



Elternabende Smartphones, Apps und mobiles internet

► Handreichung für Referentinnen und Referenten

klicksafe wird kofinanziert
von der Europäischen Union



In Zusammenarbeit mit:



INITIATIVE ELTERN+ MEDIEN

Kompetenz - Beratung - Unterstützung
Ein Angebot der Landesanstalt für Medien NRW

klicksafe.de

Mehr Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz



Impressum

Elternabende Smartphones, Apps und mobiles Internet

Handreichung für Referentinnen und Referenten

Autoren:

Fabian Sauer, Tobias Schmölders, Johannes Wentzel

Redaktion:

Eda Sayan, Martin Müsgens

Redaktionelle Mitarbeit:

Lara Zeyßig

Verantwortlich im Sinne des Presserechts (VfStP):

Mechthild Appelhoff (LfM)

Stand: Juni 2016

Herausgeber:

klicksafe ist das deutsche Awareness Centre im CEF Telecom Programm der Europäischen Union. klicksafe wird gemeinsam von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz (Koordination) und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) umgesetzt. The project is co-founded by the European Union, <http://ec.europa.eu/digital-agenda/self-regulation-better-internet-kids>.

Kontakt Herausgeber:

klicksafe

c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)

Zollhof 2

40221 Düsseldorf

E-Mail: klicksafe@lfm-nrw.de

Internet: www.klicksafe.de

Kooperationspartner:

Diese Handreichung wurde in Zusammenarbeit mit dem Handysektor (www.handysektor.de), einem Projekt der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs), sowie der Initiative Eltern+Medien (www.elternundmedien.de) der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) umgesetzt.

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers ausgeschlossen ist. Die in der Veröffentlichung weitestgehend verwendete männliche Form meint selbstverständlich auch die weibliche Form. Auf die Verwendung beider Geschlechtsformen wird lediglich mit Blick auf die bessere Lesbarkeit des Textes verzichtet. So nicht anders vermerkt, ist das Abrufdatum der eingebundenen und verwendeten Internetquellen/Hyperlinks der 27.05.2016.



Diese Handreichung steht unter der Creative Commons-Lizenz „Namensnennung – Keine kommerzielle Nutzung – Keine Bearbeitung 3.0 Deutschland“ (by-nc-nd), d.h. sie kann unter Angabe der Quelle klicksafe und der Webseite www.klicksafe.de in unveränderter Fassung zu nicht kommerziellen Zwecken beliebig vervielfältigt, verbreitet und öffentlich wiedergegeben (z. B. online gestellt) werden. Der Lizenztext kann abgerufen werden unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de>.

Layout und Umschlaggestaltung: t k - s c h u : t t e | informationsdesign, Essen



Fabian Sauer | Tobias Schmölders | Johannes Wentzel

Elternabende Smartphones, Apps und mobiles Internet

Handreichung für Referentinnen und Referenten



Vorwort

Der digitale Wandel prägt unsere Gesellschaft heute wie nie zuvor. An dieser Entwicklung haben mobile Geräte und Anwendungen und das mobile Internet einen enormen Anteil. Sie ermöglichen es, von überall und zu jeder Zeit auf ein mannigfaltiges Angebot an Informationen, Kommunikation und Unterhaltung zuzugreifen. Dabei werden die Angebote auf vielfältige Weise in nahezu alle Lebensbereiche integriert und gehören damit selbstverständlich zum Alltag, vor allem für Jugendliche. Sie machen ihnen Spaß, vereinfachen vieles und erfüllen, durch die Anbindung an Soziale Netzwerke, wichtige Bedürfnisse der Heranwachsenden.

Während Jugendliche die vielfältigen Funktionen mobiler Geräte selbstverständlich für sich nutzen, haben Erwachsene oft nur eine vage Vorstellung davon, was Jugendliche damit machen und welchen Stellenwert sie im Leben der Jugendlichen einnehmen. Durch den dauerhaften und ortsunabhängigen Zugriff verringern sich für Eltern zudem die Möglichkeiten, die Nutzungszeiten und aufgerufenen Inhalte im Blick zu behalten. Entsprechend sind Eltern oftmals verunsichert und besorgt über die potenziellen Risiken der mobilen Internetnutzung.

Ein wichtiges Ziel ist es daher, Eltern und ihren Kindern eine gemeinsame Auseinandersetzung mit dem Thema zu ermöglichen. Dabei sollten die Potenziale mobiler Medien berücksichtigt und Heranwachsende zu einem souveränen Umgang mit ihnen befähigt werden. Dazu gehört auch, Angebote und Inhalte kritisch zu bewerten und zu hinterfragen. Eltern haben in diesem Prozess eine bedeutende Vorbildrolle. Eine Möglichkeit, sie bei dieser wichtigen Aufgabe zu unterstützen, bieten medienpädagogische Elternabende. Auf diesem Weg können Informationen sowie praktische Hilfestellungen für den eigenen Erziehungsalltag vermittelt und gemeinsam im Diskurs mit anderen Teilnehmenden erarbeitet werden. Vor diesem Hintergrund hat *klicksafe*, eine Initiative im Rahmen des CEF Telecom Programms der Europäischen Union, die vorliegende Handreichung entwickelt. Sie bietet Referentinnen und Referenten aktuelles Hintergrundwissen und praktische Methoden, um medienpädagogische Elternabende rund um Smartphones, Apps und das mobile Internet anzubieten. Sie ist eine Erweiterung der *klicksafe*-Handreichungen zu den Themen „Internet und Handy“ und „Computerspiele“, die bundesweit bereits erfolgreich eingesetzt werden.

Wir freuen uns, wenn diese Handreichung ein hilfreicher Begleiter für Referentinnen und Referenten wird und wünschen allen viel Erfolg für ihre Elternarbeit.

Düsseldorf und Ludwigshafen, im Juni 2016
Für die EU-Initiative *klicksafe*

Dr. Jürgen Brautmeier
Direktor der Landesanstalt für
Medien Nordrhein-Westfalen

Renate Pepper
Direktorin der Landeszentrale für
Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz



Inhalt



1 Einleitung Seite 10

2 Methodik

- 2.1 Einführung Elternabende Seite 15
- 2.2 Methoden Seite 17
- 2.3 Exemplarische Ablaufpläne Seite 24

3 Mobile Geräte und Anwendungen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

- 3.1 Medienausstattung und -nutzung Seite 34**
 - 3.1.1 Mobile Mediennutzung und der Zwang dabei zu sein Seite 34
 - 3.1.2 Vorteile der mobilen Revolution Seite 40
 - 3.1.3 Gesellschaftliche Einflüsse und Folgen des Mobilien Seite 42
- 3.2 „Generation mobile“ und neue medienpädagogische Herausforderungen Seite 45**
 - 3.2.1 Medienerziehung im mobilen Zeitalter Seite 45
 - 3.2.2 Smartphones und mobiles Internet in der Schule Seite 50
- 3.3 Mobile Geräte und Möglichkeiten Seite 53**
 - 3.3.1 Smartphones, Tablets und Co. Seite 53
 - 3.3.2 Neue Trends und Entwicklungen Seite 59
- 3.4 Mobile Betriebssysteme, Standards und Tarife Seite 62**
 - 3.4.1 Android, iOS und Windows Phone im Überblick Seite 62
 - 3.4.2 Mobile Netze und Funktechnik Seite 65
 - 3.4.3 Der richtige Tarif Seite 68

3.5	Alles rund um Apps	Seite 71
3.5.1	App-Stores und Geschäftsmodelle	Seite 72
3.5.2	Apps, Berechtigungen und Datenschutz	Seite 74
3.5.3	WhatsApp, Facebook & Co.	Seite 79
3.5.4	Geo-Lokalisierung	Seite 85
3.6	Sicherheit auf mobilen Geräten	Seite 88
3.6.1	Schutz vor Schadprogrammen	Seite 88
3.6.2	Datenschutz bei Verlust oder Diebstahl	Seite 90
3.7	Rechte und Verbraucherschutz	Seite 93
3.7.1	Urheber- und Persönlichkeitsrechte	Seite 93
3.7.2	Abos und andere Kostenfallen	Seite 98
3.8	Kinder- und Jugendschutz	Seite 101
3.8.1	Möglichkeiten und Grenzen mobiler Geräte	Seite 101
3.8.2	Jugendgefährdende Inhalte: Pornografie, Sexting, Gewalt und Happy Slapping	Seite 106
3.8.3	Exzessive Handy- und Smartphone-Nutzung	Seite 111
3.9	Cyber-Mobbing	Seite 117
3.10	Spaß und Kreativität mit mobilen Anwendungen und Geräten.	Seite 124
3.11	Handystrahlung und Umweltschutz	Seite 128

4

Materialien

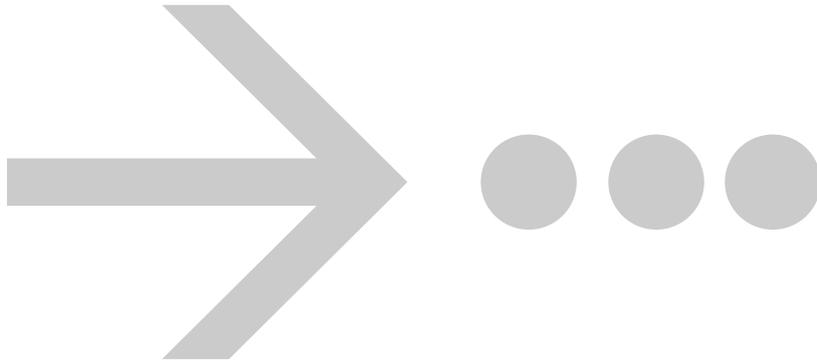


4.1	Informationsmaterialien für Eltern	Seite 135
4.2	Literatur	Seite 151
4.3	Internetangebote für Pädagogen (und Eltern)	Seite 155
4.4	Medien zum Einsatz beim Elternabend	Seite 158

5

Linktipps für Eltern	Seite 162
-----------------------------------	-----------

1



▶ ▶ ▶ 1 Einleitung

„Kannst Du Dein Handy nicht zumindest beim Essen weglegen?“ – „Aber Mama, Du hast doch gestern selbst beim Abendessen auf Dein Handy geschaut!“

Smartphones, Apps und das mobile Internet sind immer wieder Grund für Diskussionen und Streitigkeiten in der Familie. Besonders die Entwicklungen der letzten Jahre haben dazu geführt, dass die Unsicherheiten und Herausforderungen in der familiären Medienerziehung zunehmend größer werden. Mitverantwortlich für diese Veränderungen sind vor allem folgende Faktoren:

- ▶ Ehemals stationäre Geräte werden zunehmend mobil.
- ▶ „Mediengrenzen“ verschwimmen und Funktionen von Einzelmedien verschmelzen immer mehr miteinander (Medienkonvergenz).
- ▶ Neue Technologien und Geräte werden immer schneller entwickelt und verbreitet.
- ▶ Internet- und Handynutzer werden immer jünger, was dazu führt, dass der Druck in der Gruppe von Gleichaltrigen wächst.

Obwohl die neue Generation Eltern zunehmend zu den „Digital Natives“ gehört und nicht mehr zu den „Digital Immigrants“, haben auch diese Eltern Fragen zur Medienerziehung ihrer Kinder. Entsprechend wichtig ist es daher, dass sie ein medienpädagogisches Unterstützungsangebot erhalten, in dem sie sich mit ihren Fragen und Bedürfnissen ernst genommen fühlen. Dies erfordert vor allem auf Referentenseite ein sensibles Vorgehen. Sie müssen in der Lage sein, Eltern zu unterstützen und dazu beitragen, vorhandene Unsicherheiten abzubauen.

Das kann dann gut gelingen, wenn sich Referenten nicht als „allwissende Medienpädagogen“ verstehen, die mit erhobenem Zeigefinger dozieren, sondern Eltern durch Gesprächsangebote und eine moderierende Gesprächsführung aktiv in den Elternabend einbinden. So erfahren sie nicht nur Tipps und Hinweise für eine unterstützende Begleitung ihrer Kinder im Umgang mit mobilen Medien, sondern haben auch Gelegenheit, sich im Austausch mit anderen Eltern und dem Referenten individuelle Umsetzungsmöglichkeiten für ihre konkrete Familiensituation zu überlegen. Eltern können so motiviert und mit dem guten Gefühl nach Hause gehen, dass sie etwas „an die Hand“ bekommen haben, das sie mit ihren Kindern umsetzen können.

Ein Elternabend, der die aktuellen Medienwelten von Kindern und Jugendlichen vorstellt und Vorschläge für eine gemeinsame und kritische Auseinandersetzung zum Umgang mit mobilen Medien macht, kann dazu beitragen, eine offene Kommunikation innerhalb der Familien zu fördern und Eltern und Kinder ins Gespräch zu bringen.

In der vorliegenden Handreichung erhalten Referenten umfassende Sachinformationen sowie praxisnahe Hinweise und Methoden, die sie zur Durchführung von medienpädagogischen Elternabenden rund um Smartphones, Apps und das mobile Internet nutzen können.

Die Inhalte der Handreichungen sind modular aufbereitet. Referenten müssen also nicht jedes Kapitel chronologisch „abarbeiten“, sondern können die thematischen Schwerpunkte der Kapitel einzeln nutzen, um sich einen Überblick und einen Einstieg ins jeweilige Thema zu verschaffen.

Kapitel 2 „Methodik“ stellt geeignete Methoden und exemplarische Ablaufpläne zur Durchführung von Elternabenden vor. Je nach Kreis der Teilnehmer, Thema, Zeit und anderen Rahmenbedingungen können Referenten entscheiden, welche Methoden sie einsetzen wollen. Dazu kann es natürlich auch gehören, Methoden auf sich selbst abzustimmen oder neu zu entwickeln. Eine gewisse Flexibilität im Umgang mit Methoden ist zudem wichtig, weil jeder Elternabend eine eigene Dynamik entfalten kann und so eine kurzfristige Abweichung von der ursprünglichen Planung nötig wird.

Kapitel 3 „Mobile Geräte und Anwendungen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen“ ist in elf Unterkapitel gegliedert und fasst alle inhaltlichen Themenbereiche der Handreichung zusammen. Je nach Interesse der Teilnehmenden können Referenten hier spezielle Schwerpunkte setzen und einzelne Themenbereiche vertiefend behandeln. Neben umfassenden Informationen werden jeweils auch konkrete medienpädagogische Empfehlungen für Eltern und praxisnahe Tipps für Referenten aufgezeigt. Zudem beinhalten die jeweiligen Themenbereiche eine Auflistung weiterführender Links und Materialien.

Kapitel 4 „Materialien“ gibt eine kommentierte Übersicht über Broschüren und Faltblätter zum Thema, die Referenten auf Elternabenden auslegen können. Referenten finden in diesem Kapitel zudem geeignete Hintergrundliteratur und hilfreiche Internetadressen, die sie zur weiteren Recherche nutzen können. Außerdem werden geeignete Medien für den Einsatz bei Elternabenden vorgestellt.

In Kapitel 5 „Linktipps für Eltern“ werden noch einmal relevante Internetangebote zusammengefasst. Diese Linkliste kann als Kopiervorlage für Elternabende verwendet werden.

Die Handreichung ist bewusst so angelegt worden, dass sie zusammen mit anderen Materialien in einem individuell zusammengestellten Ordner abgeheftet werden kann (siehe „Abheftvorrichtung“ auf der Rückseite der Broschüre). So können neue Materialien oder Erweiterungen in diesem Bereich komfortabel gebündelt werden. Denn wer weiß schon, was die Medienentwicklung der nächsten Jahre bringt, und was es medienpädagogisch aufzugreifen gilt? Auf www.klicksafe.de wird regelmäßig weiteres Material als PDF-Version zur Verfügung gestellt.

In der Reihe zu medienpädagogischen Elternabenden für Referenten hat klicksafe bisher zwei Publikationen zu den Themen „Internet + Handy“ und „Computerspiele“ veröffentlicht. Um Dopplungen bestmöglich zu vermeiden, werden grundlegende Informationen zur Elternzielgruppe, zur Planung von Elternabenden oder zu praxisgerechten Methoden mit unterschiedlicher Schwerpunktsetzung auf die einzelnen Publikationen der Reihe verteilt. Aus diesem Grunde empfehlen wir, sich unabhängig von der konkreten inhaltlichen Ausrichtung des Elternabends auch die allgemeinen, einleitenden und methodischen Kapitel der genannten Handreichungen anzuschauen. Für Institutionen in der Multiplikatoren Ausbildung wurde in Ergänzung das Schulungskonzept „Elternabende Internet + Handy“ entwickelt (siehe auch www.klicksafe.de/elternarbeit).

Wir wünschen Ihnen spannende und erfolgreiche Elternabende und anregende Diskussionen!

Ihr klicksafe-Team

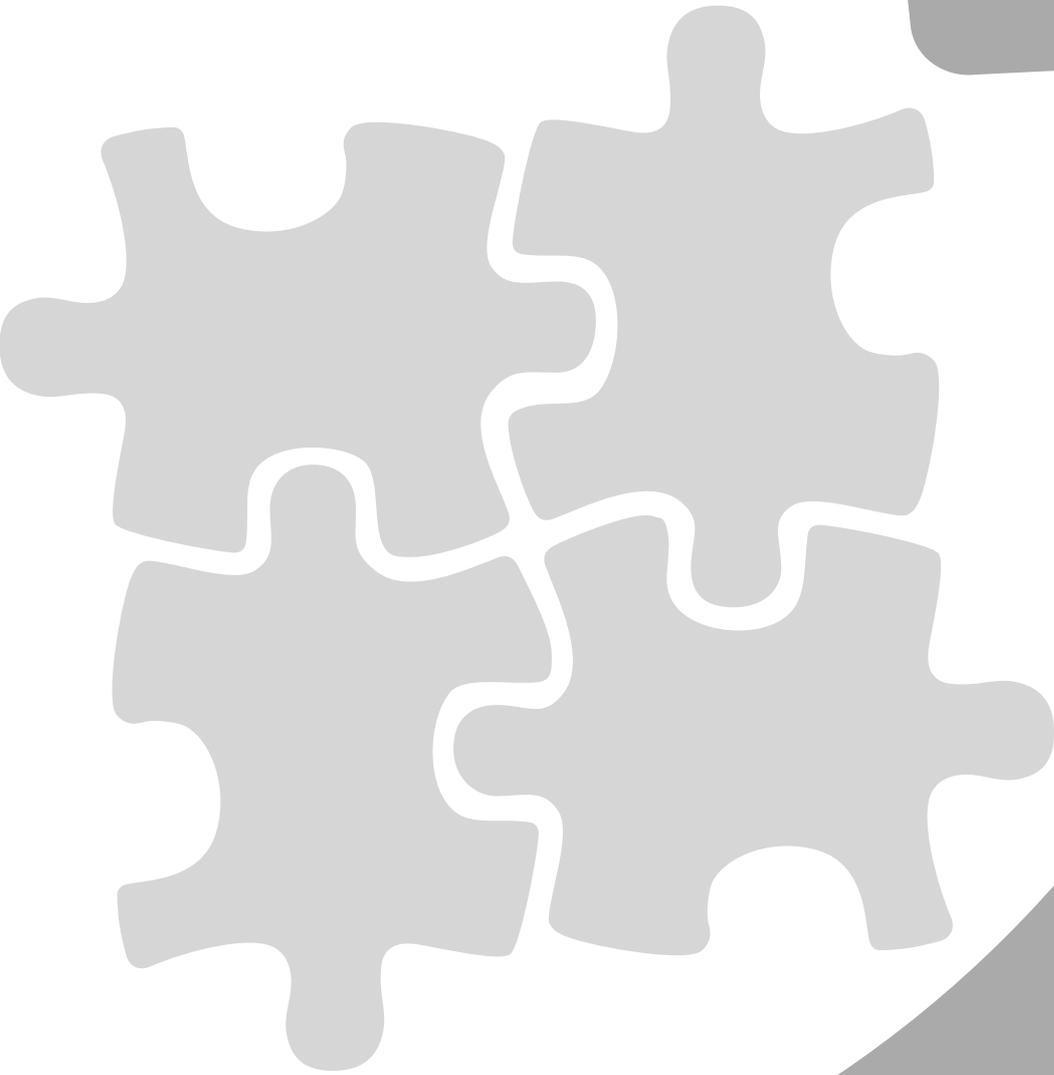


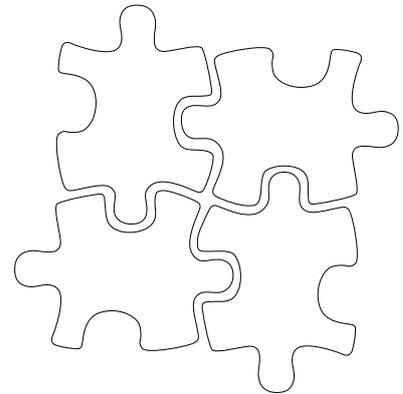
klicksafe-Handreichung
„Elternabende Internet+Handy“
für Referentinnen und Referenten



klicksafe-Handreichung
„Elternabende Computerspiele“
für Referentinnen und Referenten

2





▶ ▶ ▶ 2 Methodik

2.1	Einführung Elternabende	Seite 15
2.2	Methoden	Seite 17
2.3	Exemplarische Ablaufpläne	Seite 24

2.1 Einführung Elternabende

Trotz eines anstrengenden Arbeitstags, des besonders guten oder schlechten Wetters oder des spannenden Films im Fernsehen haben sich Eltern zu einem Informationsabend zusammengefunden. Deshalb ist eine wertschätzende Begrüßung der beste Einstieg: **„Schön dass Sie da sind, ich freue mich, heute bei Ihnen sein zu dürfen!“**. Dies gilt natürlich auch für Elternabende mit vergleichsweise wenig Teilnehmenden. Denn auch dann ist eine Wertschätzung der Teilnahme motivierender als der Eindruck, die Zahl der Teilnehmenden würde dem Referenten nicht ausreichen. Eine freundliche Atmosphäre ermöglicht es Eltern, sich aktiv an einem Elternabend zu beteiligen und sich einzubringen.

In Abstimmung mit den Organisatoren vor Ort sollte vorab überlegt werden, ob Mitarbeiter der jeweiligen Einrichtung, z.B. Lehrer oder Schulsozialarbeiter, ebenfalls teilnehmen können. Ein Nachteil davon könnte es sein, dass Eltern bestimmte Probleme dann unter Umständen nicht offen ansprechen. Um dem entgegenzuwirken, könnte die Gestaltung bestimmter Phasen des Abends ohne Mitarbeiter als Mittelweg funktionieren. Denn nur dann sind Eltern wirklich unter sich und können sich unbeobachtet über die Inhalte austauschen, die sie im Alltag beschäftigen. Dabei werden sie feststellen, dass sie mit vielen Problemen nicht alleine stehen und andere Familien mit den gleichen Herausforderungen konfrontiert sind. Diese Herausforderungen werden von Eltern auf Informationsveranstaltungen meistens als ganz konkrete Fragen formuliert.

© FM2 – fotolia.com



Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Die zehn häufigsten Elternfragen zum Thema:

- ? *Ab wann ist mein Kind alt genug für ein Handy?*
- ? *Mit welchem Alter sollte ein Kind mobil ins Internet gehen können?*
- ? *Wie kann ich Handys sicherer machen?*
- ? *Gibt es Filterprogramme für Smartphones oder Tablets?*
- ? *Welche Apps sind angesagt und worauf sollte man bei Apps achten?*
- ? *Wo lauern Kostenfallen?*
- ? *Wie kann mein Kind seine Daten schützen?*
- ? *Ist mein Kind handysüchtig?*
- ? *Was bedeutet Cyber-Mobbing, Happy Slapping und Sexting?*
- ? *Kann man Smartphones und Tablets auch kreativ nutzen?*

Zu Beginn der Veranstaltung sollten die Referenten den Teilnehmenden klar vermitteln, dass es keine „dummen“ Fragen gibt und alle Fragen erlaubt sind. Generell sollten die Elternfragen im Mittelpunkt der Veranstaltung stehen. Dabei ist es besonders wichtig, dass sich die Eltern in ihren Fragen und Bedürfnissen ernst genommen fühlen. Eltern sollten nicht das Gefühl erhalten, vieles oder sogar alles falsch zu machen. Hierzu geben die Referenten Informationen, moderieren den Austausch der Eltern untereinander und geben Anregungen für einen konstruktiven Umgang mit Medien zu Hause. Sie sind damit „Schnittstelle“ in der Vermittlung von Fachwissen und alltagstauglichen Empfehlungen. Aber: Die eine Generalantwort, die für alle Familien passt, wird man in der Regel nicht finden. Denn so unterschiedlich die Familien sind, so unterschiedlich fallen an vielen Stellen passende Antworten aus.

Nicht alle Themenbereiche lassen sich aber auf einem Elternabend besprechen und nicht alle im Plenum gesammelten Erfahrungen und Empfehlungen der Referenten gelten für alle Familien gleichermaßen. Weiterführende Tipps können Eltern auch nach dem Ende einer Veranstaltung unterstützen. Eine Linkliste mit Surftipps sowie Materialien zum Thema können hilfreiche Angebote sein, um relevante

Informationen noch einmal aufzurufen bzw. zu vertiefen. Auch ganz konkrete Aufgaben können Eltern Beispiele liefern, die sich im Familienalltag gut und praktisch umsetzen lassen. So können sie beispielsweise dazu angeregt werden, sich gemeinsam mit ihren Kindern das neue Tablet oder Smartphone anzusehen, zusammen neue Apps auszusuchen und ihre Zugriffsrechte zu recherchieren. Ebenso können Eltern und Kinder gemeinsam Informationen zu legalen Downloads von Musik und Filmen einholen oder ein Quiz zum Thema „Datenschutz“ spielen.

Faktoren gelungener Elternarbeit

- ▶ **Wertschätzung** gegenüber den Eltern zeigen, die sich auf den Weg gemacht haben.
- ▶ Eine angenehme **Atmosphäre** schaffen, in der man sich wohl fühlt.
- ▶ Die passenden **Methoden** wählen, um die Eltern zu fordern – aber nicht zu überfordern.
- ▶ Einblicke in **Medienwelten** von Kindern und Jugendlichen bieten.
- ▶ An den **Ressourcen** der Eltern ansetzen, nicht an den Defiziten.
- ▶ Praktische **Informationen** an die Hand geben, z.B. über Broschüren.
- ▶ Den Eltern eine **Orientierung** bieten, worauf es bei der Medienerziehung ankommt.
- ▶ Jede Familie braucht **individuelle Lösungen** – es gibt kein Rezept, das allen „schmeckt“.
- ▶ Ein gehöriges Maß an **Toleranz** aufbringen, Referenten sollten nicht „bekehren“.
- ▶ Ein Elternabend braucht eine klare **Gesprächsführung**.
- ▶ Den Eltern **Mut** machen und die Angst nehmen.
- ▶ Auch bei einem Elternabend ist **lachen erlaubt!**

(Quelle: *klicksafe*-Handreichung „Elternabende Computerspiele“, 2. akt. Auflage 2015, S. 12.)

Ein Elternabend darf auch unterhaltsam sein und Spaß machen!

Informationsveranstaltungen für Eltern finden überwiegend abends statt, wenn bereits ein langer Tag hinter ihnen liegt. Eine Fülle von Balkendiagrammen und Folien wirkt daher oftmals nicht motivierend. So informativ Ergebnisse aus Studien auch sind, Charts und Diagramme sollten sinnvoll und sparsam eingesetzt werden. Vieles lässt sich z. B. auch in einer kurzen Zusammenfassung darstellen. Ein guter Elternabend besticht durch eine lebendige Moderation, die mit praxisnahen Bild-, Video- oder Audio-Einspielern oder Karikaturen aufgelockert wird und konkrete Beispiele bietet, über die man ins Gespräch kommen kann. Gerade auch Hinweise zu kreativen Nutzungsmöglichkeiten mobiler Medien können Eltern dazu ermuntern, sich gemeinsam mit ihren Kindern weiter mit dem Thema zu beschäftigen. Eventuell verfügen Referenten aus anderen Bereichen ihrer Tätigkeit bereits über Beispiele, die sie zeigen können, z. B. digitale Fotostories oder am Tablet komponierte Musik und Handyfilme (siehe auch Kapitel 3.10).

Tipps für Referenten

Eine angenehme Atmosphäre auf einem Elternabend wird durch eine aktive, den Teilnehmenden zugewandte Moderationsweise unterstützt.

- ▶ **In Bewegung bleiben**
Um möglichst alle Teilnehmenden direkt ansprechen zu können und eine starre Vortragssituation zu vermeiden, ist es hilfreich, wenn Referenten nicht hinter einem platzierten Pult oder Tisch stehen bzw. sitzen bleiben, sondern immer wieder neue Positionen einnehmen.
- ▶ **Presenter verwenden**
Der Bewegungsfreiraum des Referenten wird sehr durch den Einsatz eines Presenters unterstützt, über den sich Folien einer Präsentation mobil, also nicht direkt am Laptop, weiterblättern lassen und einzelne Inhalte über einen Laserpointer noch einmal hervorgehoben werden können.

2.2 Methoden

Verschiedenen Methoden bieten abwechslungsreiche und spannende Gestaltungsmöglichkeiten für einen Elternabend. Allerdings sollte man darauf achten, dass sie auch zum eigenen Präsentationsstil passen und man sich bei der Umsetzung wohlfühlt. Eltern kommen aber nicht zu einem Elternabend, um Methoden kennenzulernen, sondern möchten Informationen erhalten und in den Austausch miteinander treten. Die verwendeten Methoden sollten diese Absichten gezielt unterstützen und sparsam eingesetzt werden. Zur Auswahl lässt sich immer wieder auf die „Klassiker“ zurückgreifen: Das Durchführen eines Parcours, Quiz oder Stimmungsbilds haben sich seit Jahren in der Elternarbeit bewährt, gerade weil sie sich immer wieder anpassen und aktualisieren lassen.¹

Parcours

Ein Parcours (Methodenspeicher 1) gibt Eltern, schon vor Beginn der eigentlichen Veranstaltung die Möglichkeit, sich zum Thema zu äußern. Auf einer bzw. mehreren Flipcharts oder auf Metaplankarten, die an Pinnwänden angebracht werden, können sie beim Betreten des Raumes ihre Meinungen, erste Fragen oder Bedenken notieren. Das gibt auch den Referenten einen ersten Überblick über die allgemeine Stimmungslage und weist auf inhaltliche Schwerpunkte und den besonderen Gesprächs- und Klärungsbedarf der Eltern hin. Mit dieser Abfrage lässt sich ein Elternabend auch eröffnen. Alternativ sollten die Ergebnisse der Abfrage spätestens während der Veranstaltung kurz zusammengefasst oder erwähnt werden.

Fragen bzw. Anregungen können hier sein:

- ▷ *Handys/Smartphones/Tablets – das sind Vorteile: bzw. Das nervt mich an Handy, Smartphone & Co.!*
- ▷ *Mobil ins Netz – wo sind Gefahren?*
- ▷ *Ich nutze mein Handy/Smartphone/Tablet weil ... bzw. Ich nutze kein Handy weil ...*
- ▷ *Smartphones sind für mich ...*
- ▷ *Mobile Mediennutzung bei Jugendlichen – mein erster Gedanke dazu ist ...*

Ergänzen lässt sich diese Methode mit einer Punktabfrage, bei der eine Aussage, z. B. zur Mediennutzung, in der Mitte eines Flipcharts angebracht ist. Je nach Zustimmung bzw. Ablehnung kleben die Eltern einen Klebepunkt nah oder weiter entfernt zu der Aussage auf das Flipchart. Generell sollte darauf geachtet werden, die Aussagen ausgewogen zu halten, also nicht nur einseitig Gefahren bzw. Vorteile der mobilen Mediennutzung zu nennen und auch diejenigen Eltern anzusprechen, die keine mobilen Endgeräte besitzen.

Heldenleine

Ob und wie Eltern selbst digitale Medien nutzen, bestimmt häufig auch die Kommunikationskultur mit ihren Kindern. Einen Einblick dazu bietet eine Variation der Methode „Heldenleine“ (Methodenspeicher 6).

Am Eingang des Veranstaltungsraums werden verschiedene Stapel mit Fotos bzw. Grafiken ausgelegt, die Nutzungsmöglichkeiten digitaler Endgeräte symbolisieren, z. B. ein Foto- oder Videoapparat für die integrierte Kamera, ein Notizblock oder Kalender für die Organisationsfunktionen, eine Postkarte oder ein Briefumschlag für die Möglichkeit, mobil Nachrichten zu versenden. Auch ein Stapel mit weißen Blättern und einem Stift, auf den Eltern ihre Lieblingsfunktion eines mobilen Endgeräts aufschreiben können, liegt aus. Deutlich sichtbar ist die Frage formuliert: „Welche Funktion Ihres Handys, Smartphones oder Tablets nutzen Sie am häufigsten?“

Um auch Eltern anzusprechen, die kein mobiles Endgerät besitzen bzw. um die Abfrage zu ergänzen, lassen sich Zettel mit Symbolen zu Orten und Situationen aus dem Familienalltag auslegen, z. B. Essen, Fernsehen, (Geburts-) Feier, Schule, Auto, Fahrrad, Büro, Urlaub ...

Hier kann die Frage gestellt werden: „Wo wünschen Sie sich eine medienfreie Zeit?“, „Wo haben Smartphone & Co. nichts verloren?“ oder auch „Wo passen Handys am besten hin?“ Über eine Abfrage zu Beginn der Veranstaltung lässt sich so, auf Seiten der Referenten sowie der Eltern, ein schneller Überblick über die Mediennutzung von Familien gewinnen und ein Plenumsgespräch beginnen. Ergänzend zu den Fragen bzw. Arbeitsaufträgen, die an den Flipcharts oder Stellwänden angebracht sind, können diese über einen Beamer für alle sichtbar auf einer Leinwand angezeigt werden. Um ein Übermaß an Zetteln zu vermeiden, sollte hier der Hinweis erfolgen, dass nur ein Zettel gezogen werden darf.

¹ Diese und weitere Methoden finden sich in einer ausführlichen Beschreibung unter aufgeführter Nummer im Methodenspeicher der *klicksafe*-Handreichung „Elternabende Internet+Handy“ (Kapitel 4 „Der Abend“ / „Methodenspeicher“).

Medienquiz

Ein Quiz zu spielen, zu rätseln und zu raten – das geht auch auf einem Elternabend (Methodenspeicher 8). Spielerisch lassen sich so erste Fragen und Inhalte zu Beginn einer Informationsveranstaltung vermitteln. Zugleich können Referenten einen Überblick über den Kenntnisstand der Eltern gewinnen. Auf der Webseite www.klicksafe.de lassen sich bereits fertig erstellte Quizze zum Thema „Smart mobil“ (aber z. B. auch zum „Urheberrecht“ oder „Datenschutz“) finden. Sollte die Einrichtung, in der der Elternabend stattfindet, keine Internetanbindung stellen können, stehen auch offline-Versionen der Quizze zur Verfügung. Referenten können mit einer Präsentationssoftware wie *MS PowerPoint* oder *Impress* aus dem *OpenOffice*-Paket auch eigene Quizze im Stil von „Wer wird Millionär“ anlegen, was allerdings ein wenig Zeit in Anspruch nimmt. Relativ einfach lassen sich Kreuzworträtsel, Lückentexte, Schüttelsätze etc. mit der kostenfreien Software *hotpotatoes* ( www.hotpotatoes.de) anlegen. Diese Rätsel lassen sich online und offline mit den Teilnehmenden spielen, indem Kreuzworträtsel z. B. auch ausgedruckt und verteilt werden können.

Stimmungsbild

Eltern aktiv in die Gestaltung einer Informationsveranstaltung mit einzubeziehen geht besonders gut und unkompliziert mit einem Stimmungsbild (Methodenspeicher 9). Für diese Methode werden Fragen und Aussagen für das Plenum gut sichtbar, z. B. über einen Beamer, eingeblendet. Die Fragen oder Aussagen sollten einfach formuliert und verständlich sein, sodass zur Frage selbst keine weiteren Erläuterungen notwendig sind.

Fragen bzw. Aussagen können sein:

- ▶ *Ich besitze ein Smartphone (oder Handy, Tablet...).*
- ▶ *Jugendliche sind in der mobilen Mediennutzung „fitter“ als Eltern.*
- ▶ *Kinder und Jugendliche brauchen Unterstützung bei der digitalen Mediennutzung.*
- ▶ *Digitale Medien helfen, den Alltag zu organisieren.*
- ▶ *Ohne digitale Medien geht heute gar nichts mehr.*

Das Stimmungsbild kann als Einstieg genutzt werden, um z. B. die vorgesehenen Inhalte vorzustellen. Auch während des Elternabends kann es immer wieder verwendet werden, um z. B. neue Themenbereiche einzuleiten oder

die Aussagen zu diskutieren. Mit einer Kartenabfrage und ein wenig mehr Vorbereitung lässt sich das Stimmungsbild differenzierter gestalten. Hierfür liegen im Eingangsbereich kleine Karten- bzw. Zettelstapel für alle Teilnehmenden aus, die eine grüne, eine gelbe und eine rote Karte oder entsprechende Zettel enthalten. Je nach Zustimmung bzw. Ablehnung zu einer Frage oder Aussage, haben die Eltern die Möglichkeit, die Karte mit der jeweiligen Farbe hochzuhalten. Auf diesem Weg kann die Meinungslage vereinfacht visualisiert werden und einen guten Überblick geben.

Handykoffer und Zeitreise

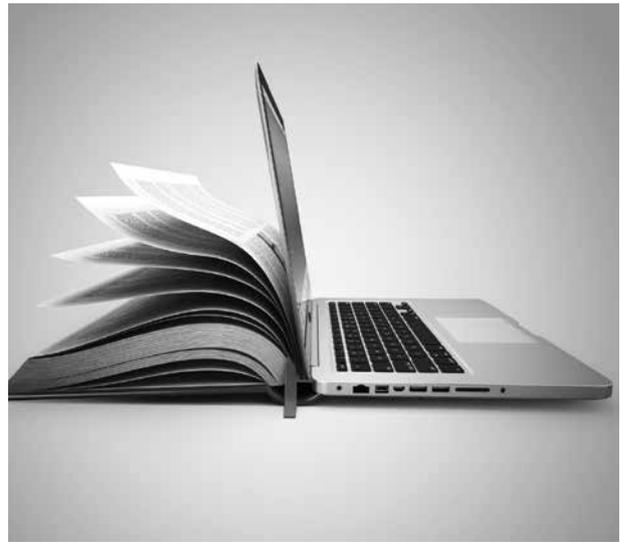
Der bewährte „Handykoffer“ (Methodenspeicher 10) kann auch als „Multimedia-Koffer“ bezeichnet und als Einstieg in eine Veranstaltung genutzt werden. Der Referent packt nach und nach verschiedene Gegenstände aus, deren Funktionen heute durch mobile Endgeräte abgedeckt werden, z. B. einen Foto- und Videoapparat, eine VHS-Cassette oder eine DVD, einen Kalender, ein Spiel oder eine Spielfigur, ein Portemonnaie, eine Zeitung, einen Zeichenblock, eine Postkarte usw. So lässt sich nicht nur das Thema Medienkonvergenz sehr anschaulich verdeutlichen, sondern auch die Tatsache, dass Smartphones oder Tablet-PCs vielfältig und kreativ in den unterschiedlichsten Alltagssituationen und zu verschiedenen Anlässen verwendet werden können. Die Bandbreite an Nutzungsmöglichkeiten kann Eltern auch dazu motivieren, sich von ihren Kindern neue Funktionen zeigen zu lassen und diese gemeinsam auszuprobieren.

Gleichzeitig können die verschiedenen Gegenstände im Verlauf des Elternabends verschiedene Themenbereiche einleiten: Ein Foto- oder Videoapparat bzw. ein Foto oder eine DVD können z. B. den Themenbereich „Persönlichkeitsrecht“ symbolisieren.

Die Methode „Handykoffer“ kann auch zur „Zeitreise“ erweitert werden: Das Zeigen „alter“ Medien wie z. B. eines Gameboys oder eines alten Handys, dient hierbei als Einstieg in die eigene Medienbiografie von Eltern. Welche Medien waren ihnen früher wichtig, was war in ihrem Freundeskreis „angesagt“ und welches Gerät wollten sie selbst unbedingt besitzen? Wie haben die eigenen Eltern reagiert, welche Absprachen wurden getroffen, was empfanden sie damals als störend oder als hilfreich? Referenten können ein solches Gespräch entweder moderieren, die Teilnehmenden zu einem Partnerinterview (Methodenspeicher 5) oder zu Murmelgruppen (Methodenspeicher 15) einladen, bei denen sich die Sitznachbarn über ihre Erfahrungen und die oben genannten Fragen austauschen. Im Plenum werden die Ergebnisse des Gesprächs gesammelt und besprochen. So lernen Eltern, die Perspektive von Kindern und Jugendlichen einzunehmen und können dadurch eventuell besser

nachvollziehen, welchen Stellenwert Medien auch bei ihren eigenen Kindern einnehmen. Darüber hinaus können sie abwägen, welche Absprachen sich früher als hilfreich erwiesen haben und welche Verbote auch von ihnen selbst vielleicht umgangen wurden.

Die „Zeitreise“ kann auch durch entsprechende Bilder von „alten Medien“, die über den Beamer zu sehen sind, umgesetzt werden. So ist auch eine Gegenüberstellung von „früher“ und „heute“ möglich: Was hat sich in einer überschaubaren Zeitspanne alles verändert? Ein Bild von einem Wählscheibentelefon (heute Smartphone, Tablet), einem Lexikon (heute z. B. *Wikipedia*), Windsurfen (Begriffswandlung des Wortes „surfen“) usw. bieten einen unterhaltsamen Einstieg in einen Elternabend und verdeutlichen, wie schnell sich Medienwelten verändern und wie wichtig und sinnvoll eine Auseinandersetzung der Eltern mit diesem Thema ist.



© Maksym Yemelyanov – fotolia.com

Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

- Titel:** „Smart und mobil“: Jugendliche Experten einbeziehen
- Dauer:** 15–20 Minuten (kann auch über den Abend verteilt werden)
- TN-Zahl:** beliebig
- Ziel:** Die Teilnehmenden eines Elternabends erhalten Informationen zur Faszination der mobilen Internetnutzung und zu „angesagten“ Anwendungsmöglichkeiten aus erster Hand, indem sie Jugendlichen ihre Fragen stellen und mit ihnen in einen Dialog treten können.
- Material:** Die Jugendlichen können ganz ohne Geräte als Experten für Fragen zur Verfügung stehen und ihre Erfahrungen und Vorlieben schildern. Anschaulicher wird es, wenn Screenshots der besprochenen Anwendungen zu sehen sind. Es ist außerdem möglich, dass die Jugendlichen ein eigenes Tablet oder ein Tablet der Schule nutzen, um verschiedene Nutzungsmöglichkeiten zu demonstrieren. Beim Einsatz von Tablets der Schule sollte jedoch geklärt werden, ob verschiedene Anwendungen auf diese aufgespielt werden dürfen. Außerdem sollte geprüft werden, ob ein Beamer und WLAN bzw. Internet zur Verfügung stehen und ob entsprechende Adapter für eine Verbindung zwischen Tablet und Beamer genutzt werden können.

Ablauf: Im Vorfeld sollte mit der Schule bzw. der Einrichtung geklärt werden, ob sich Schüler finden lassen, die bereit sind, als Experten zur Verfügung zu stehen.

Sind Schüler bereit, einen inhaltlichen Teil an der Informationsveranstaltung zu übernehmen, möchten aber ihre Geräte nicht öffentlich zeigen oder stehen keine technischen Möglichkeiten für eine solche Live-Vorführung bereit, können sie auch als „Talk-Gäste“ auftreten und Fragen beantworten, z. B. was sie an den mobilen Kommunikationsmöglichkeiten fasziniert, welche Regeln es in ihrem Freundeskreis zur Smartphone-Nutzung gibt usw. Hier ist es hilfreich, wenn Referenten vorab Fragen vorbereiten und diese mit den Schülern besprechen. Außerdem können die Schüler gebeten werden, Screenshots von ihren Lieblingsanwendungen zu machen, um sie in die Präsentation einzufügen und anschließend durch den Referenten oder die Jugendlichen vorzustellen. Mit den Jugendlichen kann dann eine genaue Absprache erfolgen: Welche Apps und Funktionen sind gerade aktuell und können vorgestellt werden, sind die Sicherheitseinstellungen am Gerät bekannt und können auch präsentiert werden? Kann man eine Chatgruppe in einem Instant Messenger für diesen Anlass einrichten und den jeweiligen Referenten hierzu einladen, sodass eine Live-Kommunikation gezeigt werden kann?

Ob „Experten-Talk“ ohne Medienunterstützung, eine Präsentation mit Screenshots von Anwendungen oder eine Live-Vorführung – die Jugendlichen lassen sich, je nach Absprache, ein- oder mehrere Male in die Gestaltung des Elternabends einbinden. Denkbar sind hier z. B. eine simulierte „Talkshow“ zwischen Schülern als Experten und den Referenten, um in den Abend einzuführen bzw. ihn auch ausklingen zu lassen. Eltern können dann konkrete Fragen stellen, die von den Jugendlichen beantwortet werden. Eine andere Art der Einbindung bildet ein kurzer Impuls während des Abends – hier können sich die Jugendlichen zu Themen wie Kommunikation über Instant Messenger, Spiele-Apps, Apps zur kreativen Nutzung (Bildbearbeitung oder Musik machen), Sicherheitseinstellungen am Gerät oder Zugriffsrechte von Apps äußern. So erhalten Eltern Informationen aus erster Hand, die vom Referenten weiter ausgeführt und erläutert werden.

Variante: Immer mehr Schulen verfügen auch über „Mediencouts“ – ältere Schüler, die jüngere zu einer sicheren und verantwortungsvollen Mediennutzung informieren und beraten. Referenten sollten sich darüber informieren, ob ein Team von „Mediencouts“ besteht, das bereit wäre, über die Arbeit an der eigenen Schule zu berichten und Inhalte zu Medienthemen darzustellen.

Hintergrund: Chatten, Fotos versenden und Musik hören – Jugendliche nutzen ihre mobilen Endgeräte für viele Zwecke. Auf Eltern wirken die konkreten Nutzungsmöglichkeiten oft befremdlich. Stehen jugendliche Experten für einen Austausch zur Verfügung, erhalten Eltern die Möglichkeit viele Fragen zu stellen, die sie ihren Kindern bislang nicht stellen konnten. Außerdem erhalten sie einen ersten Einblick in die praktischen Anwendungsmöglichkeiten von Messengern, Apps usw., ohne sie selbst installieren zu müssen. Sie werden somit ermutigt die eine oder andere Anwendung mit ihren eigenen Kindern zu besprechen und auszuprobieren.

Tipps für Referenten: Eine direkte Absprache mit den Jugendlichen hilft dabei, ihnen eine konkrete Vorstellung von ihrer Rolle als „jugendliche Experten“ auf dem Elternabend zu vermitteln. Wichtig ist, dass sie bereits im Vorfeld wissen, dass ihnen nichts „passieren“ kann und sie nicht alles zu mobiler Mediennutzung wissen müssen.

Mit der Moderation sorgen die Referenten dafür, dass die Fragen von Eltern sachlich bleiben und die Jugendlichen selbst entscheiden dürfen, auf welche Fragen sie antworten möchten. Auch die Zeiten, zu denen die Schüler als Experten eingebunden werden (zu Beginn oder zu unterschiedlichen Zeitpunkten während der Veranstaltung) müssen klar mit den Jugendlichen abgestimmt werden.

Werden Screenshots, Präsentationen, Filme oder Audiobeispiele der Jugendlichen verwendet, sollten diese bereits vor der Veranstaltung an die Referenten übermittelt und auf ihre „Präsentations-Kompatibilität“ hin überprüft werden.

Mit der Schule bzw. Einrichtung kann besprochen werden, ob die Jugendlichen ein kleines Präsent für ihre Mitarbeit erhalten.

- Titel:** „Die QR-Code-Rallye: Mit Tablet-PCs mobil und kreativ unterwegs“
- Dauer:** 40–60 Minuten (kann verlängert werden)
- TN-Zahl:** Einen Tablet-PC sollten nicht mehr als 3–4 Eltern nutzen.
- Ziel:** Eltern lernen eine kreative Möglichkeit der mobilen Mediennutzung kennen, die sie auch zu Hause mit ihren Kindern mit dem Tablet-PC oder dem Smartphone ausprobieren können.
- Material:** Tablet-PCs, am besten mit Internetzugang (es geht aber auch ohne Internet), Zettel, Stifte, Klebeband

Ablauf: Immer mehr Schulen verfügen über Tablet-PCs, die z. B. über einen „Tablet-Koffer“ in unterschiedlichen Klassen genutzt werden. Erfahren Referenten im Vorgespräch zu einer Veranstaltung, dass diese Möglichkeit gegeben ist, können sie anfragen, ob die Tablets auch für einen Elternabend genutzt werden können.

In diesem Fall ist es hilfreich, direkt mit der Lehrkraft zu sprechen, die für die Tablets verantwortlich ist bzw. sich um die Administration kümmert. Hier gilt es zu klären, welche Nutzernamen und welche Zugänge den Eltern bekannt sein müssen, um die Tablets zu bedienen, ob WLAN zur Verfügung steht und ob ein QR-Code-Scanner installiert ist bzw. für diesen Abend installiert werden kann. Ebenfalls sollte nachgefragt werden, ob eventuell eingerichtete Sperren für die Veranstaltung aufgehoben werden und Dateien, die Eltern (eventuell auch versehentlich) speichern, wieder gelöscht werden können.

Können Tablets bei der Veranstaltung genutzt werden, müsste dies in der Einladung für den Elternabend aufgeführt sein, am besten verbunden mit einer Anmeldung, damit erkennbar wird, mit wie vielen Teilnehmenden zu rechnen ist.

Entsprechend den räumlichen Gegebenheiten und der zur Verfügung stehenden Zeit kann die Anzahl der Stationen einer QR-Code-Rallye festgelegt werden. Generell besteht eine QR-Code-Rallye aus mehreren räumlich getrennten Stationen, an denen ein QR-Code entweder eine Frage oder Antwortmöglichkeit zu einer Frage bietet bzw. Gruppenaufgaben formuliert. Um den Code lesen bzw. scannen zu können, ist eine QR-Code-Scanner-App erforderlich, die über die jeweiligen App Stores heruntergeladen werden kann. Einen QR-Code kann man kostenfrei über verschiedene Webseiten anlegen, herunterladen und ausdrucken, z. B. auf den Seiten www.goqr.me oder www.qrcode-monkey.de. QR-Codes bieten verschiedene Möglichkeiten, die auch bei einer Rallye Verwendung finden können: Man kann z. B. Textaufgaben stellen, Standorte nennen oder auf Webseiten verweisen. Die Kombination aus solch vielfältigen Möglichkeiten erhöht den Spannungsfaktor einer Rallye.

Referenten müssen die Rallye vorbereiten, indem sie zunächst ein inhaltliches Ziel definieren, z. B. die kreative Nutzung des mobilen Netzes oder Nutzungsbestimmungen des mobilen Internets. Hilfreich ist auch ein „Storyboard“, auf dem der Referent festhält, welche Inhalte für die einzelnen Stationen geplant sind, welche Eindrücke und Kenntnisse die Teilnehmer erwerben sollen und welche technischen Voraussetzungen dabei bedacht werden müssen. Die entsprechenden QR-Codes müssen gestaltet, ausgedruckt mitgebracht und vor der Veranstaltung an den zur Verfügung stehenden Orten platziert werden. Sollen die Eltern etwas aufschreiben, ist an Stifte und Papier für alle Gruppen zu denken. QR-Code-Rallys können auch ohne Internetzugang umgesetzt werden, dann entfallen natürlich Links und Rechercheaufgaben im Internet.

An dem Informationsabend sollten sich die teilnehmenden Eltern zu Gruppen zusammenfinden (Sitznachbarn, Losverfahren...). Ein Tablet für ca. 3–4 Eltern kann genügen. Eine kurze, angeleitete Einführung in die Bedienung der Technik bzw. das Ausprobieren der „QR-Code-Scanner-App“ kann den Anfang der Gruppenarbeit bilden.

Danach beginnen die verschiedenen Gruppen an unterschiedlichen Standorten. Ein Aufgabenzettel, der das Ziel der Rallye, den Zeitrahmen und die einzelnen Stationen mit ihren Aufgaben und Standorten benennt, hilft den Eltern-Teams, sich zu orientieren. An den Stationen liegen Zettel und Stifte aus, um sich gegebenenfalls Lösungen zu notieren. Die Eltern benötigen genügend Zeit, um sich mit den Aufgaben zu beschäftigen. Daher sollten einerseits nicht zu viele Aufgaben und andererseits nicht zu viele Stationen bestehen (vier Stationen genügen in der Regel).

Die einzelnen Stationen beinhalten Aufgaben, die das definierte Ziel schrittweise verdeutlichen, z.B. durch Links zu Webseiten, auf denen Inhalte recherchiert werden oder Aussagen, zu denen die Gruppenmitglieder diskutieren sollen:

- ▶ Zum Beispiel kann eine erste Station eine Frage enthalten, die über einen QR-Code lesbar ist: „Welche mobilen digitalen Medien besitzen Sie in der Familie? Notieren Sie die Ergebnisse (Gruppenaufgabe).“
- ▶ An der zweiten Station könnte die Frage lauten: „Welche der folgenden Webseiten bietet Unterstützung bei Fragen rund um das Thema ‚mobiles Internet‘?“. Die Antwortmöglichkeiten sind jeweils als QR-Code zu sehen: „klicksafe“, „Safeklick“ oder „Klickfast“. Das richtige Ergebnis muss jeweils schriftlich festgehalten werden.
- ▶ Eine dritte Station könnte eine Webrecherche beinhalten, da der QR-Code einen Link zu einer Webseite darstellt wie z.B. „Wo finden Sie auf der klicksafe-Website ein Quiz?“
- ▶ Eine abschließende Station könnte dazu auffordern, die wichtigsten Regeln, Fragen oder Wünsche ins Internet zu posten, z.B. über ein eingerichtetes Etherpad. Alternativ lassen sich Inhalte auch offline auf einem Flipchart notieren.

Die Ergebnisse, Lösungswege und die Erfahrungen der einzelnen Gruppen werden abschließend im Plenum besprochen.

Hintergrund: Eltern und Kinder nutzen mobile Medien meist jeweils für sich. Welche Möglichkeiten aber eine gemeinsame (Familien-) Mediennutzung bereithält, bleibt oft unentdeckt. Ein Einstieg in eine kreative Nutzungsmöglichkeit kann einen neuen Erfahrungsraum für Eltern und Kinder eröffnen und eine gemeinsame Grundlage für eine konstruktive Auseinandersetzung bieten.

Tipps für Referenten: Eine limitierte Anzahl an Tablets grenzt auch den Adressatenkreis des Informationsabends ein. Hier ist es besser, nur die Eltern von einer oder zwei Jahrgangstufen einzuladen und den Abend nicht für alle Eltern einer Schule oder Einrichtung zu öffnen.

Wenn sich Eltern mit mobilen Geräten beschäftigen und sich so der Erfahrungs- und Erlebniswelt ihrer Kinder nähern ist das auch berichtenswert. Gehen sie z.B. mit mobilen Geräten auf eine Rallye, können so Erfahrungen gesammelt werden und Motive bzw. Fotos entstehen, die für die lokale Presse interessant sein können und das Engagement der Schule oder Einrichtung bzw. der Eltern noch einmal hervorheben. Treten verschiedene Eltern-Teams in einer QR-Code-Rallye an, sollten auch alle mit kleinen Preisen belohnt werden.

Titel: „App geht's!“ – Mobile Medienwelten Jugendlicher

Informationsveranstaltung für Eltern

Elternabend an einer Schule mit ca. 80 Teilnehmern, Dauer ca. 1,5 Stunden

Zeit	Vorgehen / Methode	Ziel	Durchführung
5 Min.	Begrüßung	Orientierung	<p>Vertretung der Schule / Einrichtung begrüßt die Teilnehmenden und den Referenten.</p> <p>Begrüßung der Teilnehmenden durch Referenten, Übersicht über den Verlauf des Elternabends. Hinweis: Die Eltern können sich jederzeit einbringen und Fragen stellen.</p>
15 Min.	Multimediakoffer	Einstieg in das Thema, Aktivierung der Teilnehmer	Der Referent packt Gegenstände aus, welche die Funktionsweisen mobiler Endgeräte symbolisieren und fragt die Teilnehmer dabei, ob ihnen zu einigen der Gegenstände auch kritische bzw. negative Verwendungsweisen einfallen (z. B. bei einem Foto: Urheber- oder Persönlichkeitsrecht). Die Gegenstände können während des Abends immer wieder, passend zum jeweiligen Thema, gezeigt werden.
30 Min.	Input	Information	Mobile Medien und deren Möglichkeiten, z. B. Wandel der Medienwelt innerhalb kurzer Zeit mit Beispielbildern, Bedeutung der mobilen Kommunikationsmöglichkeiten für Jugendliche, Zukunftsperspektiven (<i>HoloLens</i> etc.), wie schnell verbreiten sich Postings im Internet, das Internet vergisst nicht, Datensammlung / Tracking im Internet, wie funktionieren <i>WhatsApp</i> & Co. (Screenshots), kritische Nutzungsmöglichkeiten (Persönlichkeits- und Urheberrechtsverletzungen, Cyber-Mobbing, Freemium-Apps, Zugriffsrechte, unterstützende Webseiten (<i>klicksafe</i> , <i>Handysektor</i> etc.), kreative Anwendungsmöglichkeiten (Geocaching, QR-Code-Rallye, Quiz-Apps, <i>Google-Cardboard</i> usw.).

Zeit	Vorgehen / Methode	Ziel	Durchführung
20 Min.	Murmelgruppen	Konkrete Umgangsweisen und Regeln entwickeln	Mit 3–4 Sitznachbarn besprechen die Eltern, wie sie die genannten Informationen in der Familie anwenden können. Beispielhafte Fragen können als Gesprächsgrundlage dienen: „Was müssen unsere Kinder unbedingt wissen, um das mobile Netz verantwortungsvoll nutzen zu können?“, „Wie können wir dazu ins Gespräch mit ihnen kommen, welche Anlässe finden wir?“ oder „Welche Regeln zur mobilen Mediennutzung möchten wir mit unseren Kindern vereinbaren?“
20 Min.	Austausch und Abschluss	Transfer in den (familiären) Alltag anregen	Welche Ergebnisse konnten in den Gruppen gesammelt werden? Wie können die gewonnenen Kenntnisse in den Familienalltag integriert werden? Im Plenum benennen die Eltern ihre Anregungen und können sich gegenseitig ergänzen.

Titel: Mobiles Internet für Kids? – Aber sicher!

Informationsveranstaltung für Eltern

Elternabend an einer Schule mit ca. 40 Teilnehmern unter Einbindung von jugendlichen „Experten“,

Dauer ca. 1,5 Stunden

Zeit	Vorgehen / Methode	Ziel	Durchführung
5 Min.	Begrüßung	Orientierung	<p>Vertretung der Schule / Einrichtung begrüßt die Teilnehmenden und den Referenten.</p> <p>Begrüßung der Teilnehmer durch den Referenten, Übersicht über den Verlauf des Elternabends.</p> <p>Vorstellung der Jugendlichen.</p>
15 Min.	Wissensquiz	Einstieg ins Thema, Vielfalt des Themenspektrums vorstellen, erste Informationen geben	Der Referent moderiert das Quiz, das über den Beamer eingeblendet wird (z. B. <i>klicksafe</i> - oder selbst erstelltes Quiz). Die Themen umfassen z. B. das im exemplarischen Ablauf „App geht’s“-Input aufgeführte Spektrum. Der Referent stellt die Fragen und erläutert kurz die Antworten. Die jugendlichen Experten können als „Joker“ mit eingebunden werden und/oder eigene Antworten geben. Dazu die Fragen am besten vorher mit den Jugendlichen absprechen.
30 Min.	Input	Information	Die im Quiz benannten Fragen werden vertiefend mit einer Beamer-Präsentation beantwortet. Auch hier können die Jugendlichen immer wieder einbezogen werden.

Zeit	Vorgehen / Methode	Ziel	Durchführung
30 Min.	Experten-Talk und / oder Live-Vorführung	Vermittlung medienpädagogischer Inhalte, Einblick in jugendliche Medienwelten	<p>Einleitend bittet der Referent die Jugendlichen nach vorne und tritt als „Talkmaster“ auf. Die Jugendlichen sollten nicht stehen müssen. Sitzmöglichkeiten, die an eine Talkrunde erinnern, sollten vorhanden sein. Über den Beamer könnte ein entsprechender Titel, wie z.B. „Smart mobil? – Experten antworten“ eingeblendet werden. Zunächst stellt der Moderator Fragen (z.B. nach ihrem Nutzungsverhalten, ihren Nutzungszeiten, nach aktuellen Apps oder nach der Ausstattung mit mobilen Endgeräten im Freundeskreis). Dann wird die Fragerunde für die Teilnehmer geöffnet.</p> <p>Besteht die Möglichkeit, ein Tablet an den Beamer anzuschließen, können Beispiele live demonstriert werden (angesagte Spiele- und Kommunikations-Apps usw.). Bei bestehendem Internetanschluss kann z.B. auch gezeigt werden, wie sich Apps installieren lassen. Besonders interessant ist das Vorführen von kreativen Anwendungen, wie z.B. Fotobearbeitung oder Muskmachen mit dem Tablet.</p>
10 Min.	Abschluss	Motivierung der Eltern, sich weiter mit dem Thema zu beschäftigen	<p>Der Referent fasst den Abend zusammen, benennt Bedeutung, Risiken sowie Lösungsansätze, die besprochen wurden und ermuntert die Eltern dazu, sich mit der Thematik auseinanderzusetzen. Die Eltern geben ein Feedback zur Veranstaltung. Abschließend teilt der Referent eine Linkliste oder Material aus und verweist auf unterstützende Webseiten via Screenshot und Beamer.</p>

Titel: Mobil und kreativ: Mit dem Tablet auf digitaler Schnitzeljagd

Informationsveranstaltung für Eltern

Elternabend an einer Schule mit ca. 20 Teilnehmern, Dauer ca. 2,5 Stunden

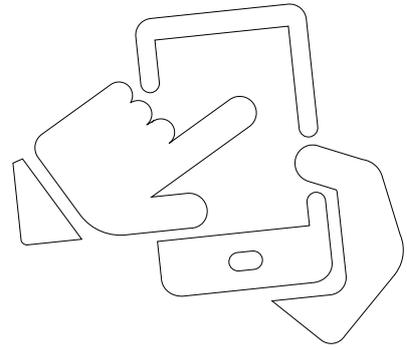
Zeit	Vorgehen / Methode	Ziel	Durchführung
5 Min.	Intro	Begrüßung	Vertretung der Schule/ Einrichtung begrüßt die Teilnehmer und den Referenten. Begrüßung der Teilnehmer durch den jeweiligen Referenten, Übersicht über den Verlauf des Elternabends.
5 Min.	Stimmungsbild	Einstieg ins Thema, Teilnehmer aktivieren	Aussagen zur mobilen Nutzung des Internets, zu Geräten und zum Nutzungsverhalten werden über den Beamer angezeigt. Mit farbigen Karten (rot/ gelb/ grün) geben die Eltern ihre Meinung und Einschätzung zu erkennen. Der Referent liefert ergänzende Informationen.
30 Min.	Input	Information und Vermittlung medienpädagogischer Möglichkeiten	Der Referent stellt wesentliche Inhalte mit einer Beamer-Präsentation vor, die bereits im Stimmungsbild angesprochen wurden, z. B. Faszination mobiles Netz, Kommunikationsformen von Heranwachsenden, Weitergabe persönlicher Inhalte oder Informationen zu rechtlichen Aspekten. Beispiele der kreativen Nutzung mobiler Medien bilden einen weiteren Schwerpunkt und leiten zur nächsten praktischen Einheit über.
10 Min.	Tablet-Rallye: Einführung	Orientierung	Der Referent stellt kurz die Funktionsweise des Tablets und den Ablauf sowie das Ziel der Rallye vor.
10 Min.	Tablet-Rallye: Gruppenbildung	Gruppenbildung	Die Teilnehmer ordnen sich verschiedenen Teams zu (z. B. mit ihren Sitznachbarn oder durch vorbereitete Lose), so dass ca. 3–4 Teilnehmer ein Gerät nutzen können.

Zeit	Vorgehen / Methode	Ziel	Durchführung
40 Min.	Tablet-Rallye	Erfahrung positiver Mediennutzung	Die Geräte liegen zusammen mit den Gruppenaufgaben, Zetteln und Stiften an den einzelnen Stationen. Die Aufgaben können pro Station abwechselnd informative Inhalte (z. B. Rechercheaufgaben im Internet) und kreative Gestaltungsmöglichkeiten (z. B. Bildbearbeitung) beinhalten. Soll eine QR-Code-Rallye gestaltet werden, sind entweder die Fragen bzw. Aufgaben oder die Antwortmöglichkeiten als Codes ausgedruckt. Nach ca. 8 Minuten sollte die Aufgabe gelöst werden können, um sich danach ca. 2 Minuten lang Ergebnisse zu notieren. Entweder zeigt eine „Stoppuhr-App“, die verbleibende Zeit an oder der Referent gibt ein entsprechendes (akustisches) Signal.
15 Min.	Pause	Informeller Austausch	Nachdem alle Stationen durchlaufen wurden, können sich die Eltern, z.B. bei einem Getränk, „stärken“ und sich mit den anderen Gruppen austauschen.
30 Min.	Austausch im Plenum und Abschluss	Inhalte zusammenführen	Welche Ergebnisse konnten die Teams erstellen? Jeweils eine Gruppe stellt ihre Ergebnisse zu einer Station vor. Die anderen Teams können ergänzen. Wie haben sie die Handhabung der Technik wahrgenommen und konnten sie auch Anregungen für zu Hause mitnehmen? In einem abschließenden Plenumsgespräch werden die Eindrücke gesammelt, mögliche Anregungen für den Alltag benannt und ein Feedback gegeben.

▶ ▶ ▶ **Mobile Geräte und Anwendungen in der
Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen**

3





▶ ▶ ▶ 3 Mobile Geräte und Anwendungen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

3.1	Medienausstattung und -nutzung	Seite 34
3.1.1	Mobile Mediennutzung und der Zwang dabei zu sein	Seite 34
3.1.2	Vorteile der mobilen Revolution	Seite 40
3.1.3	Gesellschaftliche Einflüsse und Folgen des Mobilen	Seite 42
3.2	„Generation mobile“ und neue medienpädagogische Herausforderungen	Seite 45
3.2.1	Medienerziehung im mobilen Zeitalter	Seite 45
3.2.2	Smartphones und mobiles Internet in der Schule	Seite 50
3.3	Mobile Geräte und Möglichkeiten	Seite 53
3.3.1	Smartphones, Tablets und Co.	Seite 53
3.3.2	Neue Trends und Entwicklungen	Seite 59



3.4	Mobile Betriebssysteme, Standards und Tarife	Seite 62
3.4.1	Android, iOS und Windows Phone im Überblick	Seite 62
3.4.2	Mobile Netze und Funktechnik	Seite 65
3.4.3	Der richtige Tarif	Seite 68
3.5	Alles rund um Apps	Seite 71
3.5.1	App-Stores und Geschäftsmodelle	Seite 72
3.5.2	Apps, Berechtigungen und Datenschutz	Seite 74
3.5.3	WhatsApp, Facebook & Co.	Seite 79
3.5.4	Geo-Lokalisierung	Seite 85
3.6	Sicherheit auf mobilen Geräten	Seite 88
3.6.1	Schutz vor Schadprogrammen	Seite 88
3.6.2	Datenschutz bei Verlust oder Diebstahl	Seite 90
3.7	Rechte und Verbraucherschutz	Seite 93
3.7.1	Urheber- und Persönlichkeitsrechte	Seite 93
3.7.2	Abos und andere Kostenfallen	Seite 98
3.8	Kinder- und Jugendschutz	Seite 101
3.8.1	Möglichkeiten und Grenzen mobiler Geräte	Seite 101
3.8.2	Jugendgefährdende Inhalte: Pornografie, Sexting, Gewalt und Happy Slapping	Seite 106
3.8.3	Exzessive Handy- und Smartphone-Nutzung	Seite 111
3.9	Cyber-Mobbing	Seite 117
3.10	Spaß und Kreativität mit mobilen Anwendungen und Geräten	Seite 124
3.11	Handystrahlung und Umweltschutz	Seite 128



3.1 Medienausstattung und -nutzung

Inzwischen sind mobile Medien fester Bestandteil in nahezu allen Familien. Kinder wachsen ganz selbstverständlich in einem vernetzten und digitalisierten Alltag auf und können sich in den meisten Fällen eine Welt ohne Internet gar nicht mehr vorstellen. Durch die Möglichkeit, sich mobil mit dem Freundeskreis auszutauschen, Fotos zu versenden, unterwegs zu telefonieren und zu chatten oder die eigene Meinung jederzeit online zu veröffentlichen, verändern sich auch die Sphären des Öffentlichen und Privaten. Die gesellschaftlichen Veränderungen, die sich dadurch ergeben, betreffen uns alle und erfordern einen vorausschauenden und nachhaltigen Umgang mit den Möglichkeiten der mobilen Mediennutzung, insbesondere im Hinblick auf Heranwachsende.

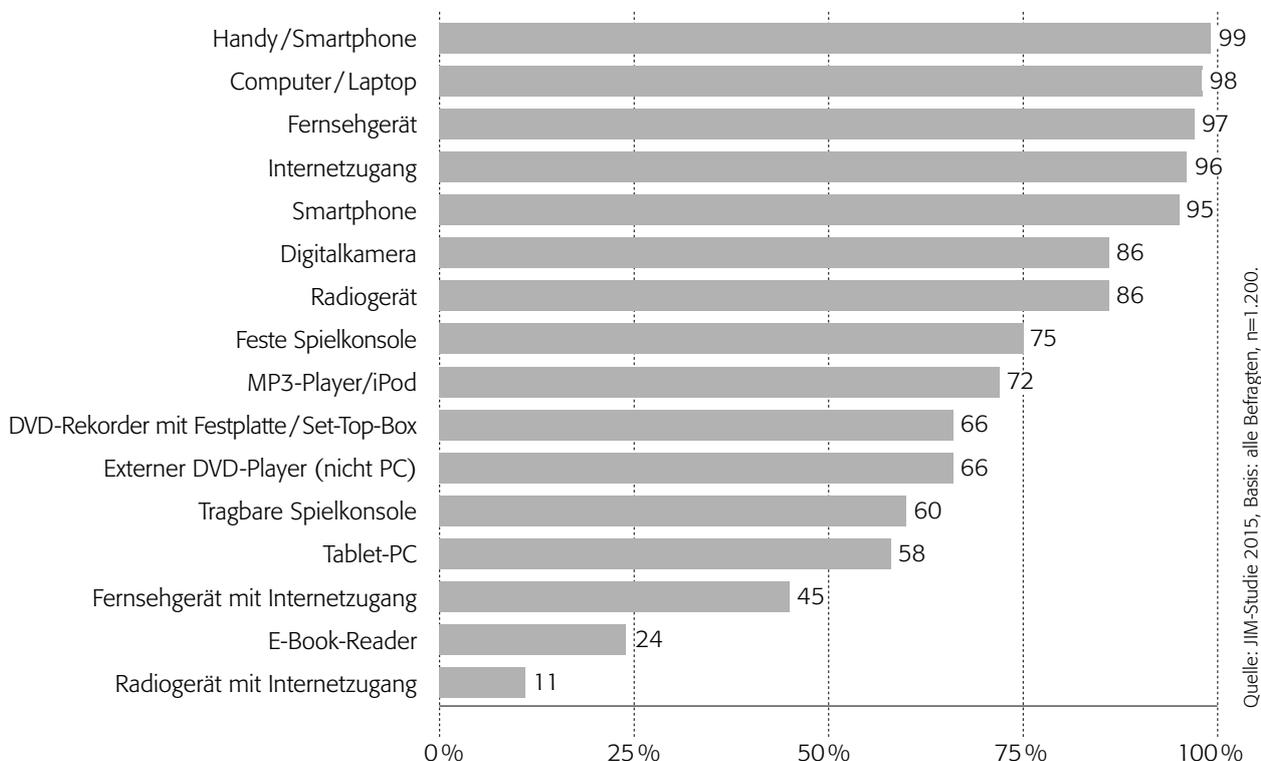
Was bedeutet es für Heranwachsende online zu sein? Was sind die Vorteile und Folgen des Mobilens? Welche Herausforderungen ergeben sich für die Medienerziehung? Wie können Eltern ihre Kinder bei den ersten Schritten im mobilen Netz begleiten?

3.1.1 Mobile Mediennutzung und der Zwang dabei zu sein

Diese zunehmende mobile Mediennutzung spiegelt sich auch in aktuellen Studien wider. Laut JIM-Studie 2015² verfügen nahezu alle befragten Haushalte über ein Handy, Smartphone, Computer bzw. Laptop und einen Internetzugang. Gegenüber 2014 ist der Besitz an Smartphones nur leicht gestiegen (von 94 auf 95 Prozent). Vergleicht man die Daten von 2013 und 2015 wird allerdings deutlich, wie schnell das Smartphone zum Alltagsbegleiter in Familien geworden ist: Innerhalb von zwei Jahren ist der Besitz um 14 Prozent gestiegen. Auch Tablet-PCs gehören immer häufiger zur digitalen Grundausstattung in Familien: Über die Hälfte der Familien (58 Prozent) gibt an, über ein eigenes Gerät zu verfügen (2013: 36 Prozent, 2014: 48 Prozent).

Im Vergleich zu den JIM-Studien 2013 und 2014 besitzen weniger Familien einen MP3-Player (2013: 83 Prozent, 2014: 77 Prozent, 2015: 72 Prozent). Es kann vermutet werden, dass die multifunktionalen Smartphones diese Mediennutzung zumindest teilweise mit abdecken.

Geräte-Ausstattung im Haushalt 2015



² Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2015): JIM-Studie 2015: Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. Online: www.mpfs.de.



Mobile Kommunikation fängt immer früher an und ist inzwischen auch in der Grundschule angekommen: 22 Prozent der 8-bis 9-Jährigen verfügen laut KIM-Studie 2014³ über ein eigenes Handy, 10 Prozent der genannten Altersgruppe besitzen ein Smartphone. Insgesamt verfügen sie über eine weitreichende Ausstattung. 89 Prozent der Handys sind mit einer Kamera, 71 Prozent mit einem MP3-Player ausgestattet, 53 Prozent haben eine Bluetooth-Funktion, 42 Prozent verfügen über GPS und jedes zweite Kind kann auf das Internet zugreifen und Apps nutzen.⁴

Vor allem der Wechsel auf eine weiterführende Schule ist für viele Eltern ein Grund, ihren Kindern ein eigenes Handy zu geben. Dabei verbreitet sich die Nutzung von Smartphones im Lauf der letzten Jahre immer weiter. Hatten 2013 noch 57 Prozent der Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 13 Jahren ein eigenes Smartphone, so sind es 2014 bereits 81 Prozent und 86 Prozent im Jahr 2015. Bei den 14- bis 15-Jährigen sind es 2015 sogar 93 Prozent.⁵

Mit Smartphones steht auch das mobile Internet zur Verfügung. Wie 2014 ist das Handy bzw. Smartphone der

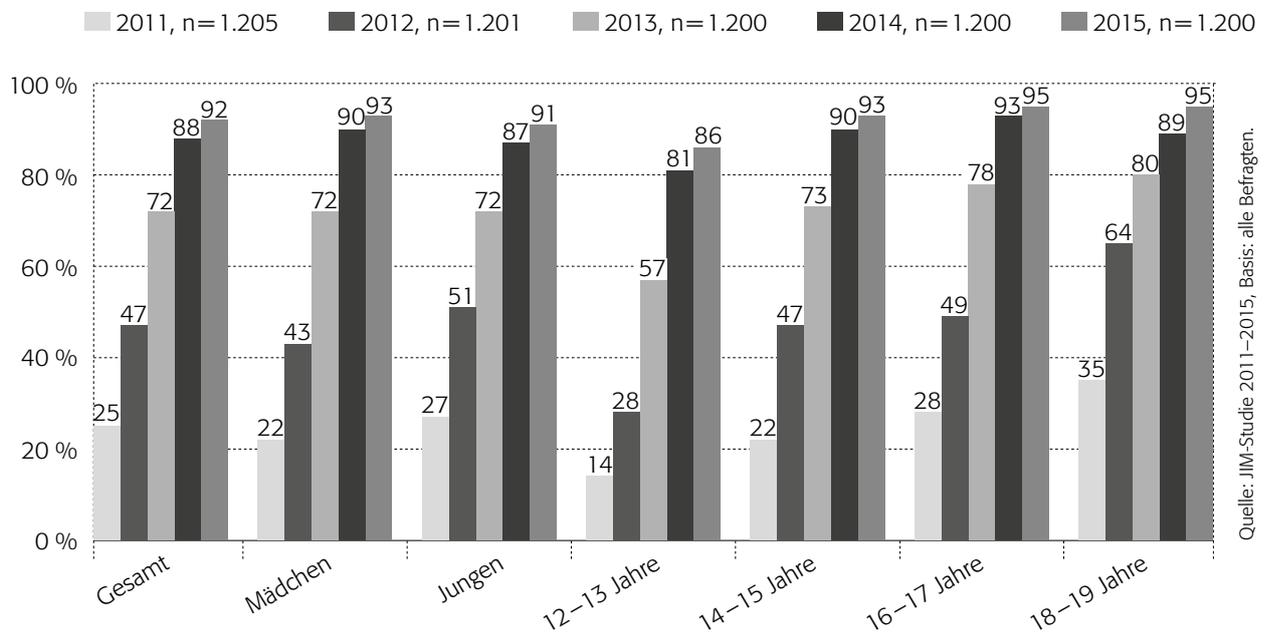
am häufigsten benannte Nutzungsweg des Internets. Mit 88 Prozent liegt es deutlich vor dem Internetzugang per Computer oder Laptop (74 Prozent).⁶

Internet-Flatrates unterstützen die Anwendungsmöglichkeit des mobilen Internets. Insgesamt drei Viertel der befragten Jugendlichen nutzt ein solches Angebot. Auch über die Hälfte (62 Prozent) der jüngeren Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 13 Jahren hat bereits über eine Flatrate Zugang zum mobilen Internet.⁷

Das wirkt sich auch auf die Nutzungsdauer, die sie online verbringen, aus. Jugendliche im Alter zwischen 12 und 19 Jahren verbringen nach eigener Einschätzung etwa 208 Minuten durchschnittlich von montags bis freitags online (2013: 179 Minuten, 2014: 192 Minuten).⁸

Online zu sein bedeutet für Heranwachsende vor allem, sich auszutauschen, Spiele zu spielen, sich durch Videos usw. unterhalten zu lassen und nach Informationen zu suchen. Die Kommunikation steht dabei aber mit 40 Prozent an erster und wichtigster Stelle.⁹

Smartphone-Besitzer 2011 – 2015



³ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2014): KIM-Studie 2014: Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. Online: www.mpfs.de.

⁴ KIM-Studie 2014, S. 45–47.

⁵ JIM-Studie 2015, S. 46.

⁶ JIM-Studie 2015, S. 30.

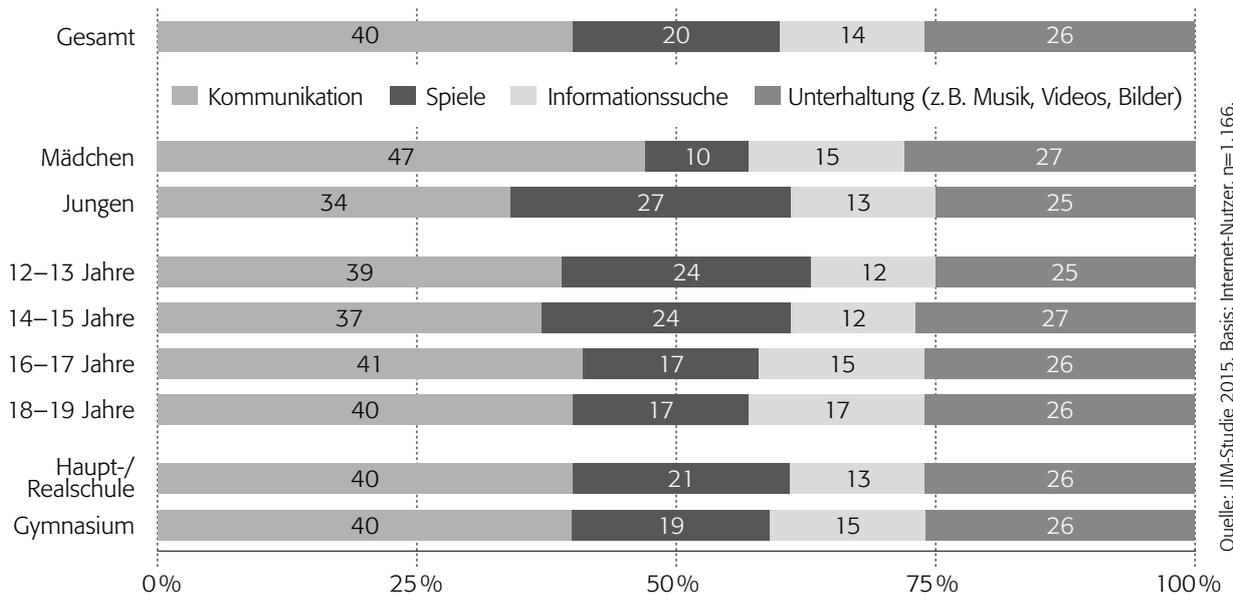
⁷ JIM-Studie 2015, S. 46.

⁸ JIM-Studie 2015, S. 30.

⁹ JIM-Studie 2015, S. 31.



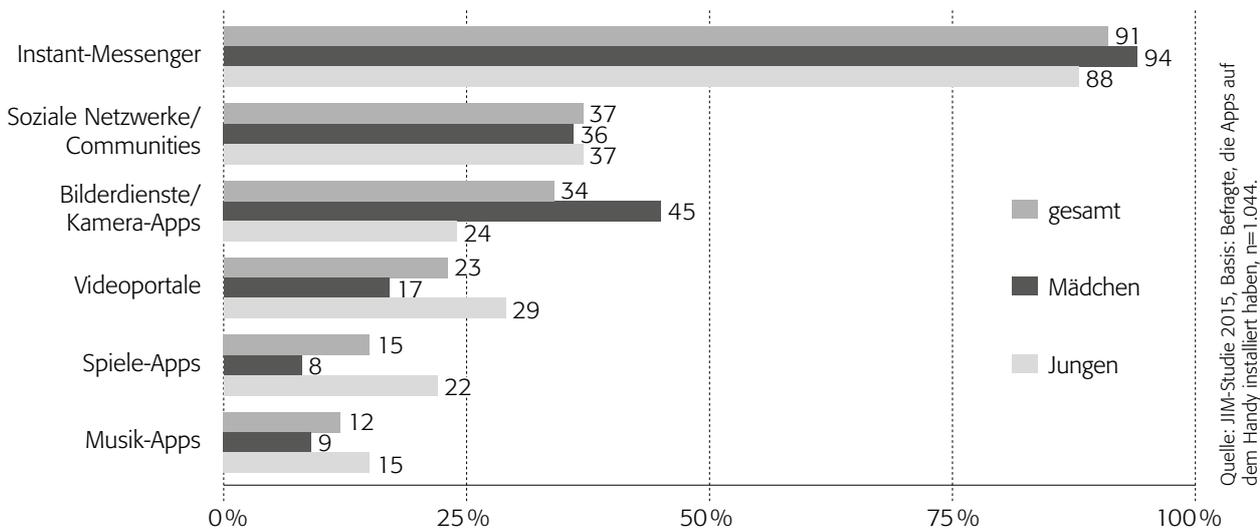
Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung 2015



Das spiegelt sich auch in der Nutzung des mobilen Netzes über das Smartphone wider. Die wichtigsten Apps für Jugendliche sind die, mit denen sie sich mit ihrem Freundeskreis austauschen können, entweder über Instant Messenger (91 Prozent) oder über Soziale Netzwerke (37 Prozent). Die beliebteste Messenger-App ist *WhatsApp* (90 Prozent), *Facebook* folgt mit 33 Prozent. An dritter Stelle folgen Kamera-Apps und Bilderdienste. Am häufigsten wird dabei *Instagram* genannt (30 Prozent). Die mobile *YouTube*-Anwendung gehört für 23 Prozent zu den wichtigsten Apps. *Snapchat* kommt auf 16 Prozent.¹⁰

Beschäftigen sich Jugendliche in ihrer Freizeit mit Medien, liegt das Handy bzw. Smartphone mit 89 Prozent auf Platz eins der beliebtesten, täglich genutzten Medien, gefolgt von der Internetnutzung (80 Prozent). Dem folgt das Abspielen von MP3-Dateien (60 Prozent). Radio (56 Prozent) und Fernsehen (52 Prozent) spielen bei der Medienbeschäftigung in der Freizeit weiterhin eine zentrale Rolle, liegen jedoch deutlich hinter der Smartphone- und Internetnutzung.¹¹

Die wichtigsten Apps auf dem Smartphone 2015 – bis zu drei Nennungen

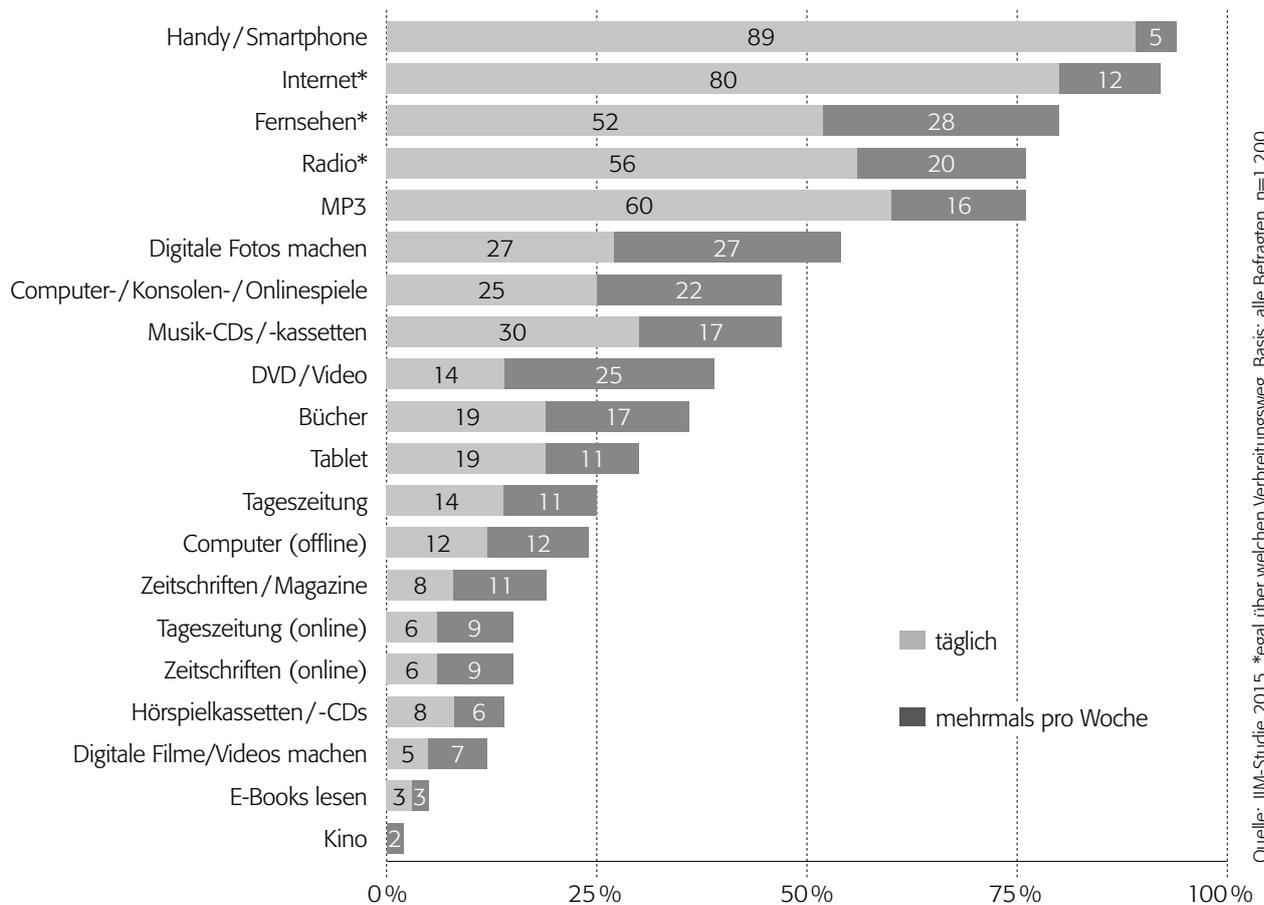


¹⁰ JIM-Studie 2015, S. 50.

¹¹ JIM-Studie 2015, S. 11.



Medienbeschäftigung in der Freizeit 2015



Das Smartphone und das mobile Internet gehören zum festen Bestandteil der Jugendkultur. Dies gilt über alle Schulgrenzen hinweg und noch vor allen anderen Medien.

Gleichzeitig stellen Jugendliche aber auch fest, dass sie teilweise zu stark durch die Handynutzung beansprucht werden. 2014 stimmten mehr als die Hälfte der in der JIM-Studie Befragten der Aussage zu, zu viel Zeit mit dem Smartphone zu verbringen.¹² Die Angst etwas aus dem Freundeskreis zu verpassen („Fear of missing out“ – FOMO) und so nicht an der Kommunikation innerhalb der Peergroup teilnehmen zu können, führte bei 55 Prozent auch dazu, sich zeitweise „genervt“ von den eintreffenden Nachrichten zu fühlen.¹³ Zu vergleichbaren Ergebnissen kommt die Studie „Mediatisierung mobil“. Bei vielen Heranwachsenden wird die „Informationsflut“ als Stress empfunden und führt zu einem unbedachten Umgang mit den eigenen Daten.¹⁴ 48 Prozent der in dieser Studie befragten Kinder zwischen 8 und 14 Jahren geben hierbei an, dass

sie die Handynutzung bei Hausaufgaben stört und 42 Prozent bestätigen, dass sie durch den „Nachrichtenstress“ unüberlegt Daten weitergeben.

Auch wenn die ständige Erreichbarkeit manchmal Stress bedeutet: Ohne eigenes Smartphone bzw. ohne handybasierten Onlinezugang fühlen sich Jugendliche von der Kommunikation innerhalb des Freundeskreises ausgeschlossen. Darüber hinaus hat das Handy für Heranwachsende noch weitere und vor allem soziale Funktionen: Es ist Zeichen des Erwachsenwerdens und der Gruppenzugehörigkeit. Es unterstützt in der Organisation des Alltags und wird durch personalisiertes Zubehör wie Handyhüllen, Klingeltöne oder Hintergrundbilder zu einem modischen Begleiter und einem Statussymbol, das die eigene Identität ausdrückt. Auf das Handy zu verzichten, es abzuschalten oder wegzulegen, fällt vielen Kindern und Jugendlichen dementsprechend schwer.

¹² In der JIM-Studie 2015 wurde diese Frage so nicht mehr gestellt.

¹³ JIM-Studie 2014, S. 53.

¹⁴ Knop, Karin; Hefner, Dorothée; Schmitt, Stefanie; Vorderer, Peter (2015): Mediatisierung mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen LfM, Band 77. Leipzig: VISTAS Verlag, S. 149.



Außerdem sind Kinder und Jugendliche in ihrem Alltag ständig von Smartphones, Tablets oder mobilen Spielekonsolen umgeben: Sie beobachten Erwachsene, die ganz selbstverständlich mit Handys und Tablets umgehen, sehen Werbung für die neuesten Smartphone- oder Tablet-Modelle im Fernsehen, in Zeitschriften oder auf Plakaten und kommen mit anderen Gleichaltrigen im Freundeskreis, die ein eigenes Gerät besitzen, darüber ins Gespräch.

Die ständige Präsenz und der hohe Stellenwert von mobilen Geräten innerhalb der Gesellschaft und der Peer-group führt gerade bei Jugendlichen zu dem Wunsch, ein eigenes Gerät besitzen zu wollen, um dadurch Teilhabe und Anerkennung zu erfahren. Neben diesem gesellschaftlichen Druck steht bei vielen Jugendlichen zudem die Erfahrung im Vordergrund, ohne ein eigenes Handy nicht an allen Kommunikationsmöglichkeiten des Freundeskreises teilhaben zu können und somit oftmals ausgegrenzt zu sein. In einem Alter, in dem die Peergroup und die Teilnahme an gemeinsamen Aktivitäten die mitunter wichtigste Bedeutung einnimmt, kann eine solche Angst vor Ausgrenzung für die Heranwachsenden zu einem echten Problem werden.

Eltern nehmen den Zwang „dabei zu sein“ meist wahr und sind deshalb häufig unsicher. Zwar möchten sie ihr Kind nicht ausgegrenzt wissen und ihm die Teilhabe am sozialen Leben der jeweiligen Altersgruppe ermöglichen, gleichzeitig stehen sie einer weiteren Mediatisierung des Alltags ihrer Kinder (neben Computer, Internet und z. B. Spielekonsolen) skeptisch oder ablehnend gegenüber und sehen vor allem die Gefahren der digitalen Medien im Vordergrund.

Empfehlungen für Eltern von jüngeren Kindern

► Gruppendruck erkennen

Der Gruppendruck, ein eigenes Handy zu besitzen, ist groß. Nehmen Sie die Sorgen Ihres Kindes, vielleicht etwas im Freundeskreis zu verpassen, ernst und erkundigen Sie sich bei anderen Eltern, wie verbreitet Handys tatsächlich sind.

► Medienkompetenz einschätzen

Überlegen Sie vor der Anschaffung eines Handys für Ihr Kind, wie es mit (digitalen) Medien umgeht: Hat es bereits Erfahrung, z. B. mit Computer und Internet, kann es einschätzen, welche Informationen es weitergeben kann und welche nicht, hält es sich an Vereinbarungen und fragt Sie um Rat, wenn es etwas nicht weiß? Was möchte Ihr Kind mit dem Handy machen? Welches Gerät eignet sich dafür? Für Kinder im Grundschulalter sollte z. B. noch kein Smartphone (mit Internetanbindung) angeschafft werden.

► Neue Geräte gemeinsam ausprobieren

Sehen Sie sich gemeinsam mit Ihrem Kind das neue Gerät an und „trainieren“ Sie den Umgang damit. Stellen Sie Regeln zu Nutzungswegen und -zeiten auf. Drohen sie nicht mit einem Handyverbot – sollte doch mal etwas schief gegangen sein, wird sich Ihr Kind dann vermutlich nicht an Sie wenden. Besprechen Sie das Thema Kosten und Kostenfallen (vgl. Kapitel 3.7.2 „Abos und andere Kostenfallen“). Seien Sie Vorbild: Ihr Kind orientiert sich an Ihrem Nutzungsverhalten und dem Umgang mit Medien innerhalb der Familie.

Empfehlungen für Eltern von älteren Kindern

► Stellenwert der Medien anerkennen

Erkennen Sie die große Bedeutung von Handys für den Alltag von Kindern und Jugendlichen an. Oft sind sie ein wichtiges Mittel um an der Kommunikation im Freundeskreis teilzuhaben.

► Medienkompetenz einschätzen

Ihr Kind sollte erst dann ein vollfunktionsfähiges Smartphone erhalten, wenn Sie den Eindruck haben, dass es die vielen Funktionen versteht und verantwortungsbewusst damit umgehen kann. Es fällt nicht immer leicht dies einzuschätzen. Mit einer „Checkliste“ können Sie wesentliche Punkte abfragen, z. B. ob Sicherheitseinstellungen vorgenommen, GPS & WLAN aktiviert werden können und können so erkennen, für welche ausstehenden Punkte Sie ihr Kind noch sensibilisieren sollten.

Die Checkliste

Ist Ihr Kind reif für ein Smartphone?

Es ist nicht einfach, einzuschätzen, wann Ihr Kind ein voll funktionsfähiges Smartphone mit maximalem Internetzugang sicher und verantwortungsvoll bedienen kann. Die folgenden Punkte können Ihnen dabei eine grobe Orientierung geben. Kreuzen Sie an, was Ihr Kind bei der Handynutzung schon kann. Haben Sie eine deutliche Mehrheit der Punkte mit einem Ja/Nein versehen, können Sie in Erwägung ziehen, Ihr Kind mit einem Smartphone auszustatten. Voraussetzung ist, dass Sie mit Ihrem Kind die noch ausstehenden Punkte besprechen und es für Risiken sensibilisieren.

Das kann Ihr Kind:	
Sicherheitsinstellungen aufrufen und dort Einstellungsänderungen vornehmen (PIN erstellen, Bildschirmersperre einschalten)	
GPS-Signal, Wi-LAN und Bluetooth selbstständig aktivieren und deaktivieren	
Antivirenschutz-APP für das Smartphone downloaden und installieren	
Einstellungen zu Datensammlung im Ausland am Gerät aufrufen	
Apps in Bezug auf Datenschutzerklärungen einschätzen und wissen, wo man sich informieren kann (z. B. in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen, in Foren etc.)	
Ggf. anfallende Kosten durchschauen (z. B. In-App-Käufe) und entsprechende Einstellungen am Gerät vornehmen können	
Kosten der (monatlich) Smartphone-Nutzung (Prepaid oder Tarif) überschauen	
Mit Ihnen vereinbarte Regeln für die Handynutzung verstehen und ablesen können (z. B. nicht am Essen, nach 22 Uhr Handy aus etc.)	
Das eigene Kennungsverhalten reflektieren und das Handy auch mit einem abgeben	
Vorsicht mit den eigenen Informationen im Internet umgehen und ein Gefühl für Privatsphäre entwickelt haben	
Daten anderer (z. B. Bilder) nicht ungefragt weitergeben	
Ein sicheres Passwort erstellen und dieses regelmäßig ändern	

klicksafe.de
handysektor!
smart • mobile • ii

Links und Tipps zum Lernen und Umsetzen mit dem Handy sowie Foto- und technische Aspekte sind im Ratgeber Handys zu finden.
www.klicksafe.de/handys
www.klicksafe.de

Ist Ihr Kind reif für ein Smartphone? Eine Checkliste für Eltern
Quelle: www.klicksafe.de



► **Vereinbarungen treffen**

Vereinbaren Sie mit Ihrem Kind Regeln für die Handy-nutzung: Wann sind handyfreie Zeiten in der Familie? Muss Ihr Kind beim Herunterladen von Apps um Erlaubnis fragen? Wie soll das Handy in der Öffentlichkeit genutzt werden (Fahrradfahren, Schule, Bus und Bahn)? Welche Inhalte sollte es nicht veröffentlichen (Urheberrechte, persönliche Daten, usw.)? Machen Sie deutlich, dass nicht jedes Mal, wenn ein neues Gerät auf den Markt kommt, dieses auch gleich angeschafft werden kann. Seien sie dem Thema gegenüber aufgeschlossen und suchen Sie Gesprächssituationen, in denen Sie mit Ihrem Kind über das Handy, Smartphone, mobile Internetnutzung, persönliche Daten usw. sprechen. Oftmals liefern die Tagespresse und Fernsehberichte hierzu genügend Gesprächsstoff.

Tipps für Referenten

Die Ergebnisse der JIM-Studie können auf einem Elternabend eingesetzt werden, um einen sachlichen und fundierten Überblick über das Thema zu geben und Anlass für Gespräche mit den Eltern sein. Auf diese Weise können Eltern die vorgestellten Informationen auch auf ihren Alltag und ihre familiäre Situation hin hinterfragen und mit anderen diskutieren.

► **Gesprächsanlässe bieten**

Informationsabende werden von Eltern oftmals mit gemischten Gefühlen besucht. So erhoffen sie sich Tipps und Hinweise, die ihnen helfen, die mobile Mediennutzung ihrer Kinder sicherer zu machen und haben gleichzeitig die Erwartung, in ihrem individuellen Erziehungsstil und einem generellen Vorbehalt gegenüber „Smartphones, Tablets und Co.“ bestätigt zu werden. Referenten können und müssen diesen Erwartungen nicht gerecht werden. Sie haben vielmehr die Möglichkeit, Eltern zunächst für den hohen Stellenwert, den besonders Handys und Smartphones für Kinder und Jugendliche haben, zu sensibilisieren und zu verdeutlichen, warum sich ihre Kinder ein eigenes Gerät wünschen und was sie damit verbinden.

► **Faszination aufzeigen**

Auch wenn es in der Jugend vieler Eltern noch keine Handys gab, können sie doch meist anhand anderer Beispiele nachvollziehen, was ihre Kinder generell in der Peergroup bewegt. Wenn es z. B. in der Klasse der Eltern modern war, bestimmte Markenkleidung zu tragen, einen Frisur-Stil zu pflegen oder den neusten Plattenspieler oder Walkman zu besitzen, war es wahrscheinlich auch für die Eltern zu dieser Zeit wichtig, genau diese

Zugehörigkeits-Attribute zu teilen bzw. an diesen Trends teilzuhaben. Referenten können daher zu Beginn die Frage stellen: „Was wäre wenn ... es damals auch bereits mobile Konsolen, Handys usw. gegeben hätte? Hätten sich die Eltern nicht auch gewünscht, diese Geräte zu besitzen?“ Vielen Eltern wird so deutlich, dass auch ihre eigenen Kinder heute noch vor vergleichbaren Situationen stehen.

► **Klare Entscheidungen treffen**

Eltern müssen und sollten nicht jeden Wunsch ihrer Kinder automatisch erfüllen. Was in anderen Erziehungsbereichen gilt, sollte schließlich auch bei der Medien-erziehung berücksichtigt werden. Die Entscheidung von Eltern kann auch so ausfallen, dass das eigene Kind noch warten muss, bevor ein eigenes Handy angeschafft wird. Diese Entscheidung bildet jedoch eine gute Gesprächsgrundlage und zeigt den Kindern, dass Eltern sich ernsthafte Gedanken zu diesem Thema machen. Entscheidungen sollten erklärt und gemeinsam besprochen werden, damit das Kind versteht, warum diese getroffen wurde und unter welchen Umständen ein eigenes Handy in der Zukunft zur Verfügung gestellt werden kann.

Links und Materialien zum Thema

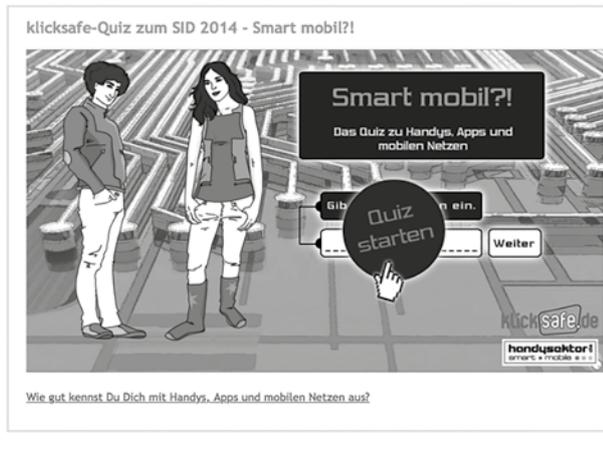
- 🔗 www.mpfs.de: Die JIM-Studien stehen seit 1998, die KIM-Studien seit 1999 zum Download als PDF-Dokumente zur Verfügung. Die wichtigsten Ergebnisse lassen sich auch direkt online einsehen.
- 🔗 www.internet-abc.de/eltern/die-juengsten-im-netz/kleinkinder-und-medien: Das *Internet-ABC* richtet sich explizit an Eltern jüngerer Kinder und bietet einen guten Einstieg ins Thema Kinder und Medien.
- 🔗 www.handysektor.de/geraete-technik/geraete-tips.html: Informationen zum Kauf eines Handys finden sich im Angebot von *Handysektor*.
- 🔗 www.klicksafe.de/smartphones: Ausführliche Informationen zu Smartphones und Tipps zur sicheren Nutzung von Apps finden sich ebenfalls im Web-Angebot von *klicksafe*. Zum Thema Apps eignet sich vor allem auch der Beitrag „Apps & Kinder- bzw. Jugendschutz“ unter „Apps“. Mit einer „Checkliste“ für Eltern kann hier auch geprüft werden, inwieweit das eigene Kind bereits mit relevanten Themen für die Smartphone-Nutzung vertraut ist.



🔗 www.klicksafe.de/quiz: Was weiß ihr Kind schon zum Thema Handy, wo muss man noch einmal „trainieren“? Die Quizze von *klicksafe* bieten Eltern einen guten Gesprächseinstieg.

klicksafe-Quizze

- klicksafe-Quiz zum SID 2014 - Smart mobil?!
- klicksafe-Quiz zu Facebook für Eltern und Pädagogen
- Bist Du ein Computerspiel-Experte? Das Online-Quiz zur gamescom 2014
- klicksafe-Quiz "Datenschutz" für Jugendliche
- klicksafe-Quiz "Urheberrecht im Internet"
- klicksafe-Quiz "Let's talk about Porno" für Jugendliche
- Offline-Version der klicksafe-Quizze



klicksafe-Quizze: 🔗 www.klicksafe.de/quiz

🔗 www.mediennutzungsvertrag.de: Mit dem Mediennutzungsvertrag von *klicksafe* und *Internet-ABC* können Eltern und Kinder für die Nutzung von Internet, Handy, Fernsehen und Computer gemeinsame verbindliche Regeln festlegen.

3.1.2 Vorteile der mobilen Revolution

Das mobile Netz und die Möglichkeit immer online sein zu können, sind nicht an gesellschaftliche Vorbedingungen geknüpft. Durch Smartphones, die in jeder Preisklasse zur Verfügung stehen, erhalten junge Menschen die Möglichkeit, sich auch höherwertige Geräte durch vertragliche Bindung subventionieren zu lassen. Auch der große Markt an gebrauchten Smartphones, in Kombination mit Internet-Flatrates, macht eine Nutzung dieser Geräte und des mobilen Internets für nahezu alle gesellschaftlichen Gruppen möglich.

Damit ist die Möglichkeit gegeben, jederzeit und überall in der Lage zu sein, mit Menschen Kontakt aufzunehmen und Verbindungen zu pflegen. Eine Nachricht über einen Instant Messenger kann, wie eine „digitale Postkarte“, ein kurzes Zeichen der Wertschätzung sein. Mit einem Video-Clip

lassen sich Geburtstagsgrüße persönlich gestalten und sofort verschicken, ein Foto zeigt Verwandten und Bekannten, wo man sich gerade befindet und was man gerade macht. Mobile Medien bieten die Chance, persönliche Verbindungen intensiver zu pflegen und andere am eigenen Alltag teilhaben zu lassen.

Alltag organisieren

Das mobile Netz kann auch in der Strukturierung und Organisation des Alltags unterstützen: Ob das eigene Kind den Bus verpasst hat, es sicher an seinem Zielort angekommen ist, oder eine Veranstaltung länger dauert und man sich verspätet – jegliche Form der Information lässt sich schnell abrufen, versenden und mit anderen teilen.

Wie sieht es an einem zukünftigen Arbeitsplatz aus, wer sind die neuen Kollegen oder wo wohnt die Gastfamilie, bei der man ein soziales Jahr verbringt? Orte, die einem auch das Fernsehen nicht zeigt, werden durch entsprechende Apps sichtbar, Reiseplanungen im Voraus berechenbar. Gerade für Menschen mit einer körperlichen Einschränkung eröffnen sich so neue Möglichkeiten, ihre nahen oder fernen Reiseziele auf ihre Bedürfnisse hin zu überprüfen. Lokale und globale Informationen können mobil jederzeit aufgerufen werden. Auch Wartezeiten, Bus- und Zugfahrten, die häufig als langweilig empfunden werden, können abwechslungsreich und interaktiv gestaltet werden, indem man sich einen Film über ein Tablet-PC ansieht oder sich mit Freunden über einen Instant Messenger austauscht. Eigene Interessen und Hobbys lassen sich so ortsungebunden fortführen.

Informationen erhalten

Mobile Medien bieten die Möglichkeit, immer und überall auf aktuelle Informationen aus dem Netz zugreifen zu können – unabhängig von terminlich fixierten Nachrichtenmeldungen aus dem Fernsehen, dem Radio oder den Printmedien. Mit dem Smartphone und dem mobilen Zugriff auf das Internet ist der „Live-Ticker“ immer mit dabei.

Inhalte überprüfen

Mit der mobilen Mediennutzung ist es jeder Person möglich, einen eigenen „Fakten-Check“ durchzuführen: Stimmen die Statements aus der Fernsehsendung oder aus der Presse? Sind die Quellen korrekt angegeben? Die Überprüfung liegt in den Händen der Nutzer und fällt umso leichter, wenn der Weg zum stationären PC entfällt und das Smartphone direkt neben einem liegt.

Meinungsvielfalt erfahren

Darüber hinaus eröffnen sich auch bei der Auseinandersetzung mit bestimmten Themen neue Möglichkeiten: Ob Musik, Politik oder Krimi am Sonntagabend – durch Apps



lassen sich in Communitys Inhalte posten und teilen und so auch Gemeinsamkeiten mit anderen Nutzern entdecken. Ein Austausch von Meinungen oder eine mobile online-Diskussion können dazu beitragen, den eigenen Erfahrungshorizont zu erweitern und neue Sicht- und Denkweisen kennenzulernen. Auch Themen, die nicht in den klassischen Massenmedien behandelt werden, finden über Videoportale oder Blogs ihren Weg in die Öffentlichkeit. Globalisierung meint in diesem Sinne auch, dass Nutzer des mobilen Netzes weltweit ihre Sicht der Dinge und ihre Erfahrungen veröffentlichen können. Informationen aus Kriegsgebieten oder totalitären Staaten erreichen die Weltöffentlichkeit trotz Zensurmaßnahmen häufig über das mobile Internet.

Gemeinsamkeiten entdecken

Die Vielfalt an Meinungen, Lebensentwürfen, gesellschaftlichen Positionen und die Chance, sich mit Menschen aus anderen Kulturkreisen und aus anderen gesellschaftlichen Zusammenhängen auszutauschen und Gemeinsamkeiten zu finden, eröffnen neue Handlungsräume, die ausgestaltet werden können und in denen die eigene Persönlichkeit erweitert wird. Über diese unmittelbare Erfahrung hinaus können Meinungsvielfalt, Toleranz und Offenheit als wichtige und grundlegende Faktoren in der weltweiten und mobilen Kommunikation erlernt und erfahren werden.

Teilhabe ermöglichen

Der Zugang zu einem differenzierten „Wissen der Welt“ ist durch die mobilen Medien jederzeit und ortsunabhängig möglich. Unabhängig davon, ob oder wie viele Bücher und Lexika sich in dem persönlichen Umfeld, z. B. der Familie befinden und ohne Öffnungszeiten von Bibliotheken berücksichtigen zu müssen, lassen sich Informationen zu jedem Thema im Netz abrufen.

Engagement vernetzen

Auch gesellschaftliches Engagement, wie etwa die Bewältigung des Hochwassers im Osten Deutschlands 2013 oder das Engagement vieler ehrenamtlicher Helfer beim Zuzug und der Unterbringung von Flüchtenden 2015, ein Aufruf zu politischen Aktionen oder zu Flashmobs, findet heute über das Internet statt. Mit dem mobilen Netz werden Helfer schneller angesprochen, als über Flyer und Telefonketten.

Empfehlungen für Eltern

► **Mediennutzung reflektieren**

Zu welchen Anlässen nutzen Sie das (mobile) Internet, welche Inhalte sind Ihnen wichtig? Sprechen Sie mit Ihrem Kind über Ihr eigenes Nutzungsverhalten, warum

Ihnen diese Anwendungen wichtig sind. Fragen Sie nach, was und warum Ihr Kind gerne mit dem Smartphone macht. Lassen sich so Gemeinsamkeiten finden, z. B. „in Kontakt bleiben“, „Informationen einholen“ etc.? Auch wenn andere Kontakte gepflegt, andere Informationen gesucht und andere „Kanäle“ bzw. Anwendungen genutzt werden – die Anlässe sind häufig sehr ähnlich.

► **Neues kennenlernen**

Probieren Sie gemeinsam einmal andere Anwendungsmöglichkeiten aus, z. B. laden viele Fernsehsendungen zu Chats ein oder stellen weiterführende Informationen online zur Verfügung. Bei Sportveranstaltungen lassen sich häufig „Live-Ticker“ nutzen. Halten die so beworbenen Angebote, was sie versprechen? Zusammen können neue Medienerfahrungen gesammelt und ausgewertet werden.

Tipps für Referenten

Werden die Vorteile der „mobilen Revolution“ bei einem Elternabend besprochen, sollten Referenten darauf achten, dass dies nicht zu einer Werbeveranstaltung für Smartphones, Tablets und andere Geräte wird. Die Vorteile zu benennen soll Eltern vielmehr dabei unterstützen, sich eine Meinung zur mobilen Mediennutzung bilden zu können, die nicht nur die negativen Aspekte im Blick hat.

► **Digitale Mediennutzung erfragen**

Wo sehen Eltern die Vorteile der mobilen Medien, wann und zu welchem Zweck nutzen sie Smartphones und Tablets? Ein Dialog hierzu kann mit einigen Fragen eingeleitet werden: „Wer hat schon mal Nachrichten über das Smartphone gelesen, eine kurze Nachricht oder Fotos an Freunde und Verwandte geschickt, einen lustigen Film weitergeleitet oder sich online über den Urlaubsort informiert?“ So lässt sich deutlich machen, dass das mobile Netz nicht nur für Jugendliche neue interessante Möglichkeiten bietet.

► **Lieblings-Apps sammeln**

Ob Fußball-Live-Ticker, eine Wetter- oder Wasserwaagen-App – viele Eltern nutzen mobile Medien und Anwendungen inzwischen ganz selbstverständlich. Werden bei einem Elternabend einmal die beliebtesten Apps benannt, kann bewusst werden, dass Apps nicht nur „Zeitfresser“ sind, sondern auch im Alltag helfen können.



Links und Materialien zum Thema

- www.icerocket.com: Die Vielfalt an Themen und Interessen im Internet und die Möglichkeit, auf alternative Meinungen und Berichterstattungen zugreifen zu können, spiegelt sich besonders deutlich in Blogs wider. Beispiele für nahezu alle Themenbereiche lassen sich mit Suchmaschinen für die „Blogosphäre“ aufzeigen, z.B. mit *icerocket*.
- www.bundestwitter.de: Aktuelle Ereignisse verbreiten sich besonders schnell über Twitter. *Bundestwitter* zeigt eine Übersicht über die neusten Nachrichten, die deutsche Politiker versenden. Eine Anmeldung bei Twitter ist hierfür nicht erforderlich.

www.bundestwitter.de

3.1.3 Gesellschaftliche Einflüsse und Folgen des Mobilens

„Ich bin öffentlich ganz privat“¹⁵ – mit dieser Aussage lässt sich eine der wesentlichen gesellschaftlichen Veränderungen und Folgen des „mobilen Zeitalters“ gut beschreiben. Noch vor einigen Jahren waren die Sphären des Öffentlichen und Privaten klar voneinander getrennt: Gespräche im Freundeskreis, der Austausch von Fotos oder Videos mit Bekannten oder das Engagement in einem Verein gehörten zu einem Bereich, der eine begrenzte und überschaubare Anzahl von Personen erreichte. Diskussionen, spontane, vielleicht auch unbedachte, Äußerungen verblieben meist in diesem Bereich und wurden nicht protokolliert oder weitergegeben.

Durch die Möglichkeit, sich mobil mit dem Freundeskreis über das Internet auszutauschen, Fotos zu versenden, unterwegs zu telefonieren und zu chatten oder die eigene Meinung jederzeit online zu veröffentlichen, „verschwimmen“ die Bereiche Privatheit und Öffentlichkeit immer mehr. Das heißt auch, dass die Dinge, die über das Netz kommuniziert werden, den privaten Raum verlassen und der Öffentlichkeit eventuell noch nach Jahren zur Verfügung stehen. Spontane Äußerungen, politische Ansichten, persönliche Angewohnheiten und Vorlieben, die sich vielleicht auch im Laufe der Zeit ändern, können nachhaltig abrufbar bleiben und mit dem Urheber in Verbindung gebracht werden. Eine Netz-Recherche zu einer Person lässt unter Umständen ein Bild entstehen, das gar nicht mehr zutrifft oder nur Aspekte der recherchierten Person wiedergibt. Ohne eine weitere Überprüfung kann dieses Bild für authentisch gehalten werden und möglicherweise auch für einen ersten Eindruck entscheidend sein.

Privates wird öffentlich

Privater und öffentlicher Raum kann in diesem Zusammenhang auch wörtlich verstanden werden. Durch mobil gepostete Fotos und Videos kann man zeigen, wo man gerade ist und was man gerade mit wem erlebt. Der öffentliche Raum wird so zu einem persönlichen Erlebnisraum, der über das Netz dokumentiert, welches Restaurant oder welchen Kinofilm man gerade besucht hat, wie die Taufe oder Beerdigung im Familienkreis war oder wie man eine Sehenswürdigkeit bewertet. Inhalte, die noch vor einiger Zeit innerhalb des Familien- oder Bekanntenkreises gezeigt und besprochen wurden, bilden heute den Alltag online ab und lassen eine nicht überschaubare Öffentlichkeit an diesen, unter Umständen sehr persönlichen Erlebnissen, teilhaben.

Weit weniger öffentlich aber doch bemerkenswert ist, dass sich die persönliche Atmosphäre eines Telefonats auch außer-

¹⁵ So lautet der Titel einer *klicksafe*-Broschüre zum Thema Datenschutz und Persönlichkeitsrechte im Internet. Sie stellt Materialien für den Einsatz im Unterricht bereit und ist abrufbar unter www.klicksafe.de/materialien.



halb der eigenen vier Wände mit dem Smartphone „mitnehmen“ lässt. Im Bus, der Bahn oder in der Fußgängerzone werden Gespräche über das Handy und Smartphone geführt, die ausgesprochen persönliche Inhalte behandeln können, aber nicht mehr nur vom Gesprächspartner, sondern auch von allen Umstehenden mitgehört werden können. Ein Kommunikationsverhalten, das sich eigentlich an den Rahmenbedingungen einer „offline-Unterhaltung“ orientiert, z. B. an Kriterien wie Vertraulichkeit, einem begrenztem Adressatenkreis oder Spontaneität, lässt die Reichweite der mobil mitgeteilten Inhalte außer Acht. Ein vorausschauender und nachhaltiger Umgang mit den Möglichkeiten der mobilen Mediennutzung hat insbesondere im Hinblick auf Heranwachsende, die sich in der mobilen Welt „zu Hause“ fühlen, eine besondere Bedeutung und Dringlichkeit. Dabei gilt es den Begriff der Privatheit im Sinne einer „Generation mobile“ eventuell neu zu definieren und zu klären, welche Inhalte noch als privat und schützenswert gelten.

Ständige Erreichbarkeit

Für den „Homo Connectus“¹⁶, den „verbundenen Menschen“, egal welchen Alters, gehört die ständige Erreichbarkeit zu seinem ganz normalen digitalen Alltag. Dies führt auch zu veränderten Verhaltensweisen bei „face-to-face“-Kommunikationen: Viele haben das Smartphone immer griffbereit vor sich und unterbrechen ein Gespräch, sobald eine neue Nachricht oder ein Telefonat eingeht. Erreichbar zu sein, in Kontakt zu stehen, scheint inzwischen einen Wert darzustellen, der andere überwiegt, z. B. eine auf das Gegenüber ausgerichtete Zuwendung während eines Gesprächs und die Exklusivität einer Begegnung. Auch hier scheinen sich allgemein gesellschaftlich akzeptierte Verhaltensmuster erst noch etablieren zu müssen.

Überprüfbarkeit von Inhalten

Wenn jeder Inhalte im Netz hinterlegen bzw. abrufen kann, muss unterschieden werden können, wo sich persönliche Meinung darstellt und wo sachliche Informationen angeboten werden. Gerade für eher ungeübte Internetnutzer stehen abrufbare Inhalte aus dem Netz erst einmal gleichberechtigt nebeneinander. Oft fehlt die Kompetenz, Quellen zu überprüfen und Inhalte zu hinterfragen. Für eine reflektierte Meinungsbildung ist es aber wichtig, die Vielfalt an Informations-, Präsentations- und Teilhabemöglichkeiten auf ihre Absicht hin filtern und einschätzen zu können.

Hinzu kommt, dass die großen Internet-Diensteanbieter, die diese Informationen bereitstellen oder verbreiten, zwar eine Schlüsselfunktion in der netzbasierten Vermittlung von Inhalten inne haben („Gatekeeper“), aber keine demokratisch

legitimierten Einrichtungen sind, sondern nach kommerziellen Interessen handeln. Nach welchen Kriterien Inhalte zur Verfügung gestellt werden, ist oft nicht transparent und sollte zumindest hinterfragt werden.

Souveränen Umgang unterstützen

Wenn Bürger bzw. Internetnutzer, unabhängig von ihrem Alter, auf immer mehr Informationen zugreifen können, müssen sie auch in die Lage versetzt werden, kritisch damit umzugehen, um sich eine reflektierte eigene Meinung bilden zu können. Die Gesellschaft ist erst auf dem Weg, sich dieser Thematik zu stellen und eine „Informationskompetenz“, z. B. in den schulischen Kontext zu integrieren.

Jugendliche sind in dieser mobilen und zunehmend konvergenten Medienwelt aktiv. Wie sie aber mit den mobilen medialen Angeboten umgehen, ob sie in der Lage sind, Inhalte in Sozialen Netzwerken, auf *YouTube* usw. zu überprüfen und zu hinterfragen und ihr Medienhandeln als souveräne Nutzer gestalten, ist immer auch davon abhängig, über welche Informationen sie verfügen.

Die partizipatorischen und gestalterischen Möglichkeiten des mobilen Netzes gleichermaßen zugänglich zu machen, ist eine (medien-) pädagogische und gesellschaftliche Herausforderung. Zugleich ist es aber auch eine konkrete und umsetzbare Aufgabe von Familien. Innerhalb der Familien können Spielregeln aufgestellt werden, die einen souveränen Umgang mit den vielfältigen Möglichkeiten des mobilen Netzes unterstützen. Dadurch lernen Jugendliche ihre „digitale Selbstentfaltung“ verantwortungsvoll umzusetzen und die Potenziale des mobilen Netzes zu nutzen.

Medienkonvergenz

In Zukunft werden die Datenströme sicher nicht geringer – im Gegenteil. Durch die Konvergenz der Medien, also das Zusammenwachsen von bislang getrennten einzelnen Medien, werden immer mehr Daten zur Verfügung stehen und gemeinsam abrufbar sein. So bieten beispielsweise „Second-Screen-Anwendungen“ über Smartphones und Tablets zusätzliche Informationen zum laufenden Fernsehprogramm. „IPTV“ (Internet Protocol Television) und „Quadruple Play“ (gebündeltes Angebot von Fernsehen, Video-on-Demand, Telefonie, Mobilfunkangeboten und Internet) führen die Medienkonvergenz noch weiter, setzen aber auch die Fähigkeit voraus, die zusätzlich angebotenen Informationen hinterfragen zu können.

¹⁶ „Homo Connectus“ ist der Titel einer Studie („Homo Connectus – Warum Marken lernen müssen, wie Menschen zu denken“) der Werbeagentur *Grey* und *Google Deutschland* (www.homoconnectus.grey.de) zu der Frage, wie man den vernetzten Menschen von heute mit Werbung erreichen kann.



Empfehlungen für Eltern

- **Herausforderungen als Möglichkeiten begreifen**
Die gesellschaftlichen Veränderungen, die durch die mobile Mediennutzung entstehen, betreffen uns alle. Gesellschaftlich allgemeingültige Regeln für einen passenden Umgang mit Smartphones und anderen mobilen Geräten gibt es so noch nicht. Familien können und müssen diese Aufgabe auch nicht alleine lösen. Die neuen Entwicklungen können aber als eine Möglichkeit gesehen werden, sich gemeinsam als Familie mit einem aktuellen Thema zu befassen und es zusammen kritisch zu begleiten. Tauschen Sie sich auch mit Bekannten und anderen Familien aus: Wie nehmen diese die „Herausforderung“ wahr? Gibt es Unterschiede bzw. Gemeinsamkeiten?
- **Medienhandeln beobachten und gemeinsam reflektieren**
Beobachten Sie gemeinsam mit Ihrem Kind, z. B. in der Stadt, bei einem gemeinsamen Ausflug, in den Ferien etc., wie Jugendliche und Erwachsene Smartphones und Co. in der Öffentlichkeit gebrauchen. Was stört sie dabei, was finden sie nachvollziehbar? Eine „Analyse“ der Mediennutzung in der Öffentlichkeit kann eine gute Grundlage für ein konstruktives Gespräch mit den eigenen Kindern bieten.
- **Privatsphäre besprechen**
Der Begriff der Privatsphäre verändert sich. Überlegen Sie in der Familie, was für Sie persönlich privat ist und war und fragen Sie nach, was für Ihr Kind „privat“ bedeutet. Gibt es hier Gemeinsamkeiten bzw. wo liegen die Unterschiede?
- **Trends verfolgen**
In allen Medien wird regelmäßig über Neuerungen auf dem „digitalen Markt“ berichtet. Machen Sie diese Informationen zum Familienthema. Was ist interessant? Wo sehen Sie eher Probleme? Sehen Ihre Kinder das auch so? Diskutieren Sie Chancen, Risiken und eventuelle Auswirkungen auf den Alltag in Ihrer Familie.
- **Familienangebote wahrnehmen**
Verschiedenen Träger der Erwachsenen- und Familienbildung bieten auch immer wieder Kurse, Seminare usw. an, die sich mit digitalen Medien auseinandersetzen. Wenn möglich, besuchen Sie eine Veranstaltung zusammen mit ihrem Kind und begeben Sie sich gemeinsam „auf Recherche“.

Tipps für Referenten

Die Veränderungen durch die digitale Kommunikation und besonders durch das mobile Internet stellen auch Eltern vor neue Herausforderungen. Referenten sollten Eltern dazu ermutigen, sich konstruktiv mit den gesellschaftlichen Einflüssen und Folgen zu beschäftigen und die Veränderungen auch gemeinsam mit ihren Kindern zu thematisieren.

- **Veränderungen als gesellschaftliche Aufgabe**
Referenten sollten die Herausforderungen der mobilen Kommunikation als eine gesellschaftliche Aufgabe schildern: Jede Familie, „wir alle“ sind mit dieser Aufgabe konfrontiert. Wir alle „ringen“ noch um Lösungen. Eine „Patentlösung“ auf einem Elternabend und auch in der Familie zu finden ist sicher nicht möglich. Vielmehr geht es darum, individuelle Ansätze zu identifizieren, die sich im Familienalltag als tragbar erweisen.
- **Medienhandeln als Erziehungsbereich**
Eltern sind es gewohnt, passende und individuelle Lösungsansätze für verschiedene Erziehungsbereiche zu finden. Referenten sollten Medienthemen in diesen Zusammenhang einordnen und verdeutlichen, dass es sich hierbei zwar um ein neues Thema handelt, es aber genauso angegangen werden darf, wie auch andere Themen in der Familie: Es müssen Absprachen entwickelt, besprochen und reglementiert werden. Die besondere Chance hierbei ist, dass Eltern gemeinsam mit ihren Kindern Neues kennenlernen und so zusammen tragfähige Regeln für den Familienalltag entwickeln können.

Links und Materialien zum Thema

- 🔗 www.youtube.com/watch?v=OINa46HeWg8 (bzw. dem Suchbegriff „I Forgot My Phone“) gibt ein Kurzfilm eindrucksvoll Antwort auf die Frage, wie sich die Handynutzung auf unsere Kommunikation auswirkt.
- 🔗 www.breakfree-app.com: Diese App misst die individuelle Nutzungszeit des Smartphones. So lassen sich Vergleiche aufstellen: Wer nutzt das Smartphone am meisten?
- 🔗 www.archive.org: Das Internet vergisst nicht. Unter dieser Webadresse können alte Versionen von Webseiten wieder aufgerufen werden.
- 🔗 www.die-bremer-ubahn.de: Stimmen alle Inhalte im Internet? Obwohl es keine Bremer U-Bahn gibt, lassen sich hier Fahrpläne finden und ausdrucken.



3.2 „Generation mobile“ und neue medienpädagogische Herausforderungen

Mit mobilen Geräten dauerhaft online sein zu können bedeutet für Heranwachsende erst einmal mehr Eigenständigkeit und Freiheit und weniger Kontrolle ihrer Internetnutzung durch die Eltern – sie bestimmen selbst, welche Inhalte sie sich im Netz ansehen, herunterladen, verbreiten oder welche Informationen sie über sich bereitstellen. Diese Freiheit bedeutet für viele Eltern aber gleichzeitig einen Verlust an Kontrollmöglichkeiten innerhalb einer mobilen Kommunikationskultur, die sie selber nur bedingt kennen. Das verlangt von ihnen, ihren Kindern mehr zu vertrauen und ihnen auch mehr zuzutrauen.

Wie nehmen Eltern ihre Vorbildfunktion wahr? Wie können Regeln für den gemeinsamen Familienalltag gefunden werden? Gibt es Möglichkeiten, das Smartphone sinnvoll in den Unterricht zu integrieren?

3.2.1 Medienerziehung im mobilen Zeitalter

Eltern reagieren unterschiedlich auf diese Herausforderung. Besonders die unterschiedlichen Kenntnisse im Umgang mit Medien führen bei einem Teil der Eltern zu Unsicherheiten, wenn es um die Mediennutzung ihrer Kinder geht. Oftmals nehmen diese Eltern in ihrer Medienerziehung daher eine eher restriktive, bewahrpädagogische Haltung ein, bei der Verbote im Mittelpunkt stehen. Andererseits kann niedrige Medienkompetenz auf Elternseite dazu führen, dass Eltern ihren Kindern keine Grenzen setzen oder kaum Vorgaben zum Umgang mit Medien machen.

Wie Eltern verschiedene Medien einschätzen (z. B. als problematisch oder nicht für die eigenen Kinder geeignet), welche eigenen Medienkompetenz sie haben und wie die allgemeine Kommunikation und das Zusammenleben in der Familie strukturiert sind, ist für die Medienerziehung in der Familie grundlegend.

In der Studie „Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie“ (2013) der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) stellen die Forscher sechs verschiedene Medienerziehungsmuster in Familien fest.¹⁷ Das Spektrum reicht dabei von „laufen lassen“ über



Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Band 72: „Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie“.

„Helicopter Parenting“

Stark kontrollierende und reglementierende Ansätze stoßen nach Ansicht der Forscherinnen schnell an ihre Grenzen, da sie den eigenständigen Umgang der Kinder mit Medien meist nur unzureichend fördern können. In diese Gruppe fallen auch solche Eltern, die mit dem populärwissenschaftlichen Begriff „Helicopter Parents“ umschrieben werden. Der Begriff meint einen Erziehungsstil, bei dem sich Eltern ständig an der Seite ihrer Kinder aufhalten und sich, auch noch im jungen Erwachsenenalter, in all ihre Lebensbereiche einmischen. Diese Gruppe von Eltern versteht Medien als ein Mittel der Kontrolle. „Helikopter-Eltern“ werden z. B. eher versuchen, die Mediennutzung ihrer Kinder stark mit Hilfe von technischen Schutzmaßnahmen zu regulieren. Darunter fällt beispielsweise der Einsatz von Filter-Software für Smartphone und Computer. Grundsätzlich ist der Gebrauch solcher Hilfsmittel natürlich zu begrüßen – besonders in gemeinsamer Absprache mit Kindern und jüngeren Jugendlichen. Allerdings können technische Schutzmaßnahmen eine aktive Medienerziehung durch die Eltern lediglich unterstützen und nicht ersetzen (vgl. Kapitel 3.8.1 „Möglichkeiten und Grenzen mobiler Geräte“).

Der Wunsch einiger Eltern nach permanenter Kontrolle offenbart sich am deutlichsten daran, dass Überwachungs- bzw. Tracking-Apps beliebter werden. Mit Hilfe solcher Peilsender, die auf dem Handy oder Smartphone der eigenen Kinder installiert werden, können Eltern jede ihrer Bewegungen auf Schritt und Tritt verfolgen. Die verschiedenen App-Stores bieten dazu unterschiedliche Alternativen an. Auch wenn es beruhigend erscheinen mag, durch den Blick auf die App zu wissen, wo sich das eigene Kind gerade aufhält, trägt es doch nicht dazu bei, dass sich eine vertrauensvolle Atmosphäre zwischen Kindern und Eltern entwickeln kann.

¹⁷ Wagner, Ulrike; Gebel, Christa; Lampert, Claudia (Hrsg.) (2013): Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen LfM, Band 72. Berlin: VISTAS Verlag. Für eine Zusammenfassung der Studie siehe: www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/Kurzfassung_Studie_72.pdf.



Die Geschäftsführerin des *Deutschen Kinderschutzbundes*, Paula Honkanen-Schoberth, sieht den Einsatz von Tracking-Software daher sehr kritisch: „Wenn die Ortung eine erzieherische Aufgabe übernimmt, dann läuft da etwas schief. Vertrauen kann sich durch so ein Kontrollsystem überhaupt nicht entwickeln. Was ist das für ein Gefühl für Kinder, wenn sie wissen, dass ihre Eltern sie ständig kontrollieren?“¹⁸

Auch wenn es rechtlich keine Einwände dagegen gibt, dass Eltern diese Software einsetzen können, bis das eigene Kind volljährig ist, kann es Vertrauen in der Familie eher zerstören, als schaffen. Der Rückgriff auf die „digitale Leine“, an der die Eltern ihre Kinder führen, berührt zudem weitere grundsätzliche Fragen: Zum Beispiel danach, ob das Recht auf informationelle Selbstbestimmung auch für die eigenen Kinder gelten sollte (vgl. Kapitel 3.7.1 „Urheber- und Persönlichkeitsrechte“).

Erziehungsmodell „Laufen lassen“

Im Gegensatz zu Eltern, die den Medienumgang ihrer Kinder stark reglementieren und kontrollieren, steht das Erziehungsmodell „Laufen lassen“. Hier wird die Mediennutzung der Kinder kaum oder nur in sehr geringem Umfang begleitet. Wenn Medien gemeinsam genutzt werden, ist die Rolle des Kindes dabei die des passiven Zuschauers. Eine aktive Auseinandersetzung mit den Medieninhalten findet nicht statt. Obwohl Medien im Alltag der Kinder aus dieser Gruppe eine wichtige Rolle spielen und sie teilweise über ein breites Spektrum an eigenen Medien verfügen, so die erwähnte Studie „Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medien-erziehung in der Familie“, findet keine Medienerziehung statt. Wenn es Regeln zum Mediennutzungsverhalten gibt, werden diese eher situativ eingesetzt. Sind keine Regeln vorhanden, können die Kinder selbst über ihren Medienkonsum entscheiden. Da die meisten Familienmitglieder ihre eigenen Medien besitzen und sie unabhängig voneinander nutzen, haben Eltern dieser Gruppe nur sehr geringe Vorstellungen von den Medienvorlieben und den konsumierten Medieninhalten ihrer Kinder. Die Begleitung und Auseinandersetzung mit Medien und Medienkonsum wird nicht als ein eigenständiger Erziehungsbereich wahrgenommen.

In Abgrenzung zu kontrollierenden und bewahrenden Erziehungsstilen bzw. zum Modell „Laufen lassen“ stellt die Studie „Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie“ als wünschenswert einen aktiven, am Kind und seinen Fähigkeiten orientierten, teilhabenden Ansatz der Eltern heraus. Dieser zielt auf eine konstruktive Auseinandersetzung mit dem Medienumgang der Kinder und auf eine gemeinsame Mediennutzung ab.

Dieselben Bedürfnisse – andere Möglichkeiten

Damit Eltern für einen konstruktiven Umgang offen sind, sollte ein Elternabend als Chance genutzt werden, den hohen Stellenwert der mobilen Kommunikation in der Lebenswelt von Heranwachsenden zu verdeutlichen. Hilfreich ist es hier, zu benennen, dass sich die Bedürfnisse von Jugendlichen heute nicht grundlegend von denen „früher“, z. B. zu der Zeit, als die Eltern selbst Jugendliche waren, unterscheiden: Immer noch wollen Heranwachsende mit ihrem Freundeskreis etwas erleben und unternehmen, sie möchten sich zugehörig fühlen, streben nach Freiheit und Unabhängigkeit und suchen nach Orientierung und Individualität.

Oft beklagen Eltern, dass Jugendliche „Social Phubbing“ betreiben, sich also mit Freunden treffen, sich mit diesen jedoch nicht wirklich beschäftigen und unterhalten, da sie den Großteil der Zeit auf das eigene Smartphone schauen. Aber auch „früher“ stand die unmittelbare verbale Kommunikation bei Jugendlichen nicht immer im Vordergrund. Eltern werden sich z. B. an Fernseh- oder Videoabende im Freundeskreis erinnern, bei denen nicht das Gespräch, sondern das gemeinschaftliche Zusammensein und das Gefühl der Verbundenheit im Vordergrund standen. Auch heute ist es Jugendlichen besonders wichtig, Zeit miteinander zu verbringen. Sie nutzen das Smartphone dann häufig dazu, gemeinsam Musik zu hören, sich gegenseitig Fotos zu zeigen und sich über die neusten Nachrichten aus dem Freundeskreis auszutauschen.

Die Nutzung des mobilen Netzes ist letztendlich eine Möglichkeit, genau denselben Bedürfnissen nachzukommen, die schon bei Jugendlichen anderer Generationen relevant waren. Fragt man Eltern, ob sie, wenn sie heutzutage Jugendliche wären, nicht auch an dieser Art des Austausches und der Verbundenheit mit dem Freundeskreis teilhaben wollten, werden sie in den meisten Fällen die besondere Bedeutung der mobilen Kommunikation ihrer Kinder nachvollziehen können. Auf dieser Grundlage lassen sich auf einem Elternabend verschiedene „Bausteine“ vorstellen, mit denen Eltern zu Hause eine sichere und verantwortungsvolle Medienerziehung ihrer Kinder umsetzen können.

Information

Eltern benötigen zunächst grundsätzliche Informationen: Wie sieht das aktuelle Kommunikationsverhalten von Heranwachsenden aus? Welche Anwendungen sind derzeit gefragt und welche Nutzungsmöglichkeiten bieten sie? Ein Elternabend kann erste Antworten liefern und einen Überblick verschaffen. Ziel sollte es sein, Eltern dazu zu motivieren, neben möglichen Gefahren auch die positiven Aspekte der

¹⁸ Schmitt, Sabine (2011): Eltern orten ihre Kinder mit dem Smartphone. In: DIE WELT vom 12.11.2011. Online: www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article13713964/Eltern-orten-ihre-Kinder-mit-dem-Smartphone.html.



Nutzungsmöglichkeiten mobiler Medien in den Blick zu nehmen. Gemeinsam mit dem Kind können sich Eltern auf eine „Entdeckungsreise“ begeben und beispielsweise Fragen über die technischen Möglichkeiten des Smartphone stellen: Wo lassen sich Sicherheitseinstellungen vornehmen? Was können die installierten Apps? Auf welche Inhalte greifen sie zu? In einem solchen Gespräch entwickeln Eltern ein Gespür dafür, wie sicher Kinder im Umgang mit dem Medium sind und welche Fähigkeiten hingegen noch ausgebaut werden müssen (siehe dazu auch den Abschnitt „Unterstützung“ in diesem Kapitel). Ergänzend zum „Expertenwissen“ ihrer Kinder können Eltern ihre eigene Sichtweise und Einschätzung einbringen.

Kommunikation

Ob in Printmedien, im Internet, dem Radio oder dem Fernsehen – die Mediennutzung Jugendlicher ist ein allgegenwärtiges Thema. Für Eltern ergeben sich dadurch Möglichkeiten, unterschiedliche Gesprächsanlässe zu finden und das Gehörte oder Gelesene mit den Erfahrungen des eigenen Kindes abzugleichen: Stimmen die in den Medien geschilderten Informationen? Sind ähnliche Erlebnisse im Freundeskreis gemacht worden? Wie gehen die Jugendlichen damit um?

Immer wieder wird auch darüber berichtet, dass persönliche Daten im Internet (unbedacht) weitergegeben oder durch andere Personen illegal beschafft werden. Eltern können dies zum Anlass nehmen, sich mit Fragen zu persönlichen Daten oder Sicherheitseinstellungen auseinanderzusetzen und entsprechende Einstellungsmöglichkeiten am Smartphone konkret anwenden (vgl. Kapitel 3.6 „Sicherheit auf mobilen Geräten“).

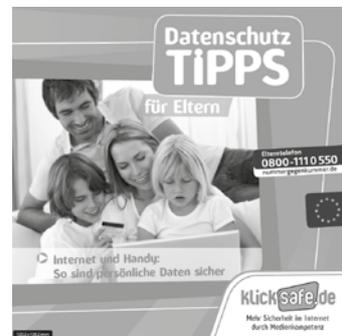
Darüber hinaus kann erprobt werden, welche Möglichkeiten das Smartphone für die Kommunikation von Eltern und Kindern mit sich bringt. Vielleicht bietet eine gemeinsame Nutzung eines Instant Messengers hierzu Anregungen. Aber Vorsicht: Eltern sollten ihre Kinder in diesem Fall nicht mit Meldungen „überschütten“ und die neue Kommunikationsform nicht zur dauerhaften Überwachung nutzen.

Privatsphäre besprechen

Die eigenen Daten „im Griff behalten“ bedeutet bei der „Generation mobile“ auch, sich darüber klar zu werden, dass Informationen auch ohne eigenes aktives Zutun gesammelt werden. Viele Apps geben zum Beispiel Personendaten weiter, ohne dass es einem bewusst ist (vgl. Kapitel 3.5.3 „WhatsApp, Facebook & Co.“). Der Grundsatz „think before you post – denke nach, bevor Du etwas im Internet veröffentlichst“ bringt es auf den Punkt: Es muss klar sein, dass Inhalte im Internet dauerhaft hinterlegt werden und sich Jugendliche deshalb darüber bewusst sein sollten, was sie

veröffentlichen. Nicht zu jedem Kommentar, Bild oder politischem Statement werden sie auch in einigen Jahren noch stehen wollen, vieles wird ihnen dann vielleicht peinlich sein. Zwar definieren Jugendliche ihre Privatsphäre heute anders als ihre Eltern, sicher gibt es aber auch Bereiche, die sie lieber für sich behalten oder nur einem kleinen Personenkreis anvertrauen möchten. Diese Inhalte sollten nicht über digitale Medien verbreitet werden. Wo die Grenze gezogen wird, ab der man Inhalte eher für sich behalten möchte, ist immer auch individuell.

Genau das herauszufinden und darüber ins Gespräch zu kommen, kann für Eltern ein guter Anlass sein, ein konstruktives und kritisches Nachdenken über die individuelle Privatsphäre ihrer Kinder zu begleiten.



klicksafe-Materialien zum Thema „Datenschutz“

Umgangston im Netz

Auch zum Thema „Umgangston“ kann man so in einen Dialog treten: Was ist bei Jugendlichen ganz normaler „Slang“, was ist „verpönt“, wie wollen die eigenen Kinder auf keinen Fall angesprochen werden? Was für das persönliche Gespräch gilt, sollte auch für die Kommunikation über das (mobile) Netz gelten – auch wenn das Gegenüber nicht sichtbar ist, bewirken Beleidigungen die gleichen Reaktionen wie in der „face-to-face-Kommunikation“. Eine Vereinbarung kann auch beinhalten, dass das Kind einen entsprechenden Umgangston vermeidet und keine Inhalte weiterleitet, in denen andere diskriminiert oder beleidigt werden.

Kommunikation

Eltern können ihren Kindern offen mitteilen, wenn sie in Sorge bezüglich der Inhalte auf dem Handy ihrer Kinder sind und sie befürchten, dass diese schädlich, illegal oder strafbar sein können. Das heimliche Durchstöbern des Handys sollte für Eltern allerdings tabu sein! Auch diese Regel kann in einem Gespräch aufgestellt werden: „Dein Handy gehört Dir – wir werden es nicht heimlich durchsuchen!“ Dann sollte aber auch besprochen werden, was auf ein Smartphone gehört und was nicht, z.B. Darstellungen



von Gewalt. Hier darf auch ruhig darauf hingewiesen werden, dass das Zeigen und Weitergeben solcher Inhalte eine Straftat darstellen kann (vgl. Kapitel 3.7.1 „Urheber- und Persönlichkeitsrechte“).

Mediennutzungszeiten vereinbaren

Besonders Smartphones empfinden Eltern teilweise als „Kommunikationskiller“ wenn z. B. das gemeinsame Essen unterbrochen wird, um ein Telefonat oder eine eingehende Nachricht zu beantworten. Auch deshalb möchten sie, dass ihre Kinder erst so spät wie möglich über ein eigenes Gerät verfügen. Diesen Verhaltensformen stehen Eltern aber nicht hilflos gegenüber. Eine Reflexion des eigenen Mediennutzungsverhaltens kann dabei unterstützen, tragfähige Regeln in der Familie aufzustellen. Wie nehmen Eltern ihre Vorbildfunktion wahr? Sind auch sie ständig erreichbar, liegt das Handy oder das Tablet immer in Griffweite, werden Gespräche unterbrochen oder verabredete Zeiten verschoben, um „noch schnell“ eine E-Mail zu beantworten? Wenn Eltern Verhaltensregeln, die sie von ihren Kindern einfordern, selbst befolgen, haben sie eine bessere Argumentationsgrundlage.

Interessant kann es sein, wenn Eltern und Kinder zusammen versuchen herauszufinden, wann und wie oft sie das Smartphone nutzen. Inzwischen stehen dafür einige Apps zur Verfügung, die die Nutzungszeiten protokollieren. Die „Handy-Nutzungs-Protokolle“ von Eltern und Kindern können miteinander verglichen und besprochen werden: Warum ist Erreichbarkeit so wichtig? Was ist vielleicht auch angenehm daran, einmal nicht erreichbar zu sein? Eltern und Kinder können ihre Smartphone-Nutzung schildern und so die Motivation und den Hintergrund der jeweils „anderen Seite“ besser verstehen. Aber vielleicht „nervt“ das Handy auch die Kinder selbst? In welchen Situationen ist dies der Fall? Vielleicht lässt sich dadurch auch ein „Zeitfenster“ finden, in dem ganz auf Smartphone-Nutzung verzichtet werden kann?

Auf einer solchen wertschätzenden Gesprächsbasis lassen sich erste Regelungen finden. Dass es hierbei immer mal wieder zu Konflikten kommen kann, liegt in der Natur der Sache. Eine Balance zu finden braucht Zeit.

Aufgestellte Regeln sollten natürlich umgesetzt und eingehalten werden. Dabei müssen Eltern berücksichtigen, dass diese Regeln fortlaufend dem Alter und Kenntnisstand der Kinder angepasst werden müssen: Was für 12-Jährige gilt, entspricht dem Nutzungsverhalten von 16-Jährigen wohl nicht mehr. Auch hier ist ein offenes Gespräch die beste Möglichkeit, um gemeinsam neue Absprachen zu vereinbaren.

Unterstützung

Um Kinder im Umgang mit den Medien unterstützen zu können, müssen Eltern nicht unbedingt ein besseres

technisches Verständnis besitzen. Sie sollten allerdings grundsätzlich signalisieren, dass sie dem Thema aufgeschlossen gegenüber stehen und auch bei auftretenden Problemen dazu bereit sind, ins Gespräch zu treten. Dies sollte auch die Zusage beinhalten, dass sie dem Kind auch bei einer negativen Erfahrung zur Seite zu stehen und nicht mit einem Handyentzug drohen. So können Eltern sicherstellen, dass sich ihr Kind auch im Fall eines Problems an sie wendet. Gemeinsam wird dann nach einer Lösung gesucht.

Aktive Gestaltung

Eine Geocaching-Tour am Wochenende, eine QR-Code-Rallye zum Geburtstag oder eine digitale Fotostory zum Familienfest – gerade mit Smartphones und Tablets lassen sich viele kreative Gestaltungsmöglichkeiten umsetzen. Ein Elternabend kann Impulse liefern, um eine Nutzung digitaler Medien anzuregen, die auch vielen Jugendlichen noch nicht bekannt ist. Auch hier müssen Eltern nicht genau wissen, wie die technische Umsetzung funktioniert: Während sie in der Familie eine Idee formulieren, können die Kinder wieder als „Experten“ agieren. Gemeinsam lässt sich dann eine neue Medienerfahrung für alle Beteiligten machen, die vor allem die praktische Medienkompetenz der Jugendlichen stärkt.

Empfehlungen für Eltern

► Mediennutzungsvertrag und „Familien-Medien-Knigge“

Regeln, die sich an Ihren Interessen und den Wünschen Ihrer Kinder orientieren und sich dem Alter Ihrer Kinder immer wieder neu anpassen, können Sie in einem „Mediennutzungsvertrag“ zusammenfassen. Auf der entsprechenden Webseite  www.mediennutzungsvertrag.de finden Sie eine Vorlage, die Familien nach ihren individuellen Anforderungen und Voraussetzungen anpassen können. Alternativ dazu bzw. für ältere Kinder können Sie sich einen „Familien-Medien-Knigge“ anlegen, der die wichtigsten Familien-Regeln benennt (siehe Links und Materialien).

► „Familien-Quizze“ oder „Familien-Rallyes“ entwickeln

Für eine kreative Nutzung von digitalen mobilen Medien stehen Eltern und Kindern verschiedene Apps zur Verfügung, die sich teilweise mit individuellen Inhalten gestalten lassen, sodass gemeinsam „Familien-Quizze“ oder „Familien-Rallyes“ zu ganz unterschiedlichen Anlässen umgesetzt werden können (vgl. Kapitel 3.10 „Spaß und Kreativität mit mobilen Anwendungen und Geräten“).



Tipps für Referenten

Referenten können Eltern Links zu Internetseiten an die Hand geben, die sich seit Langem in der medienpädagogischen Elternarbeit bewährt haben. Mit dieser Unterstützung können dann Maßnahmen erprobt werden, die Eltern anschließend in ihrer Medienerziehung einsetzen bzw. als Gesprächsgrundlage für eine konstruktive Auseinandersetzung mit ihren Kindern verwenden können.

► Der „Smartphone-Vertrag“

Ein gutes Beispiel für eine am Kind orientierte und konstruktive Umgangsweise zum Thema findet sich im Internet unter dem Suchbegriff „Gregory's iPhone Contract“. Hier hat die US-Amerikanerin Janell Burley Hofmann in einem „offenen Brief“ an ihren 13-jährigen Sohn einen „Smartphone-Vertrag“ aufgesetzt und Regeln zur Nutzung formuliert, mit denen sowohl die Bedürfnisse des Kindes als auch die Perspektive der Eltern passend zusammengeführt werden.

► „Chat-Vokabeltest“

In Chats wird oft mit Abkürzungen wie z.B. „Lol“, „Afk“ oder mit „Emojis“ kommuniziert. Was bedeuten sie und wie eindeutig sind sie zu verstehen? Können sie auch zu Missverständnissen führen? Auf einem Elternabend kann ein „Chat-Vokabeltest“ bzw. ein Emoji-Rätsel, das einen Begriff, einen Film- oder Buchtitel nur mit Bild-Symbolen zeigt, als unterhaltsamer Einstieg zum Thema „Umgangston im Netz“ eingesetzt werden. Die gelernten „Vokabeln“ können Eltern zu Hause mit ihren Kindern als Gesprächsanlass verwenden.

Links und Materialien zum Thema

🔗 www.mediennutzungsvertrag.de: Auf der Internetseite können Eltern gemeinsam mit ihren Kindern einen Vertrag zur Mediennutzung aufsetzen. Die Inhalte können altersabhängig und individuell gestaltet und immer wieder angepasst werden.

🔗 www.medien-knigge.de: Die Webseite fordert Jugendliche dazu auf, sich Gedanken über den Umgang und das Miteinander im mobilen Netz zu machen und ihre Vorschläge medial darzustellen. Nach diesem Vorbild lassen sich auch Regeln für die Handy- bzw. Smartphone-Nutzung zu Hause aufstellen.

🔗 www.internet-abc.de: Auf der Webseite des *Internet-ABCs* lässt sich ein sicheres Verhalten im (mobilen) Netz für jüngere Kinder trainieren und ein Surfschein erwerben.

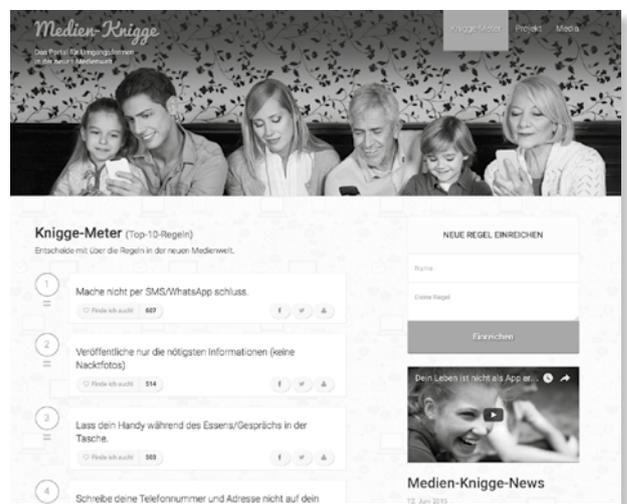
🔗 www.handysektor.de: Für Jugendliche und junge Erwachsene hält der *Handysektor* zahlreiche aktuelle Tipps und Hinweise zur Nutzung von mobilen Medien bereit, die sich gut gemeinsam ansehen und recherchieren lassen.

🔗 www.klicksafe.de/quiz: Mit dem Quiz „Smart mobil“ können Eltern einen guten Gesprächseinstieg finden und testen, was Ihre Kinder bereits zu Handys, Apps und dem mobilen Netz wissen.

🔗 www.klicksafe.de/materialien: Neben vielen Hintergrundinformationen können hier u.a. die Flyer „Datenschutz Tipps für Eltern“ und Datenschutz Tipps für Jugendliche heruntergeladen oder bestellt werden.



🔗 www.mediennutzungsvertrag.de



🔗 www.medien-knigge.de



3.2.2 Smartphones und mobiles Internet in der Schule

Auf einem Elternabend werden Referenten von Eltern oder Lehrkräften oft gefragt, ob sie Tipps für eine Handyordnung an der Schule haben. Referenten sollten hier keine Patentlösung „aus der Tasche ziehen“ – jede Einrichtung braucht eine Lösung, die zu ihren Schülern, zu den Eltern und zu den jeweils individuellen Bedingungen an der Schule passt. Die Entwicklung einer solchen Lösung braucht Zeit und den Dialog aller Beteiligten. Sie können aber ihre Erfahrungen schildern und darauf verweisen, wie andere Einrichtungen mit dem Thema umgehen.

Handys bzw. Smartphones gehören für Heranwachsende zu ihrer Alltags- und Kommunikationswelt dazu. Sie nutzen mobile Medien nicht nur, um Nachrichten auszutauschen, sondern auch, um Musik zu hören, im Internet zu surfen oder Fotos und Videos zu machen. Eine Schule, die eine (neue) Handyordnung entwirft, kann sich fragen, welche der Anwendungsmöglichkeiten als problematisch empfunden werden und welche nicht. Stört das Musikhören? Wenn ja – wo und warum? Im Unterricht auf jeden Fall, aber auch in der Pause oder in Freistunden? Einige Schulen lassen die Handynutzung in Freistunden zu, teilweise in besonderen Räumen oder in der Mensa, da es sich ihrer Ansicht nach hier eher um die Freizeit als um Unterrichtszeit handelt.

Auch die Nutzung von Handys auf Schulhöfen wird unterschiedlich geregelt: Während einige Schulen argumentieren, dass diese Geräte in der Pause nicht genutzt werden sollen, um Schüler bewusst zu einer unmittelbaren Kommunikationsweise anzuregen, steht für andere Einrichtungen der Freizeitaspekt und die damit verbundene Kommunikationskultur der Heranwachsenden im Vordergrund, sodass die Handynutzung erlaubt wird.

Beim Gebrauch eines Smartphones im Unterricht besteht nahezu Einigkeit: Lediglich die Nutzung zu Unterrichtszwecken (z. B. Recherche) wird von den Lehrenden toleriert und gezielt eingesetzt. In den meisten Schulen wird ein Verstoß gegen diese Regelung geahndet, indem das Handy eingezogen wird und erst wieder durch die Eltern abgeholt werden kann. Viele Schüler empfinden das als eine sehr harte Sanktion, da sie dadurch von der mobilen Kommunikation im Freundeskreis ausgeschlossen sind. Entscheidet sich eine Schule für diese Reaktionsmöglichkeit, sollte sie zumindest mit allen Beteiligten im Voraus besprochen werden und sichtbar platziert sein.

Alle Beteiligten einbeziehen

So unterschiedlich die Regelungen auch ausfallen – Referenten können auf den Entstehungsprozess einer solchen

Vereinbarung verweisen und erklären, wie man bei allen Beteiligten eine möglichst breite Zustimmung erzielt. Auch hier sollten Eltern spezifische Anregungen erhalten, die sie in ihrer Medienerziehung berücksichtigen können. Regeln funktionieren dann am besten, wenn alle Beteiligten die Möglichkeit haben, sich zu äußern und ihre Sicht der Dinge zu schildern. So werden Inhalte im besten Fall gemeinsam entwickelt und transparent und nachvollziehbar. Daher sollten Lehrende, Schüler, vielleicht auch Eltern, an diesem Prozess beteiligt werden.

Einer Forderung wie „Handy immer und überall“ kann allerdings kaum nachgegeben werden. Aber auch diese Entscheidung ließe sich begründen, denn das Erlauben von Handys bzw. Smartphones im Unterricht würde bedeuten, auch während dieser Zeit permanent erreichbar zu sein – eine Konzentration auf die Unterrichtsinhalte ist so nur schwer möglich. Wenn es Schülern aber gelingen soll, Arbeiten und Klausuren gut zu bestehen, dann muss während des Unterrichts auch der zu vermittelnde Inhalt im Vordergrund stehen und nicht die persönliche Kommunikation untereinander.

An immer mehr Schulen gibt es Teams von sogenannten Medienscouts. Dabei werden ältere Schüler qualifiziert, um ihre jüngeren Mitschüler zu Medienthemen zu beraten und mit ihnen zusammen Inhalte zu erarbeiten. Dieses Prinzip basiert auf der sogenannten „Peer-to-Peer Education“, die vorsieht, dass Schüler auf Augenhöhe voneinander und miteinander lernen. Sollte ein solches Team an einer Schule zur Verfügung stehen, könnten geeignete Lösungsansätze hier mit Hilfe der Scouts ausgearbeitet werden.

Privatsphäre berücksichtigen

Viele Lehrer befürchten, dass mit dem Handy im Unterricht auch Fotos und Videos gemacht werden, in denen Schüler aber auch sie selbst, in eher unvorteilhaften Situationen dargestellt sind, die anschließend online gepostet oder weitergeleitet werden können. Ohne ausdrückliche Einwilligung können Bild- und Videoaufnahmen, die den höchstpersönlichen Lebensbereich betreffen, sogar zur Straftat werden (z. B. in Umkleidekabinen oder auf Schultoiletten). Es liegt daher vielleicht auch im Interesse der Schüler, dass das gemeinsame Lernen ein geschützter Raum bleibt und für die Nutzung von Smartphones in der Schule verbindliche Regeln aufgestellt werden.

Wie und wo kann das Smartphone aber genutzt werden? Was ist den Schülern wichtig? Informationen aus „erster Hand“ durch die Jugendlichen können helfen, die Stimmung an der Schule richtig einzuschätzen und einen konstruktiven Ansatz zu entwickeln. Jede Regel bedarf auch einer Sanktion, die bei Nichteinhaltung zum Tragen kommt. Hier gilt es insbesondere auch die rechtlichen Grundlagen zu berücksichtigen.



Smartphones kreativ und nützlich einsetzen

Einen weiteren Ansatz könnte die kreative Smartphone-Nutzung bilden, die es vorsieht, das Smartphone als kreatives „Unterrichtswerkzeug“ in einem klar definierten Rahmen während des Unterrichts einzusetzen. Nicht alle Lehrer werden für einen solchen Vorschlag offen sein. Eine gewisse Affinität zu den digitalen Medien ist hier Voraussetzung. Dabei gilt auch: Smartphone-Nutzung im Unterricht ersetzt kein pädagogisches Konzept.

In einigen Schulen ist die technische Ausstattung der EDV-Räume nicht auf dem neusten Stand und es stehen keine Tablets zur Verfügung, sodass sich eine Internetnutzung im Unterricht nur schwer umsetzen lässt. Können in so einem Fall Rechercheaufgaben auch per Smartphone umgesetzt werden? Welche Regeln müssen hier, gemeinsam mit den Schülern und dem Schulkollegium schon vor der Nutzung aufgestellt und bekannt sein? Damit dieser Ansatz des „bring your own device“ (BYOD) auch umgesetzt werden kann und keine Schüler benachteiligt werden, lässt sich vorbereitend, z. B. durch engagierte Schüler oder Lehrende, eine schulinterne Studie anlegen. In dieser könnte vorab gefragt werden, mit welchen Medien die Schüler in den einzelnen

Jahrgangsstufen ausgestattet sind. Hierfür können Fragebögen anonym ausgefüllt und anschließend ausgewertet werden.

Ähnlich wie bei grundsätzlichen Medienregeln in der Familie, sollten auch Vereinbarungen zur Handynutzung an Schulen dem Kenntnisstand und dem Alter der Kinder angepasst werden. Eine (neue) Handyordnung an der Schule kann dazu beitragen, Schüler für weiterführende Informationen und Veranstaltungen zu Fragen der Mediennutzung zu sensibilisieren. Dabei könnten Datenschutz- und Persönlichkeitsrechte als Themen in einem Medientraining vermittelt werden und darüber aufklären, dass das Fotografieren oder Filmen von anderen Mitschülern oder Lehrern, ohne deren Zustimmung, auf dem Schulgelände nicht erlaubt ist. Zum Anlass des jährlich stattfindenden „Safer Internet Day“ (SID), gibt es zudem die Möglichkeit, sich mit der mobilen Mediennutzung von Jugendlichen auseinanderzusetzen. Auch ein schulinterner Fortbildungstag für Lehrende zum Thema „Smartphones im Unterricht nutzen“ kann einen verantwortungsbewussten Umgang mit dem Medium fördern. Gegebenenfalls können Referenten diese Veranstaltung gestalten oder auf kompetente Kollegen verweisen.

Beispiele für den Einsatz von Smartphones im Unterricht

- ▶ Das Handy als Textgestalter / Übersetzung „deutsch-handysch“:
Ein vorgegebener Text wird auf ca. 160 Zeichen zusammengefasst.
- ▶ Veränderte Kommunikationsformen:
Vokabeltest LOL, Roff, CU usw. – was heißt was?
- ▶ Kurzgeschichten im SMS-Stil:
Humor, Krimi, Liedtext, Romantisches, Haiku, Elfchen verfassen.
- ▶ Dokumentation von Lösungswegen (z. B. Mathematik, Physik ...):
Fotodokumentation, als PowerPoint-Präsentation oder als Film, der online über die Schulwebseite oder YouTube präsentiert wird.
- ▶ Fotofunktion nutzen:
Farben/Formen/Winkel in der Natur sammeln oder Pflanzenwachstum dokumentieren, Abfotografieren von Tafelbildern.
- ▶ Handyclips zum Thema Bewerbung:
Schüler stellen sich in einem 30-Sekunden-Handy-filmspot vor und benennen ihre Stärken und Vorlieben.
- ▶ Musikfunktion / Musik-Apps:
Lässt sich mit dem Handy selber Musik erstellen / komponieren?
- ▶ Audioaufnahmen erproben:
Audioaufzeichnung durch Interviews mit Austauschschülern, Interviews mit Lehrern für das „Pausenradio“ oder mit historischen Persönlichkeiten (Mozart, Curie, ...).
- ▶ Weitere Funktionen des Smartphones bzw. der Apps zum Einsatz bringen:
z. B. Lupe, Stoppuhr, Rechner, trigonometrische Entfernungs- und Flächenmessung, Beschleunigung messen, aktuelle Position von Sternen und Planeten, Frequenzspektrum, Lautstärke in dB messen, Karteikarten, Fremdsprachen, Vokabeltrainer, Bildbearbeitung, Comic-Gestaltung etc.



Empfehlungen für Eltern

► Tauschen Sie sich aus

Fragen Sie bei anderen Eltern nach, wie sie das Thema „Handy bzw. Smartphone an der Schule“ einschätzen, z. B. bei einem Elternabend, der sich nur mit diesem Inhalt auseinandersetzt. Auch die Meinungen von Schulvertretern sollten hier zu Wort kommen. Da die Auseinandersetzung zu diesem Thema manchmal sehr emotional geführt wird, ist es sinnvoll, sich einen Moderator einzuladen, der das Gespräch steuert und Ergebnisse, Wünsche usw. zusammenfasst. Wichtig dabei ist, dass nicht nur Risiken, sondern auch Potenziale mobiler Medien zur Sprache kommen können.

Tipps für Referenten

Schulen sollten bei einer Veranstaltung nicht direkt aufgefordert werden, das Thema im Unterricht bzw. im schulischen Alltag sofort umzusetzen. Vielmehr können Beispiele von anderen Schulen, z. B. Handyordnungen oder konkrete Ideen zur kreativen Nutzung von Handys oder Smartphones dazu beitragen, das Thema auch als Bestandteil des schulischen Alltags wahrzunehmen und in zur jeweiligen Schule passenden Arbeitsschritten anzugehen.

► Thema im Blick behalten

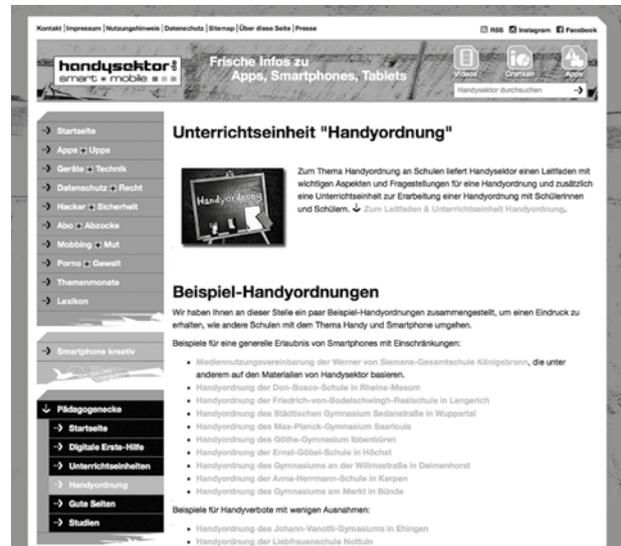
Ein Elternabend sollte nur Anreize geben, das Thema „Handy bzw. Smartphone an der Schule“ aufzunehmen und zeitlich nicht den ganzen Abend einnehmen. Eventuell kann vorgeschlagen werden, sich an anderer Stelle weiter damit zu beschäftigen, z. B. bei einem neuen Elternabend, der sich dann ausschließlich diesem Thema widmet.

Links und Materialien zum Thema

www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights: In der Themenreihe „Rechtsfragen im Netz“ von *iRights.info* und *klicksafe* werden rechtliche Grundlagen zur Handynutzung an Schulen erläutert (siehe Schwerpunkt 33: Handys an Schulen).

www.klicksafe.de/ueber-klicksafe/safer-internet-day: Alle Informationen rund um den *Safer Internet Day* sowie Möglichkeiten der Beteiligung sind unter aufgeführtem Link einsehbar.

www.handysektor.de: *Handysektor* liefert einen Leitfaden mit wichtigen Aspekten und Fragestellungen und einer Unterrichtseinheit zur Erarbeitung einer Handyordnung mit Schülern.



www.handysektor.de/paedagogenecke/handyordnung.html

www.lmz-bw.de/handyordnung-schule.html: Hier finden sich Informationen und Anregungen zum Umgang mit digitalen Endgeräten in der Schule.

www.medienundbildung.com: Unter dem Menüpunkt „My Mobile“ finden sich viele Anregungen für den Einsatz von mobilen Medien in der Schule und im Unterricht.

www.medienscouts-nrw.de: Auf der Webseite des größten „Peer-to-Peer“ Projekts im deutschsprachigen Raum finden sich Beispiele für Vereinbarungen zur Handynutzung an Schulen (hier: Materialien/Handy/Handyordnung Steinfurt und Handyregeln MPG).



3.3 Mobile Geräte und Möglichkeiten

Bis vor einigen Jahren waren stationäre Computer in Familien oft die einzigen digitalen Arbeits- und Kommunikationsorte: Hier wurde im Internet gesurft, gechattet, nach Informationen recherchiert oder gearbeitet. Inzwischen wird der Desktop-PC immer häufiger durch mobile Endgeräte abgelöst: Am Laptop werden z. B. Texte geschrieben, auf dem Tablet wird im Internet recherchiert, auf mobilen Konsolen wird gespielt und das Smartphone dient zu Hause und unterwegs als Kommunikationszentrale.

Für Eltern ist die Vielfalt an Möglichkeiten, für die mobile Endgeräte genutzt werden können, oft irritierend. Häufig möchten sie einen Elternabend deshalb als Gelegenheit wahrnehmen, um sich einen ersten Überblick zu verschaffen. Referenten können zwar keine konkreten Verkaufsempfehlungen geben, sie können Eltern aber bei einer Entscheidungsfindung unterstützen. Dabei sollten weniger technische Details im Vordergrund stehen, sondern besprochen werden, dass sich die Auswahl und Nutzung eines mobilen Endgeräts am Alter, dem Kenntnisstand und den Bedürfnissen des eigenen Kindes orientiert.

Mit welchen Geräten kann das mobile Netz genutzt werden? Ab welchem Alter ist der Medienkonsum sinnvoll und welche Geräte eignen sich?

3.3.1 Smartphones, Tablets & Co.

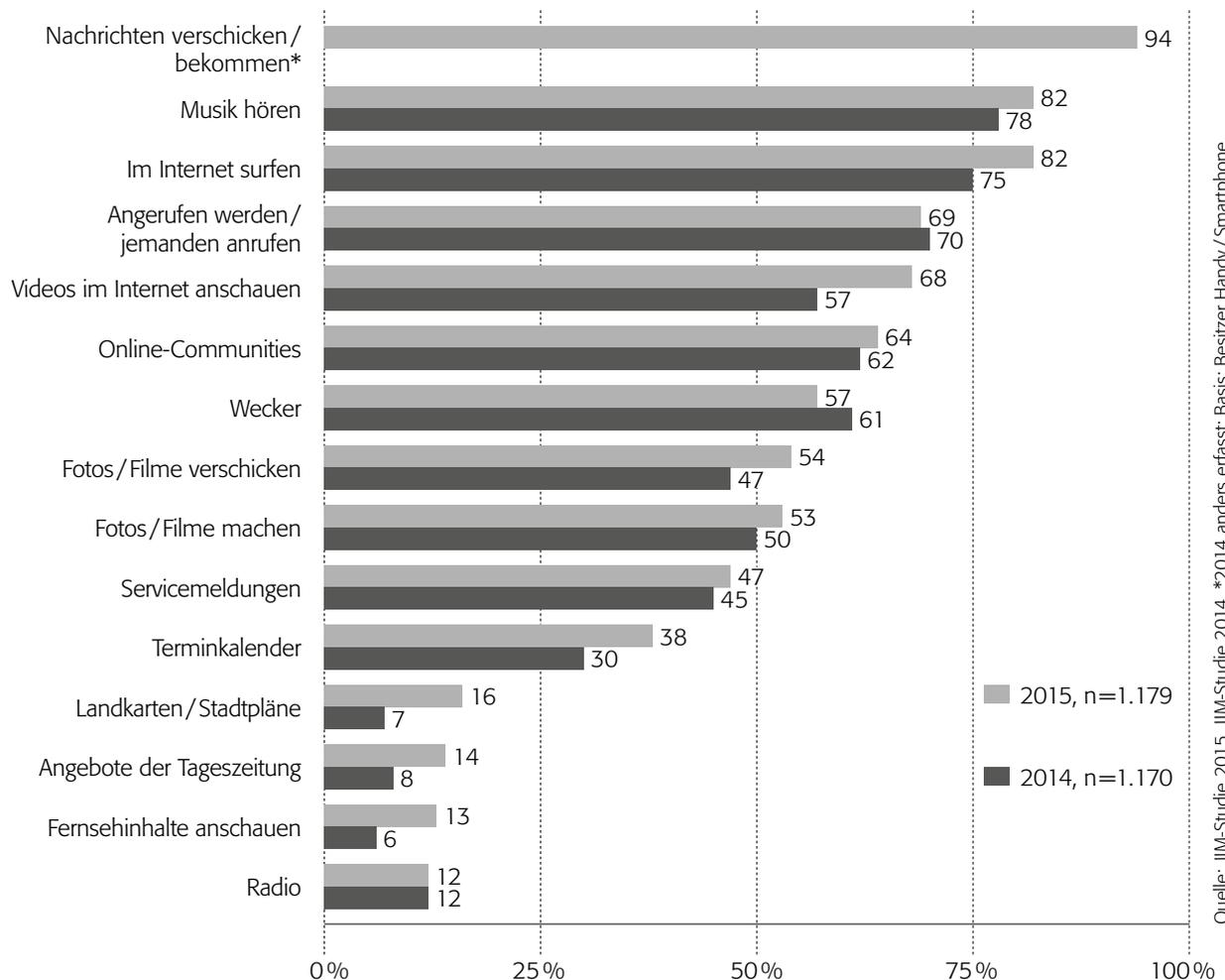
Telefonieren, SMS schreiben, die Adressbuch- und Kalenderfunktion nutzen und vielleicht zwischendurch ein einfach gestaltetes Spiel spielen – diese Funktionen waren in der Anfangsphase typisch für das Handy. Für das Aufnehmen, Gestalten und Versenden von multimedialen Inhalten oder das Surfen im Internet war ein Handy nicht konzipiert. Beim Smartphone ist es anders herum: Hier gibt es zahlreiche Anwendungsmöglichkeiten, bei dem das Telefonieren nur eine von vielen Funktionen ist. Diese vielfältigen Eigen-

schaften eines Smartphones können zu einem Thema des Elternabends gemacht werden (vgl. Kapitel 2.2 „Methoden/Handykoffer und Zeitreise“), sodass Eltern gemeinsam identifizieren, welche Medien und Funktionen im Smartphone miteinander verschmelzen:

- ▶ Ein Smartphone fungiert als Mobiltelefon und E-Mail-Client, kann SMS und MMS versenden, lässt sich zum Aufrufen von Internetinhalten über einen Browser oder als Instant Messenger verwenden.
- ▶ Für die Alltagsorganisation bzw. Büroanwendung stehen Terminkalender, Adress- und Notizbuch und Aufgabenliste zur Verfügung, die mit anderen digitalen Geräten abgeglichen bzw. synchronisiert werden können. Taschenrechner und Erinnerungsfunktionen (z. B. Wecker) gehören ebenfalls zum Standard eines Smartphones.
- ▶ Angeschlossen an einen Desktop-Rechner kann das Smartphone als Massenspeicher dienen und über das Internet Dateien in Cloud-Systemen ablegen bzw. abrufen.
- ▶ Über die Audiofunktion lassen sich Sprach-Memos aufzeichnen.
- ▶ Digitale Medien wie Fotos oder Videos lassen sich ansehen und in einfachem Umfang bearbeiten und online präsentieren.
- ▶ Über die GPS-Funktion lässt es sich zur Navigation nutzen und macht einfache Kompass-Funktionen möglich.
- ▶ Ähnlich einem Navigationsgerät lassen sich „Points of Interest“ (POI) in der direkten oder näheren Umgebung anzeigen. Diese Funktion kann durch Apps, die dem Bereich der „erweiterten Realität“ (vgl. Kapitel 3.3.2 „Neue Trends und Entwicklungen“) zuzuordnen sind, weitere standortbezogene Informationen auf dem Display einblenden.



Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

**Nutzung verschiedener Handy-Funktionen 2015 – täglich/mehrmals pro Woche**

- Zahlreiche Spiele in den App-Stores machen das Smartphone zur mobilen Spielekonsole.
- Auch als E-Book-Reader finden Smartphones immer häufiger Verwendung.
- Über entsprechende Apps oder den Browser lassen sich Audio- und Videoinhalte aus Mediatheken mobil nutzen.

Die Vielfältigkeit der Anwendungsmöglichkeiten spiegelt sich auch in der Nutzung des Smartphones durch Jugendliche wider: Die „klassische“ Funktion, zu telefonieren, ist inzwischen nur eine von vielen Möglichkeiten des Mobiltelefons. Laut JIM-Studie 2015 wird das Smartphone vor allem benutzt, um Nachrichten zu verschicken oder zu

empfangen, im Internet zu surfen oder Musik zu hören. Sich in Communities auszutauschen, Videos über das Internet anzusehen oder Spiele zu spielen sind weitere beliebte Nutzungsweisen, die das Smartphone für Jugendliche zu einem multimedialen Alltagsbegleiter machen.¹⁹

Da sich immer mehr Anwendungen über das Smartphone nutzen lassen, wird die Vielzahl an Einstellungsmöglichkeiten größer und unübersichtlicher. Auf einem Elternabend können diese Einstellungsmöglichkeiten zwar nicht alle vorgestellt werden, jedoch sollten Eltern dazu ermutigt werden, sich diese Möglichkeiten gemeinsam mit ihrem Kind anzusehen. Dies bietet sich vor allem beim erstmaligen Gebrauch eines Gerätes an. Über eine vorherige Recherche im Internet können Eltern sich über diese Einstellungen informieren.

¹⁹ JIM-Studie 2015, S. 47–48.



© Scanrail – fotolia.com

Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Tablet

Größer als ein Smartphone und leichter als ein Laptop – Tablets gehören in immer mehr Haushalten zum digitalen Alltag. Wie ein Smartphone werden Tablets über einen Touchscreen gesteuert und verwenden die ursprünglich für Smartphones entwickelten Betriebssysteme, die mit Apps in ihrem Funktionsumfang deutlich erweitert werden können. Die tragbaren „Notizblöcke“ (tablet = Notizblock, Schreibtafel) verfügen aber im Gegensatz zu Laptops weder über eine fest verbaute Tastatur (bei Tablets wird diese im Bedarfsfall auf dem Bildschirm sichtbar), noch über besonders viele Schnittstellen oder über Speicherplatz, wie er in Laptops und Desktop-PCs üblich ist.

Dennoch werden Tablets immer beliebter. Gegenüber dem Smartphone bringen Tablets den Vorteil eines größeren Bildschirms mit sich, der vor allem Kindern eine übersichtlichere und damit anwenderfreundlichere Nutzung erlaubt. Außerdem können Eltern hier unterschiedliche Benutzerkonten anlegen, die unterschiedliche Anwendungsmöglichkeiten zulassen bzw. einschränken. Im Vergleich zu Laptops unterscheidet sie das geringere Gewicht und die schnellere Reaktionszeit, wenn es z. B. darum geht, das Internet zu nutzen. Auch das individuelle Anpassen des Funktionsumfangs durch Apps macht Tablets populär. Hier zeigen sich jedoch unterschiedliche Schwerpunkte in der Nutzung: Werden über das Smartphone vor allem Apps zur Kommunikation, wie Instant Messenger und Community-Apps verwendet, stehen bei der Beliebtheit von Apps, die über das Tablet genutzt werden, Nachrichtendienste an erster Stelle.

Auf Elternabenden fragen Eltern häufig, ob Kinder bereits ein Tablet nutzen sollten. Sicher „brauchen“ Kinder kein Tablet, durch die einfachen Wisch-, Zoom- und Tippbewegungen, mit denen diese Anwendungen bedient werden und die zahlreichen interaktiven Möglichkeiten, können sie aber erfahren, was kreative Mediengestaltung bedeutet. Sie

können eigene Ideen umsetzen und haben so erste Erfolgserlebnisse im Umgang mit digitalen Medien. Im Gegensatz zu einem Desktop-PC bietet das Tablet auch die Möglichkeit, es mobil, z. B. gemeinsam mit den Eltern auf dem Sofa, zu nutzen.

Wie bei den anderen digitalen Medien gilt es auch hier, einige Spielregeln einzuhalten. Dazu gehört es auch, Apps passend zu Alter und Kenntnisstand der Kinder auszuwählen. Ob Apps zum Malen, zur Fotobearbeitung oder zur Erstellung eines Trickfilms genutzt werden – die Auswahl ist groß und vielseitig. Referenten können Eltern dabei unterstützen eine Übersicht über das Angebot zu erhalten, indem sie ihnen Webseiten mit Apps und Bewertungen vorstellen (siehe Linktips). Wenn Kinder ein Tablet nutzen, sollten Eltern es vorher „kindersicher“ machen (siehe Kapitel 3.8.1 „Möglichkeiten und Grenzen mobiler Geräte“). Generell gilt aber auch hier, dass Eltern ihre (jüngeren) Kinder bei der Nutzung begleiten sollten, auch um zu sehen, welche Inhalte zu ihren Kindern passen und an welchen Stellen sie eventuell noch überfordert sind.

Einige Hersteller bieten spezielle „Kinder-Tablets“ an, die sich besonders an der Zielgruppe der Vorschulkinder orientieren. Diese Geräte zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass sie Eltern eine technische Kontrollmöglichkeit an die Hand geben, mit denen sich z. B. der Internetzugriff oder die Verwendung einzelner Apps regeln lassen. Außerdem sind sie meist robuster bzw. mit einem stärkeren Rahmen als übliche Tablets ausgestattet. Diese Vorkehrungen sollen dazu dienen, dass Kinder die Geräte ganz alleine, ohne elterliche Begleitung nutzen können. Es stellt sich aber die Frage, inwieweit Kinder mit einem Gerät, das sie alleine nutzen, lernen können, Regeln für eine verantwortungsvolle und altersgemäße Mediennutzung einzuhalten. Auf einem Elternabend könnte dies zum Gesprächsanlass genommen werden, um mit den teilnehmenden Eltern zu diskutieren, ob sie dem eigenen Kind ein solches „Kinder-Tablet“ überlassen würden bzw. welche Vor- oder Nachteile sie in der gemeinsamen Nutzung eines „Familien-Tablets“ sehen. Im Anschluss können mögliche Regeln besprochen werden, die für den Familienalltag als sinnvoll erachtet werden.

Laptop und Netbook

Größer als ein Smartphone und leichter als ein Laptop – die Begriffe Laptop, Notebook oder Netbook werden häufig synonym verwendet, sodass die Unterschiede oftmals nicht ersichtlich sind. Auf einem Elternabend muss zwar nicht auf technische Details oder unterschiedliche Leistungsmerkmale eingegangen werden, dennoch ist eine ungefähre Begriffsbestimmung, zumindest für die Referenten selbst, hilfreich.



Laptop/Notebook

Ein Laptop (wörtlich aus dem Englischen: lap: Schoß und top: Oberfläche, also ein Gerät zur Nutzung „auf dem Schoß“) wird auch synonym mit dem Begriff Notebook (aus dem Englischen für „Notizbuch“) verwendet. Beides bezeichnet einen Rechner, der die grundlegenden Eigenschaften eines herkömmlichen Desktop-PCs besitzt, aber durch eingebaute Akkus für die Stromversorgung, mobil verwendet werden kann. Viele Laptops verfügen inzwischen auch nicht mehr über ein CD/DVD-Laufwerk. Für alle Anwendungen der Text-, Grafik-, Videobearbeitung oder für das Erstellen von Präsentationen ist er meist genauso geeignet wie ein Desktop-Computer und verfügt über ein größeres Leistungsspektrum als Tablet-PCs. Eine integrierte Webcam und die Möglichkeit, das Internet mobil zu nutzen, macht die Anwendung internetbasierter Videochats möglich. Durch die kompakte Bauweise ist eine Reparatur oder Erweiterung der Bauteile kostspieliger als bei Desktops-PCs, auch liegt seine Rechenleistung, besonders bezogen auf Prozessoren- und Grafikkartenmerkmale, noch unter der des Desktop-PCs.

Für (jugendliche) „Gamer“ ist ein Laptop/Notebook daher eher unattraktiv. Auch für jüngere Kinder kann die Bedienung der verbauten Tastatur und des Touchpads schwierig sein. Für sie eignet sich besser ein stationärer PC mit externer Tastatur und großem Bildschirm, der auch eine gewisse Distanz zum Monitor zulässt. Sollten Kinder doch einen Laptop bedienen, z. B. weil in der Familie kein weiteres Gerät vorhanden ist, sollte die Touchpad-Funktion durch eine über USB anschließbare Maus ersetzt werden. Aufgrund ihrer geringeren Größe ist dafür besonders eine „Laptop-Maus“ geeignet, die sich Kinderhänden eher anpasst als eine Maus für den stationären PC.

Genauso wie bei einem Desktop-Computer, können auch an Laptops verschiedene Benutzerkonten eingerichtet werden. So lassen sich unterschiedliche Zugriffsrechte auf Dateien und Programme regeln und zeitliche Beschränkungen für die Laptopnutzung einstellen. Auch der Zugriff auf Webseiten kann hier teilweise erlaubt bzw. unterbunden werden.

Da Laptops über integrierte Webcams verfügen, können Eltern sich auch überlegen, ob ihr Kind den Kenntnisstand besitzt, mit dieser Funktion umzugehen. Generell erlauben Webcams den visuellen Zugriff ins Kinderzimmer. Viele Eltern kleben daher die Kamera mit einem Klebestreifen ab. Je nach Alter und Kenntnisstand des Kindes kann auch besprochen werden, welche Inhalte über eine Webcam kommuniziert werden sollten und welche nicht und worauf bei einem Live-Chat geachtet werden sollte.

Wie bei jedem herkömmlichen Desktop ist auch bei Laptops auf Antivirenprogramme und auf alle gängigen Verhaltensregeln in Bezug auf die Internetnutzung zu achten, damit sich

z. B. keine Schadsoftware über E-Mail Anhänge verbreitet und sich die Webcam-Funktion nicht unautorisiert einschalten lässt.

Netbook

Internetanwendungen auf kleinstem physischem Raum zu nutzen – das steht im Mittelpunkt der Funktionalität von Netbooks. Sie besitzen daher auch nur die dafür wesentlichen Funktionen und haben gegenüber Laptops dementsprechend schwächere Prozessoren, eine geringere Grafikkartenleistung, wenig Speicherkapazität auf der Festplatte, kein optisches Laufwerk und kleinere Displays. Die Tastatur ist in den Abmessungen sehr gering und eignet sich daher für geübte Nutzer von Büroanwendungen, nicht aber, um (jüngere) Kinder einen eigenen Umgang mit Computer und Internet finden zu lassen. Auch Jugendliche werden aufgrund der eingeschränkten Leistungsfähigkeit meist eher unzufrieden mit einem Netbook sein. Seit dem zunehmenden Funktionsumfang von Tablets ist ungewiss, ob Netbooks zukunftsfähig sind.

Portable Spielekonsolen

Mit der Veröffentlichung des ersten Gameboys 1989 wurde digitales Spielen mobil. Inzwischen stehen dafür viele verschiedene mobile Spielekonsolen (auch Handheld-Konsolen oder Handhelds genannt) zur Verfügung: die bekanntesten sind der *Nintendo DS (Nintendo)* sowie die *Playstation Portable (Sony)*. Aber auch auf Handys, Smartphones und Tablet-PCs lassen sich Spiele unterwegs nutzen. Gerade die neueren Modelle der Spielekonsolen zeichnen sich durch unterschiedliche Bedienungsmöglichkeiten aus. So können Nutzer den Spielverlauf über einen Touchscreen, mit einem Eingabestift („Touchpen“), durch Bewegungen des Geräts oder auch durch Spracheingabe steuern. Aufgrund der einfachen Bedienbarkeit ist es die Altersgruppe der 6- bis 11-Jährigen, die mobile Spielekonsolen besonders häufig nutzt. Mit zunehmendem Alter werden für Jugendliche dann stationäre Spielekonsolen interessanter: Laut KIM-Studie 2014 nutzen 52 Prozent der 6- bis 7-Jährigen mindestens einmal pro Woche eine portable Konsole, bei den 8- bis 9-Jährigen



Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

© oldline2 – fotolia.com



sind es, ebenso wie bei den 10-bis 11-Jährigen, 45 Prozent. Der deutlichste Unterschied zeigt sich schließlich zu der Altersgruppe der 12- bis 13-Jährigen, da sind es noch 37 Prozent.²⁰

Nicht nur die unterschiedlichen Bedienungsmöglichkeiten sind für mobile Spielekonsolen charakteristisch, auch die Möglichkeit, gemeinsam oder gegeneinander mit verbundenen Geräten zu spielen, ist ein typisches Anwendungsmerkmal. Dazu lassen sich die Geräte über Bluetooth bzw. WLAN oder das Internet verbinden. Die Internetverbindung erlaubt es aber auch, neue Spielgegenstände herunterzuladen, miteinander zu chatten, Bilder aufzunehmen und zu versenden oder im Internet zu surfen. Eine Internetverbindung kann über WLAN oder an öffentlichen Hotspots hergestellt werden.

Besonders jüngere Kinder brauchen aber Vorkenntnisse, um das Internet altersgemäß nutzen zu können und sollten z. B. wissen, dass bei Chats mit fremden Personen, die man eventuell bei einem gemeinsamen Onlinespiel kennengelernt hat, keine persönlichen Informationen weitergegeben werden. Eltern sollten daher überlegen, ob ihre (jüngeren) Kinder dieses Vorwissen bereits besitzen. Gegebenenfalls kann die Anschaffung einer mobilen Spielekonsole auch der Anlass sein, um sich gemeinsam Regeln für eine sichere Internetnutzung zu überlegen. Ergänzend bzw. alternativ lässt sich der Internetzugang bei Spielekonsolen aber auch deaktivieren oder einschränken. Zudem lassen sich Einstellungen zur Altersfreigabe von Spielen vornehmen.

(Internetfähige) Musik- und MP3-Player

Mit der Erfindung des *Walkman* in den 1980er Jahren, erhielt man die Möglichkeit, Musik unterwegs zu hören. Nach der Kassette und der CD als Datenträger hat sich das digitale Musik-Format MP3 und damit der MP3-Player als mobile Jukebox etabliert. Hier bot sich vor allem der Vorteil, dass sich eine große Menge an Daten und damit eine Vielzahl von Liedern transportieren ließ. MP3-Player lassen sich heute an stationäre Abspielgeräte, z. B. eine Musikanlage oder an sogenannte „Dockingstations“ anschließen, die über integrierte Lautsprecher die Musik des MP3-Players wiedergeben.

Aus dem „klassischen“ MP3-Player, der nur Musikdateien abspielen konnte, ist inzwischen ein Multimediagerät geworden: Neben Musikdateien im MP3-Format können die meisten Geräte heutzutage Videoformate und Fotos darstellen, Texte anzeigen und bieten neben Spiele- und Audioaufnahme-Funktionen auch die Möglichkeit einer

Internetanbindung. Teilweise lassen sich somit auch Apps auf einem Media-Player verwenden.

Auf einem Elternabend können Eltern über diese vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten informiert werden. Denn auch in diesem Nutzungskontext können Kosten entstehen oder Inhalte weitergegeben werden, die nicht für Kinder oder Jugendliche geeignet sind. Wie bei jedem anderen digitalen Endgerät sollten also in den Familien Absprachen darüber getroffen werden, welche Inhalte auf einem Media-Player genutzt werden dürfen und welche nicht.

In einigen Fällen ist es auch möglich, eine Kindersicherung zu installieren, die den Zugriff auf das Internet einschränkt. Der Hersteller *Apple* und weitere Anbieter geben auf ihren Webseiten Hinweise, wie eine solche Kindersicherung einzurichten ist (vgl. Kapitel 3.8.1 „Möglichkeiten und Grenzen mobiler Geräte“).

Da das Smartphone allerdings inzwischen auch alle Funktionen eines MP3- bzw. Multimedia-Players übernehmen kann, geht die Verbreitung von MP3-Playern eher zurück: Laut JIM-Studie 2014 besaßen 66 Prozent der Jugendlichen einen MP3-Player, 2015 sind es noch 59 Prozent.²¹ Die Nutzung des Smartphones als mobile „Musikstation“ ist im gleichen Zeitraum hingegen gestiegen (2014: 78 Prozent, 2015: 81 Prozent).²²

²⁰ KIM-Studie 2014, S. 55.

²¹ JIM-Studie 2014, S. 7, JIM-Studie 2015, S. 7.

²² JIM-Studie 2014, S. 47, JIM-Studie 2015, S. 48.



Empfehlungen für Eltern

- **Mobile Medien gemeinsam nutzen**
Erkunden Sie die vielfältigen Möglichkeiten, die digitale Endgeräte bieten, gemeinsam mit Ihrem Kind. Suchen Sie sich z. B. altersgerechte Apps und Spiele aus oder lassen Sie sich zeigen, welche Funktionen der neue MP3-Player hat. Je besser Sie das Gerät Ihres Kindes kennen, desto eher lassen sich tragfähige Regeln für die Nutzung etablieren.
- **Spielregeln vereinbaren**
Über digitale Endgeräte kann das Internet genutzt werden. Besprechen Sie mit Ihrem Kind, das hier genau dieselben „Spielregeln“ gelten, wie bei der Nutzung des Internets über einen PC. Vereinbaren Sie Zeiten, zu denen Medien genutzt werden können und Orte, wo die mobile Mediennutzung „passt“ bzw. wo eine „medienfreie Zone“ besser geeignet ist, z. B. auf dem Schulweg, in der Schule, beim gemeinsamen Essen in der Familie etc.
- **Digitale Endgeräte sicher machen**
Bei allen mobilen Endgeräten ist eine Nutzung des Internets möglich. Nehmen Sie sich ein wenig Zeit, um die Einstellungen so einzurichten, dass die Internetanwendungen auch zum Entwicklungsstand Ihres Kindes passen und berücksichtigen Sie hierbei, welche Absprachen Sie bereits mit Ihrem Kind getroffen haben. Sollten verschiedene Benutzerkonten eingerichtet werden können, ist das für jüngere aber auch für ältere Kinder bzw. Jugendliche hilfreich, damit erstellte Inhalte z. B. auf dem „Familien-Tablet“ besser wiedergefunden werden können.
- **Kreativ werden**
Vor allem für Smartphones und Tablets gibt es neben vielen Spiele-Apps auch eine Fülle von kreativen Anwendungen, z. B. zur Foto- oder Videobearbeitung, die sich gemeinsam – auch mit älteren Kindern – nutzen lassen. Probieren Sie diese zusammen mit ihrem Kind aus und erstellen Sie individuelle Medienprodukte. Binden Sie Ihr Kind als „Medien-Experte“ ein und fördern Sie so „nebenbei“ die praktische Medienkompetenz Ihres Kindes.

Tipps für Referenten

Bei der Fülle von digitalen Endgeräten sind sich Eltern manchmal unsicher, wie sie die Nutzung für Ihre Kinder sicherer gestalten können und übersehen dabei, dass sich mobile Medien auch unkompliziert und kreativ im Familienalltag nutzen lassen und so neue, gemeinsame Erlebnismöglichkeiten entstehen können.

- **Beispiele von Sicherheitseinstellungen zeigen**
Auch ohne technische Vorkenntnisse können Eltern digitale Endgeräte „kindersicher“ machen. Wie das geht, lässt sich anhand von Schritt-für-Schritt-Anleitungen zeigen, die auf verschiedenen Webseiten abrufbar sind und sich auf einem Elternabend, z. B. als Screenshots, zeigen lassen. Die entsprechenden Internetseiten können auch als Handout an Eltern weitergegeben werden.
- **Kreative Möglichkeiten vorstellen**
Besonders mit Smartphones und Tablets kann man nicht nur Spiele spielen oder schnell im Internet surfen. Kreative Anwendungen wie eine „digitale Schnitzeljagd“ (Geocaching) oder das Erstellen von „Stopp-Motion-Filmen“ lassen sich gut mit diesen mobilen Endgeräten umsetzen. Eltern können ihre Kinder als „Medien-Experten“ in die Gestaltung eines Films, einer Rallye etc. aktiv miteinbeziehen und so ihre Kompetenzen wertschätzen (vgl. Kapitel 3.10 „Spaß und Kreativität mit mobilen Anwendungen und Geräten“).

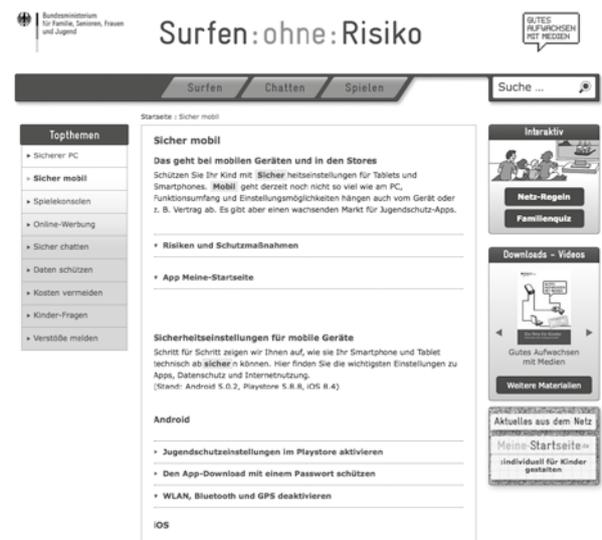
Links und Materialien zum Thema

- 🔗  www.klicksafe.de/medienvertrag: Auf der Webseite von *klicksafe* gibt es Tipps für die ersten Schritte im Netz, Informationen zu Filterprogrammen und anderen technischen Einstellungen (hier: Themen/technische Schutzmaßnahmen).
- 🔗  www.internet-abc.de/eltern/familie-medien: Tipps zum Kauf von Spielekonsolen und anderen mobilen Geräten gibt es auf der Seite des *Internet-ABCs*. Hier kann auch eine Datenbank mit interessanten und empfehlenswerten Spielen eingesehen werden. Die Empfehlungen richten sich insbesondere an Eltern jüngerer Kinder (hier: Spiele/ Onlinespiele/ Apps/ Konsolen).
- 🔗  www.schau-hin.info: Unter „Extrathemen/ Medien und Kleinkinder“ befindet sich ein gesonderter Bereich, der sich mit der Frage auseinandersetzt, ab welchem Alter der Medienkonsum sinnvoll ist. Darüber hinaus lassen sich zahlreiche Informationen



rund um mobile Geräte und Anwendungen einsehen (hier: Medien).

- ☞ www.surfen-ohne-risiko.net/mobil: Unter dem Menüpunkt „sicher mobil“ können Schritt-für-Schritt-Anleitungen für Sicherheitseinstellungen auf mobilen Geräten eingesehen werden.



- ☞ www.surfen-ohne-risiko.net

- ☞ www.klick-tipps.net/kinderapps: Eine Auswahl an geeigneten Apps für Kinder sowie weitere Surf-Tipps stehen hier zur Verfügung.

- ☞ projekte.medialiteracylab.de/mlab13/gute-apps-fuer-kinder: Die Datenbank verfügt über ca. 80 bewertete Kinder-Apps, die nach verschiedenen Kategorien wie Alter, Aktivität, Thema durchsucht werden können. Ebenso finden sich auf der Seite Podcasts, in denen sich Kinder zu Apps äußern.

3.3.2 Neue Trends und Entwicklungen

Kaum etwas verändert sich so schnell, wie die Möglichkeiten von digitalen Medien. Waren es zunächst die stationären Desktop-Computer, die den Zugang zu Internet- und digitalen Lern- und Unterhaltungsanwendungen bestimmten, ist die heutige Nutzung dieser Inhalte mobiler geworden: Laptops, Smartphones und Tablets bestimmen hier den digitalen Alltag. Die Veränderungen auf dem Markt der mobilen Endgeräte werden für Eltern und Kinder zunehmend spürbar sein. Bereits jetzt lassen sich die Trends der „digitalen Zukunftswelten“ erkennen.

WLAN-Ausbau

Mobile Geräte entsprechen dem Trend, Beruf und Freizeit möglichst flexibel und individuell zu gestalten. Anbieter reagieren daher mit dem Ausbau von Mobilfunknetzen nach dem „LTE-Standard“ (Long-Term Evolution) und entwickeln ein immer größeres Angebot für die kostenfreie Internetnutzung in Innenstädten über Hotspots. Auch die sogenannte „Freifunk-Bewegung“ wird immer populärer. Privatpersonen, Vereine oder Organisationen schließen sich in nicht-kommerziellen kommunalen freien Communitys oder Vereinen zusammen, um durch die Installation von Routern, z. B. in Privatwohnungen, eine bundesweit möglichst flächendeckende freie und kostenlose Versorgung mit WLAN, anbieten zu können (mehr dazu in Kapitel 3.4.2 „Mobile Netze und Funktechnik“).

Smart Devices / Augmented Reality

Schnelleres und nahezu überall verfügbares Internet bringt eventuell auch neue mobile Endgeräte mit sich. *Google-Glass*, bis Anfang 2015 von *Google* hergestellt, war dafür ein Beispiel. Hier war es möglich, sich über ein am Brillengestell befestigtes Display Inhalte aus dem Internet anzeigen zu lassen. Je nachdem, wo sich der Anwender gerade befand, wurden zur Umgebung passende geodatenbezogene Informationen in sein Sichtfeld eingeblendet. Die „Brille“ war somit ein „Smart Device“, also ein Gerät, das wahrnimmt, wo sich der Anwender gerade befindet und dementsprechende Informationen bereithält. Diese Informationen „erweitern“ die sichtbare Realität um zusätzliche Inhalte, sodass hier von „Augmented Reality“ („erweiterter Realität“) gesprochen werden konnte. Obwohl *Google* den Verkauf der Brille gestoppt hat, soll an ähnlichen Anwendungen weitergearbeitet werden.

Mit der *HoloLens* hat *Microsoft* eine Augmented-Reality-Brille entwickelt, die es dem Träger erlauben soll, 3D-Projektionen in seiner sichtbaren Umgebung wahrzunehmen und mit diesen zu interagieren. Ebenso soll es möglich sein, z. B. Videos, digitale Spiele oder Videochats auf eine



Zimmerwand zu projizieren. *HoloLens* wurde Anfang 2015 der Öffentlichkeit vorgestellt, ist aber noch nicht im Handel erhältlich (Stand: April 2016). Unter dem Suchbegriff „*Microsoft HoloLens*“ lassen sich online Filmbeispiele finden, die auf einem Elternabend angesehen und diskutiert werden können.

Diese technische Entwicklung lässt sich weiter denken: Wenn das Display einer solchen Brille nicht mehr an einem Bügel oder einer Halterung am Kopf befestigt ist, sondern so modifiziert werden könnte, dass es die Form einer Kontaktlinse annimmt, könnte auf eine sichtbare Halterung bald ganz verzichtet werden. *Google* hat für diese neue Form der „Sehhilfe“ bereits ein Patent angemeldet (*Google Smart Lens*). Zunächst soll sie im medizinischen Bereich Anwendung finden. Bis zur Markteinführung wird sicher noch einige Zeit vergehen. Dennoch ist bereits jetzt ein Blick in die Zukunft möglich – unter dem Suchbegriff „*Contact Lenses with Augmented Reality*“ ist ein Video zu finden, das erste Zukunftsvisionen darstellt.

Vergleichbare „*Augmented-Reality*“-Anwendungen stehen aber auch für Smartphones bereits zur Verfügung, z. B. für Produktinformationen und als Gaming-Apps. Bei einigen Anbietern ist es möglich, eigene „*AR*“-Inhalte z. B. über Webanwendungen zu gestalten und diese über Apps abrufen zu lassen.

Virtual Reality-Brillen

„*VR-Brillen*“ decken in der Regel das gesamte Sichtfeld des Trägers ab und projizieren digitale virtuelle Umgebungen auf die Displays der Brille. Bewegungen innerhalb dieser virtuellen Umgebung sind durch Kopfbewegungen und teilweise auch durch Gesten möglich. Für den Träger entsteht so der Eindruck, sich ganz in einer virtuellen Welt aufzuhalten. Im digitalen Spielbereich gibt es unterschiedliche Hersteller, die diese Brillen anbieten.

Auf einem Elternabend kann ein erster Eindruck von einer „*VR-Umgebung*“ vermittelt werden, wenn der Referent eine *Google-Cardboard-Brille* bereithält. Hierbei handelt es sich um einen einfachen Bausatz aus Pappe, in den das eigene Handy eingelegt werden kann. Mit Hilfe von zwei Linsen und kostenfreien Apps lässt sich so z. B. eine virtuelle Achterbahnfahrt erleben. Anleitung, Übersicht über Materialien und geeignete Apps finden sich unter den Linktipps.

Wearables

Kontaktlinsen und Brillen, die ihre Nutzer mit digitalen Informationen versorgen, gehören zum Bereich der „*Wearable Technology*“ bzw. „*Wearable Devices*“ und werden oftmals als „*Wearables*“ bezeichnet, also als digitale, mobile Endgeräte die am Körper getragen werden. Neben den „*Heads up*“

(z. B. Datenbrillen) gehören unter anderem auch Geräte dazu, die wie eine Armbanduhr ums Handgelenk getragen werden. Diese zeichnen sich vor allem durch ein großes Display aus, über das Inhalte im Internet abgerufen werden können. Mit einigen dieser „*Uhren*“ lassen sich auch Smartphone-Funktionen nutzen, also Telefonie, Kalenderfunktion, Fotoaufnahmen oder das Abspielen von Musik.

Immer beliebter werden auch mobile Anwendungen aus dem Sport- bzw. aus dem medizinischen Bereich. Apps in Smartphones, „*Uhren*“ oder Armbänder messen über Sensoren Puls, Blutdruck, Schlafenszeiten, Kalorienverbrauch oder die Distanz einer Laufstrecke und wollen so einen Überblick über die persönliche Fitness geben. Teilweise lassen sich diese Daten dann in Sozialen Netzwerken teilen. Diese „*Fitness-Apps*“ bzw. „*Fitness-Armbänder*“ werden weniger von Jugendlichen als vielmehr von Erwachsenen genutzt. Vielleicht bietet ein Elternabend die Gelegenheit, über Vorteile und Nachteile dieser Anwendungen zu sprechen und dabei auch die Weitergabe sehr sensibler persönlicher Daten zu thematisieren.

Ein Gesprächsanlass kann auch der sogenannte „*Pivothead*“ sein. Es handelt sich dabei um eine (Sonnen-) Brille, die mit einer integrierten Kamera Video- und Fotoaufnahmen anfertigen kann. Für Sportler steht in diesem Bereich auch die Drohne *Lily* zur Verfügung. Die Drohne folgt dabei automatisch einem Sensor, den z. B. ein Skiläufer um sein Handgelenk trägt und filmt ihn aus verschiedenen Positionen. Da dabei Aufnahmen angefertigt werden, ohne dass alle gefilmten bzw. fotografierten Personen dieses mitbekommen müssen, ist hier ein erhebliches Potenzial für Datenschutzverletzungen gegeben. Mit Eltern lassen sich anhand dieser konkreten Beispiele Veränderungen von Privatsphäre und Öffentlichkeit diskutieren und die Thematik Persönlichkeits- und Bildrechte besprechen.

Weiterentwicklung Smartphones

Eine technische Weiterentwicklung, die sich auch auf den Markt der „*Wearables*“ bezieht, ist die „*Organic Light Emitting Diode*“ (OLED) – bzw. „*Active Matrix Organic Light Emitting Diode*“ (AMOLED) – Technologie. Damit wird eine organische Leuchtdiode bezeichnet, die als halbleitendes Bauteil z. B. bei der Produktion von Bildschirmen eingesetzt wird. Mit ihr ist es möglich, auch flexible Displays herzustellen. So wären z. B. mobile Geräte vorstellbar, die sich von der Größe eines Tablets auf die eines Smartphones zusammenfallen und auch wieder ausziehen ließen.

Mit den sogenannten „*Phablets*“ oder „*Smartlets*“ liegen bereits jetzt Endgeräte vor, die von den Abmessungen, dem Gewicht und den technischen Möglichkeiten zwischen Smartphone, Tablet und Notebook liegen. Eine „*Mischung*“



aus Notebook und Tablet bilden auch die „Convertibles“ oder „Multimode-PCs“, bei denen die Tastatur abgenommen oder umgeklappt werden kann.

Das Anbieten austauschbarer Einzelteile für Smartphones, so wie sie von Desktop-Rechnern bekannt sind, ist Ziel des „ARA-Projekts“ (früher: „Phonebloks“) von *Google*. Dieses Projekt sieht vor, das eigene Smartphone an technische Aktualisierungen anzupassen, indem z. B. nur einzelne Elemente, wie der Prozessor und nicht gleich das gesamte Gerät ausgetauscht werden.

Fairphone

Eine weitere Entwicklung ist das *Fairphone*. Mit diesem Smartphone wird das gesamte gewohnte Leistungsspektrum eines herkömmlichen Geräts geboten. Bei der Produktion und Gewinnung der Rohstoffe wird nach Angaben des niederländischen Herstellers besonders auf faire Entstehung, angemessene Arbeitsbedingungen und (umwelt-) gerechte Rohstoffe geachtet.

Der Markt der mobilen Endgeräte befindet sich also im Augenblick in einer Findungsphase. Ob sich allerdings ein „digitaler Alleskönner“ daraus entwickeln wird, bleibt zumindest fraglich. Vermutlich wird sich die Auswahl eines Geräts auch in Zukunft an der Nutzungsabsicht und -situation bzw. an seiner Benutzerfreundlichkeit orientieren. Für rein webbasierte Dienste oder mobile Kommunikation sind andere Endgeräte geeignet als für umfangreichere Office-Anwendungen oder anspruchsvolle digitale Spiele.

Empfehlungen für Eltern

► **Interessieren Sie sich für die „digitalen Zukunftswelten“**

Es verändert sich kaum etwas so schnell, wie die Möglichkeiten digitaler Medien. Nicht nur für Sie, besonders auch für Ihr Kind sind die Veränderungen im Alltag spürbar. Lassen Sie sich z. B. von Ihrem Kind über neue Entwicklungen und Trends „auf dem Laufenden“ halten. Suchen Sie das Gespräch darüber und machen Sie das Thema „digitale Zukunftswelten“ zu einem Thema in Ihrer Familie.

► **Neue Möglichkeiten und Risiken gemeinsam entdecken**

Bei der Auseinandersetzung mit den neuen Möglichkeiten digitaler Medien können Sie sich auch kritisch und reflektiert mit den Herausforderungen der Technik beschäftigen. Was findet Ihr Kind daran spannend, was finden Sie selber interessant? Wo könnte es Probleme geben? Gemeinsam mit Ihren Kindern können Sie in

einem „Zukunftslabor“ Chancen und Risiken erkennen, diese thematisieren und sich dazu positionieren.

Tipps für Referenten

Auf einer Informationsveranstaltung lässt sich mit Eltern auch ein Blick in die Zukunft wagen: Welche Entwicklungen lassen sich bei mobilen Geräten vorstellen? Wie mag die Kommunikation in einigen Jahren aussehen? Welche Herausforderungen kommen auf Eltern, aber auch auf Kinder und Jugendliche zu?

► **Risiken benennen und Potenziale besprechen**

Bei einem Blick in die Zukunft sollten nicht einseitig Zukunftsängste beschworen werden, sondern neben den eventuell zu erwartenden Problemen, wie z. B. dem Auslesen von Informationen aus Sozialen Netzwerken durch Gesichtserkennung, auch das Potenzial dieser Entwicklungen benannt werden. Es lässt sich zum Beispiel aufzeigen, dass der Bereich der „Augmented Reality“ vielfältige Formen einer neuen, interaktiven und kreativen Auseinandersetzung mit Bildungsinhalten mit sich bringt (leicht abrufbare Informationen zu Texten, Bildern oder Gebäuden, interaktive Wissens-Rallyes etc.).

► **Medienerziehung als Zukunftsaufgabe**

Eine konstruktive und differenzierte Beschäftigung mit einer verantwortungsvollen Nutzung digitaler Medien bleibt auch in Zukunft eine Notwendigkeit, der sich Eltern und Kinder gemeinsam annehmen können. Gemeinsam können sie die Herausforderungen der sich verändernden mobilen Medienwelt als Gesprächsanlass im Familienkreis nehmen und sich über neue Trends und Entwicklungen auf dem Laufenden halten.

► **VR-Brille mitnehmen**

Einen Blick in die Zukunft können Eltern mit einer sehr kostengünstigen Variante einer „VR-Brille“ werfen und so die Faszination aber auch die neuen Herausforderungen von virtueller Realität selber ausprobieren. Referenten können sich eine solche Brille selber basteln und auf einem Elternabend an geeigneter Stelle ausprobieren lassen (siehe Linktipps).



Links und Materialien zum Thema

- www.medienundbildung.com/mein-guckkasten/:
Hier finden sich eine Bastelanleitung für eine eigene „VR-Brille“ aus Pappe und Links zu passenden Apps und Anwendungsbeispielen.



- www.medienundbildung.com/mein-guckkasten/

- www.destatis.de: Zahlen und Statistiken zu aktuellen Marktentwicklungen lassen sich beim Statistischen Bundesamt sowie beim *Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und Medien (bitkom)* einsehen: www.bitkom.org.

- www.statista.com: Auch bei *statista* lassen sich viele Statistiken und Zahlen zu Trends in verschiedenen Branchen kostenfrei einsehen, darunter zu Themen wie mobile Internetnutzung, mobile Games oder Besitz von Tablets und Smartphones.

- www.microsoft.com/microsoft-holens/en-us: Auf dieser offiziellen Seite von *Microsoft* werden die neuen Anwendungsmöglichkeiten der *HoloLens* vorgestellt.

3.4 Mobile Betriebssysteme, Standards und Tarife

Smartphones und Tablets sind heutzutage moderne Begleiter und fungieren als kleine Taschencomputer mit enormer Rechenpower. Doch erst ein Betriebssystem für das mobile Gerät macht aus der Technik ein einsatzbereites System. In Zusammenarbeit mit einer ganzen Reihe von Funktechnologien verwandeln sich Smartphones oder Tablets zu Kommunikations- und Multimediazentralen und lassen sich, dank der Erweiterungsmöglichkeiten durch Apps, weiterentwickeln und an spezielle Einsatzzwecke anpassen.

Doch was ist ein Handy-Betriebssystem und welche Systeme gibt es? Wie hängen Betriebssystem und Gerät zusammen? Welches Betriebssystem eignet sich für Jugendliche? Welche Funktechnologien werden in modernen Geräten eingesetzt?

3.4.1 Android, iOS und Windows Phone im Überblick

Die Wahl des Betriebssystems ähnelt sehr stark einem „Henne-Ei-Problem“. Denn hier stellt sich die Frage, ob sich der Nutzer zunächst für ein bestimmtes Gerät eines Herstellers entscheidet und damit auf ein Betriebssystem festlegt, oder ob er erst das Betriebssystem auswählt und dann ein passendes Gerät mit eben diesem Betriebssystem erwirbt.

Da sich die meisten Geräte in der technischen Grundausstattung mittlerweile sehr stark ähneln, ist es jedoch meist zielführender, sich erst über das Betriebssystem klar zu werden und danach ein entsprechendes Gerät zu wählen.

Was ist ein Betriebssystem?

Erst durch ein Betriebssystem wird ein Smartphone „smart“, denn es vereint als Basis aller Softwareprogramme die technischen Bauteile zu einem funktionierenden Ganzen und ermöglicht den Einsatz von Anwendungsprogrammen (Apps).

Der sogenannte „Kernel“ (deutsch: Kern) verwaltet die Hardware. Ein anderer Teil kümmert sich um den Start des Betriebssystems, das sogenannte „Booten“. Zudem müssen die Treiber geladen werden, dabei handelt es sich um Programme zur Nutzung der technischen Bauteile eines Geräts.

Während des Betriebs regelt das Betriebssystem den Zugriff auf den Hauptspeicher, auf Geräte sowie Dateien und



verwaltet die einzelnen Prozesse und deren Kommunikation untereinander. Dadurch müssen Anwendungen nicht direkt mit den Hardware-Bauteilen kommunizieren, sondern können über das Betriebssystem abstrahierte Befehle absetzen. Diese werden dann an die Hardware-Komponenten weitergegeben.

Betriebssysteme für mobile Geräte

Für Handys wurden meist von den Herstellern selbst entsprechende Betriebssysteme entwickelt. Diese konnten dann auch nur für Geräte dieses einen Herstellers oder sogar speziell nur für ein ganz bestimmtes Handymodell verwendet werden. Diese Praxis wurde, mit dem Aufkommen von Smartphones, von vielen Herstellern nach und nach aufgegeben.

Heutzutage werden Betriebssysteme in vielen Fällen lizenziert. Das bedeutet, dass ein vom Hersteller unabhängiges Entwicklerteam ein Betriebssystem entwickelt und dieses zur Nutzung zur Verfügung stellt. Die Hersteller können die lizenzierten Systeme dann an ihre speziellen Bedürfnisse anpassen. So werden häufig spezielle Eingabe-Oberflächen entwickelt, um ein gewisses Alleinstellungsmerkmal zu schaffen.

Die derzeit meistgenutzten mobilen Betriebssysteme sind *Android*, *iOS* und *Windows Phone*. Aus den Top 3 der mobilen Betriebssysteme setzen sowohl *Android* als auch *Windows Phone* auf das Lizenzierungsmodell. *iOS* ist ein exklusives Betriebssystem nur für *Apple*-Geräte. Die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen diesen Systemen werden nachfolgend detailliert beschrieben.

Android

Android wird von der *Open Handset Alliance (OHA)* entwickelt, einem Konsortium von inzwischen mehr als 80 Firmen. Gegründet wurde die Vereinigung vom Internetkonzern *Google*, zusammen mit weiteren Partnern, darunter große Mobilfunk-Netzbetreiber, weitere Softwareunternehmen und Gerätehersteller.

Android ist ein quelloffenes System, das heißt, dass der Programmcode öffentlich einsehbar ist. Es basiert auf dem Betriebssystem *Linux*, welches auch auf Computern und Servern zum Einsatz kommt. *Android* wird vor allem als Betriebssystem für Smartphones und Tablets genutzt, aber auch für Spielekonsolen, Navigationsgeräte und Digitalkameras.

Viele große Hersteller setzen auf *Android* als Betriebssystem für ihre Smartphones und Tablets, darunter *HTC*, *Huawei*, *LG*, *Motorola*, *Samsung*, *Sony* und auch *Google* selbst in Geräten der sogenannten *Nexus*-Reihe. Da jeder Hersteller

selbst das *Android*-System an seine Anforderungen und Geräte anpasst, gibt es keine zentralen Updates für alle *Android*-Geräte. Dies ist ein großes Sicherheitsproblem, da viele *Android*-Nutzer noch mit Geräten arbeiten, bei denen seit Jahren keine Sicherheits-Updates erschienen sind.

Laut Marktforschungszahlen der *International Data Corporation (IDC)* beläuft sich der Marktanteil von *Android* bei Smartphones im zweiten Quartal 2015 auf 82,8 Prozent.

iOS

Die Firma *Apple* entwickelt das Betriebssystem *iOS* exklusiv für ihre eigenen Geräte. Eine Lizenzierung für andere Hersteller wird nicht angeboten. *iOS* findet Einsatz im Smartphone *iPhone* und dem Tablet *iPad*, außerdem auf dem Musikplayer *iPod Touch* und dem *Apple TV*, einer Set-Top-Box, mit der sich digitale Angebote auf den Fernseher übertragen lassen.

Kritik wird häufig an der Geschlossenheit des Systems geübt. So sind weder der direkte Zugriff auf das Dateisystem noch die Installation von Apps, die nicht von *Apple* zertifiziert wurden, möglich.

Das Marktforschungsinstitut *IDC* hat einen Marktanteil für *iOS*-Smartphones von 13,9 Prozent im zweiten Quartal 2015 ermittelt. Bei den Tablets verkauft sich das *iPad* unter allen Geräten am besten und ermöglicht *Apple* und dem Betriebssystem *iOS* damit einen Marktanteil von 24,5 Prozent.

Windows Phone

Windows Phone wird vom Softwareunternehmen *Microsoft* entwickelt und Geräteherstellern gegen Zahlung von Lizenzgebühren zur Verfügung gestellt. Durch eine Partnerschaft mit dem Gerätehersteller *Nokia* wurde *Windows Phone* Anfang 2011 das Standard-Betriebssystem auf *Nokia*-Smartphones. Diese Kooperation gipfelte im Verkauf der Mobiltelefonsparte von *Nokia* an *Microsoft* im September 2013. Neben *Nokia* lizenzieren aber auch noch andere Hersteller das Betriebssystem und bieten *Windows Phone* Geräte an. Darunter sind *HTC*, *Huawei* und *Samsung* zu nennen. Die Verbreitung von *Windows Phone* ist dennoch vergleichsweise gering: Nach Zahlen von *IDC* erreicht das Betriebssystem einen Marktanteil von 2,6 Prozent im Smartphone-Markt.

Sonstige Betriebssysteme

Android, *iOS* und *Windows Phone* besitzen gemeinsam bereits einen Marktanteil von mehr als 96 Prozent. Auf dem Markt bleibt damit nur noch wenig Platz für andere Betriebssysteme. Selbst das ehemals erfolgreiche *BlackBerry OS*, vom kanadischen Unternehmen *BlackBerry*, hat nur noch einen Marktanteil von 0,3 Prozent bei den Smartphone-Verkäufen. *BlackBerry*-Geräte sind, durch spezielle Apps und



Kommunikationsmöglichkeiten, vor allem an die Bedürfnisse in Unternehmen angepasst und spielen deshalb bei Jugendlichen fast keine Rolle.

Empfehlungen für Eltern

► Betriebssysteme für Jugendliche

Grundsätzlich eignen sich die mobilen Betriebssysteme *Android*, *iOS* und *Windows Phone* auch für den Einsatz bei Kindern und Jugendlichen. Als Einstiegsgerät eignen sich Smartphones oder Tablets mit einem *Android*- oder *Windows Phone*-Betriebssystem jedoch häufig besser, da diese auch günstige Geräte zur Auswahl haben. *Apple*-Geräte hingegen sind vergleichsweise hochpreisig. Schäden am Gerät oder ein Verlust können damit deutlich schwerer wiegen. Eine Beurteilung der Systeme aus Sicht des Jugendschutzes findet sich in Kapitel 3.8.1 „Möglichkeiten und Grenzen mobiler Geräte“.

Tipps für Referenten

Referenten sollten sich der Vielfalt der Betriebssysteme bewusst sein und alle Systeme grob kennen und am besten mit allen einmal – wenn auch nur kurz und oberflächlich – damit gearbeitet haben. Da die Betriebssysteme und mobilen Standards sehr eng mit den Geräten selbst verzahnt sind, ist auch ein Überblick über aktuelle Geräte und Hersteller empfehlenswert. Informationen zu den App-Stores liefert Kapitel 3.5.1 „App-Stores und Geschäftsmodelle“. Zur Absicherung der Betriebssysteme gegenüber Datendieben empfiehlt sich ein Blick in das Kapitel 3.6.2 „Datenschutz bei Verlust oder Diebstahl“.

► Geräte auf den Tisch

Eine kleine Sammlung mobiler Geräte in der Nähe des Referentenpults macht sich sehr gut. So kann während des Vortrags das passende Gerät auch einmal in die Hand genommen werden. Auch ein „Hands-on“ nach Veranstaltungsende, also die Möglichkeit, dass die Teilnehmer die Geräte einmal selbst in Augenschein nehmen können, bietet sich an. So können die Zuhörer die beschriebenen Systeme, Funktionen und Zusammenhänge besser verstehen. Hierbei ist zu beachten, dass die Geräte keine personenbezogenen Daten des Besitzers enthalten, da man nie weiß, was die Teilnehmer mit den Geräten ausprobieren und ob Daten später fehlen oder verändert wurden.

► Bildschirm projizieren

Besonders anschaulich wird ein Vortrag zu mobilen Medien, wenn die Zuhörer die Funktionen auch live vorgeführt bekommen. Um den Bildschirm eines Tablets oder Smartphones mit Hilfe eines Projektors anzeigen zu lassen, ist ein Adapter notwendig, der das Bildsignal vom Gerät zum Projektor überträgt. Alternativ lässt sich der Smartphone- oder Tablet-Bildschirm auch kabellos mit Programmen wie dem „AirServer“ ( www.airserver.com, kostenpflichtig) auf den Computerbildschirm übertragen.

► Konzepte statt Details

Anstatt alle Betriebssysteme im Detail vorzustellen, sollte eher auf die dahinterliegenden Konzepte und markanten Unterscheide eingegangen werden. Zu viele funktionale Details verwirren und überfordern die Zuhörer.

► Rückfragen zu Funktionen der Betriebssysteme

Immer wieder tauchen, vor allem im Anschluss an den Vortrag, sehr spezielle Fragen zu bestimmten Funktionen in den Betriebssystemen auf, wie z. B.

- Was bedeutet eigentlich das Symbol in der Kopfzeile des Smartphone-Menüs?
- Wie kann ich die Ortungsfunktion des Smartphones deaktivieren?
- Wo kann ich den aktuellen Datenverbrauch einsehen?

Die Zuhörer nehmen Referenten häufig als allwissend wahr und erwarten, dass es Generallösungen für alle Smartphone-Betriebssysteme gibt. Für den Fall, dass eine Frage nicht beantwortet werden kann, sollte dies auch klar kommuniziert werden: „Leider nutze ich selbst ein anderes mobiles Betriebssystem und kann Ihnen Ihre Frage momentan nicht beantworten. Aber ich nehme mir nach dem Vortrag gerne die Zeit, um mit Ihnen das Problem zu betrachten – vielleicht finden wir ja eine Lösung.“ Oder: „Ich melde mich, sobald ich Ihre Frage recherchiert habe, noch einmal bei Ihnen“.

► Betriebssysteme sind auch altersabhängig

Die Marktanteile unterscheiden sich zwischen den Altersgruppen teils stark. Eine Abfrage darüber, welches Betriebssystem die Eltern verwenden, muss nicht zwangsläufig auch eine Aussage zur Betriebssystemverteilung bei den Kindern sein.



Links und Materialien zum Thema

- 🔗  www.handysektor.de/geraete-technik/betriebssysteme.html: Der Link führt zu einer Vergleichstabelle der drei meistgenutzten mobilen Betriebssysteme und ihrer Apps und Stores, Geräte sowie Betriebssysteme.
- 🔗  www.t-online.de/handy/smartphone/id_43349660: Hier gibt es ebenfalls eine Übersicht zu verschiedenen Smartphone-Betriebssystemen mit einer Auflistung der Vor- und Nachteile.
- 🔗  www.android.com: Hier finden sich Informationen zum Betriebssystem *Android* vom Hersteller *Google*.
- 🔗  www.apple.com/de/ios: Der aufgeführte Link hält Informationen zum Betriebssystem *iOS* vom Hersteller *Apple* bereit.
- 🔗  www.windowsphone.com/de-DE: Der Link führt zu Informationen zum Betriebssystem *Windows Phone* vom Hersteller *Microsoft*.

3.4.2 Mobile Netze und Funktechnik

Tagtäglich sind wir umgeben von unsichtbaren Funktechnologien für Radio, Fernsehen und natürlich auch für mobile Kommunikation. Diese treten für uns erst dann in Erscheinung, wenn etwas einmal nicht funktioniert.

Tablets und vor allem Smartphones sind Kommunikationsgeräte, die Empfangseinheiten für viele unterschiedliche mobile Übertragungstechnologien enthalten. Sie nutzen diese Technologien zur Übertragung von Telefonaten, zur Ermittlung des Standortes und vor allem auch, um Kontakt mit dem Internet aufzubauen und Datenpakete zu verschicken. Die folgende Übersicht gibt einen Einblick in die unterschiedlichen Technologien mit ihren jeweiligen Anwendungsbereichen.

GSM

GSM ist die Abkürzung für „Global System for Mobile Communications“ (Globales System zur mobilen Kommunikation) und bezeichnet ein volldigitales Mobilfunknetz, das nicht nur Sprachübertragung, sondern auch Datenübertragung und Kurzmitteilungen („Short Message Service“, SMS) ermöglicht. Die Übertragung ist verschlüsselt, allerdings nur mit einem sehr kurzen Schlüssel, der bei einem ernsthaften Angriff schnell geknackt werden kann.

GSM ist ein wichtiger Standard der zweiten Generation (2G) von Mobilfunksystemen. Er wird weltweit eingesetzt und von ca. 1,7 Milliarden Menschen genutzt. Die ersten deutschen GSM-Netze, das D1- und D2-Netz, starteten 1992.

Da die GSM-Datenübertragung mit einer Downloadrate von bis zu 14,4 kbit/s für viele Internetdienste und vor allem für Multimediaanwendungen viel zu gering ist, existieren verschiedene Erweiterungen und Weiterentwicklungen für GSM, z. B. GPRS und EDGE, welche die Downloadraten deutlich steigern. Doch auch mit diesen Steigerungen spielt GSM für die Datenübertragung moderner Smartphones heute kaum noch eine Rolle.

UMTS

UMTS steht für „Universal Mobile Telecommunications System“ (Universelles mobiles Telekommunikationssystem) und bietet im Vergleich zu GSM deutlich höhere Datenübertragungsraten. Damit sind Datenübertragungsraten von 384 kbit/s möglich, was im Vergleich zu GSM eine deutliche Steigerung darstellt, aber für Multimedia- und Internetanwendungen immer noch wenig ist. Durch die Weiterentwicklung „High Speed Downlink Packet Access“ (HSDPA), sind DSL-ähnliche Übertragungsraten von aktuell bis zu 42,2 Mbit/s – auch im Mobilfunknetz – möglich. Vorsicht gilt bei geringem Datenvolumen im Handyvertrag, da dieses bei hohen Download-Geschwindigkeiten schnell aufgebraucht sein kann (siehe Empfehlungen für Eltern). Diese schnellere Datenverbindung war den an der UMTS-Frequenzverstärkung beteiligten Mobilfunkanbietern insgesamt fast 100 Milliarden DM, also ca. 50 Milliarden Euro, wert. UMTS wird als Mobilfunkstandard der dritten Generation (3G) bezeichnet.

LTE

Bei dem Standard „Long Term Evolution“ (langfristige Entwicklung) steht erneut die Steigerung der Übertragungsraten im Vordergrund. Durch LTE können maximale Datenraten von 300 Mbit/s erreicht werden. Mit „LTE-Advanced“ steht bereits eine Erweiterung in den Startlöchern, die bis zu 1000 Mbit/s ermöglichen soll und als vierte Mobilfunkgeneration (4G) bezeichnet wird. Hier gilt ebenfalls die schon bei UMTS erwähnte Vorsicht bei geringem Datenvolumen im Handyvertrag.

Seit GSM werden Telefongespräche leitungsvermittelt übertragen, d. h. zwischen den beiden Mobilfunkteilnehmern muss eine Leitung geschaltet werden, über die Sprachdaten übermittelt werden. Im Zuge von LTE soll die Übertragung auch auf das Paketvermittlungsmodell umgestellt werden, bei dem sich kleine Sprachdatenpakete ihren eigenen Weg zum anderen Mobilfunkteilnehmer suchen „Voice Over LTE“ (VoLTE). Bis dahin müssen LTE-Smartphones bei einem ankommenden oder abgehenden Telefonat die LTE-Verbindung beenden und in das 3G- oder 2G-Netz wechseln.



WLAN/WLAN-Hotspot

WLAN steht für „Wireless Local Area Network“ (Lokales Drahtlosnetzwerk) und bezeichnet ein lokales Funknetz. Ein Synonym ist die Bezeichnung Wi-Fi. Meist wird das Netzwerk durch einen „Access Point“ oder einen Router aufgebaut, so dass sich die teilnehmenden Geräte, sogenannte „Clients“, verbinden können. Ein WLAN-Modul ist in Smartphones und Tablets heutzutage standardmäßig integriert.

WLAN erreicht typischerweise eine Reichweite zwischen 30 und 100 Metern. Je nach Übertragungsstandard können unterschiedliche Übertragungsgeschwindigkeiten erreicht werden. Der Standard IEEE 802.11g erreicht maximal 54 Mbit/s. Mit dem aktuellen Standard 802.11n werden bis zu 600 Mbit/s möglich. Weitere Standards stehen bereit, um die Übertragungsgeschwindigkeit weiter zu steigern, allerdings fehlt es hier noch an unterstützenden Geräten.

Ohne notwendige Vorsorge sind drahtlose Netzwerke wie WLAN externen Angriffen schutzlos ausgeliefert und ermöglichen es Angreifern, den Datenverkehr einfach mitzulesen. Der WLAN-Standard IEEE 802.11 sieht jedoch verschiedene Verfahren vor, um den Datenverkehr zwischen „Client“ und „Access Point“ bzw. Router zu verschlüsseln. Während der Sicherheitsstandard WEP (Wired Equivalent Privacy) inzwischen als unsicher gilt, gelten per WPA2 (Wi-Fi Protected Access 2) gesicherte Netzwerke als gut geschützt; der Datenverkehr ist praktisch nicht zu entschlüsseln.



Quelle: www.handysektor.de/geraete-technik/funktechnik.html

WLANs werden nicht mehr nur als drahtloses Heimnetzwerk eingesetzt, sondern vermehrt auch als öffentliche Funknetze, die von Hotspots bereitgestellt werden. Neben Hotspots von

kommerziellen Anbietern, bei denen für die Nutzung bezahlt werden muss, werden sie zunehmend auch von Restaurants, Cafés oder Geschäften angeboten, in vielen Fällen sogar kostenlos. Die Nutzung eines öffentlichen WLAN ist vor allem für Jugendliche attraktiv, da durch diese oftmals kostenlose Internetverbindung das Datenvolumen nicht belastet wird. Häufig wird jedoch auf eine verschlüsselte WLAN-Verbindung verzichtet, sodass es prinzipiell möglich ist, dass jeder den Datenverkehr mitlesen kann. Sensible private oder geschäftliche Kommunikation sollte daher nie über einen öffentlichen Hotspot geführt werden.

Bluetooth

Bluetooth ist ein Funkstandard zur Übertragung von Daten, der zwischen Geräten über eine geringe Distanz von bis zu zehn Metern geschaltet werden kann. Der Name ist dabei von König Blauzahn, einem dänischen Wikingerkönig, abgeleitet, der durch seine besondere Kommunikationsfähigkeit auf sich aufmerksam machen konnte.

Mit Hilfe von Bluetooth können mobile Geräte, wie Handys, Smartphones und Tablets, untereinander und auch mit Peripheriegeräten, wie Freisprechanlagen und Headsets, kommunizieren. Wo früher Kabelverbindungen notwendig waren, kann Bluetooth eine kabellose Übertragung ermöglichen. Um die Übertragung zu sichern müssen die Geräte, die miteinander kommunizieren sollen, untereinander bekannt gemacht werden. Diesen Vorgang bezeichnet man als „Pairing“. Beim „Pairing“ sollte man einen sicheren Übertragungsschlüssel mit mindestens zwölf Zeichen wählen, um die Verbindung entsprechend abzusichern.

Über ein aktiviertes Bluetooth-Modul kann theoretisch jeder versuchen, das mobile Gerät zu stören oder auch zu hacken. In diesem Fall hat der Kriminelle Zugriff auf die gespeicherten Daten, wie Kalender, Adressbuch oder SMS-Speicher, und kann diese auch verändern. Bei Nicht-Benutzung sollte man die Schnittstelle deshalb deaktivieren, das hilft gegen Datendiebe und auch beim Akkusparen.

Problematische Inhalte, wie Filme oder Bilder mit pornografischem oder gewaltverherrlichendem Inhalt, können über die Bluetooth-Schnittstelle heutzutage sehr einfach weitergeleitet werden. Dass man sich damit strafbar macht, ist vielen Jugendlichen nicht bewusst (vgl. Kapitel 3.8.2 „Jugendgefährdende Inhalte“).

NFC

Die sogenannte „Near Field Communication“ (Nahfeldkommunikation) ist, wie Bluetooth, ein Übertragungsstandard zwischen Geräten in unmittelbarer Nähe. Während Bluetooth noch mehrere Meter erlaubt, sind es bei NFC allerdings nur wenige Zentimeter mit einer Übertragungsrate von maximal 424 kbit/s.



NFC-Module sind in immer mehr Smartphones zu finden. Sie ermöglichen es dem Nutzer Kleinstbeträge von bis zu 25 Euro bargeldlos und ohne Eingabe einer PIN (Persönliche Identifikationsnummer) zu bezahlen („Mobile Payment“) oder dienen als papierlose Eintrittskarten. Das Smartphone wird dazu an ein Terminal gehalten, an dem eine gesicherte NFC-Verbindung aufgebaut wird und mit dem das Smartphone Daten austauscht.

Ein Sicherheitsproblem stellt die Möglichkeit dar, dass Kleinstbeträge ohne PIN-Eingabe abgebucht werden können. Für jemanden, der sich illegal Zugriff auf das Gerät verschaffen möchte, wäre dies aber eine enorme Herausforderung, da man mit einem NFC-Gerät bis auf wenige Zentimeter an den Besitzer des Gerätes heranrücken müsste. Sollte doch einmal etwas passieren, kann der Verlust zügig bei der Bank gemeldet werden, sodass der Kunde in der Regel nicht für den Schaden haften muss. Das unbemerkte Abbuchen größerer Summen ist jedoch nicht möglich, da hier weiterhin eine PIN-Eingabe erforderlich ist. Im Fall eines verlorenen Smartphones, lässt sich die NFC-Bezahlungsfunktion übrigens auch aus der Ferne deaktivieren, sodass keine Zahlungen mehr möglich sind.

Bekanntere Beispiele von NFC-Technik, die bereits im Einsatz ist, sind unter anderem das *Touch&Travel-Ticketsystem* der *Deutschen Bahn*, die *girogo-Geldkarten* mit integriertem NFC-Funk-Chip und das kontaktlose Bezahlen beim Discounter *ALDI Nord*. Zudem führen einige große Hersteller von Smartphones (*Apple, Samsung, Google*) nach und nach eigene Bezahlssysteme per NFC ein.

GPS

GPS steht für „Global Positioning System“ (Globales Positionierungssystem). Es handelt sich um ein globales Satellitensystem zur Positionsbestimmung, das aus mindestens 24 Satelliten besteht, die zu jedem Zeitpunkt ihre eigene Position und Uhrzeit aussenden. Damit eine Positionsbestimmung auf der Erde möglich ist, muss das Signal auf einem Endgerät von mindestens vier Satelliten empfangen werden. Aus der Laufzeit der Signale kann das GPS-Empfangsgerät dann die eigene Position sowie die Geschwindigkeit bestimmen. Das mathematische Verfahren, das hinter der Bestimmung der Position eines Punktes steckt, heißt Trilateration bzw. Multilateration.

Nahezu alle Smartphones und Tablets besitzen einen integrierten GPS-Chip, der die Funksignale der Satelliten entschlüsselt und daraus die Position des Geräts bis auf wenige Meter genau errechnen kann. Mit speziellen Karten- und Navigations-Apps kann die Position des Geräts auf einer Karte markiert oder zur Navigation verwendet werden. Im Gegensatz zu den anderen Funktechniken kann GPS keine

Signale aussenden, sondern empfängt nur die Signale der Satelliten.

Neben dem bekannten GPS-Satellitennetzwerk, das von den Vereinigten Staaten betrieben wird, befindet sich auch das europäische Satellitensystem *Galileo* seit einiger Zeit im Aufbau. Die Struktur ist dabei weitestgehend mit dem GPS-System vergleichbar und *Galileo* wird kompatibel zu GPS sein. GPS-Empfangsgeräte, wie zum Beispiel Smartphones und Tablets, sind deshalb nach einem Software-Update auch in der Lage die *Galileo*-Signale zu dekodieren. Aus der Kombination von GPS- und *Galileo*-Signalen kann eine Verbesserung der Genauigkeit erreicht werden.

Empfehlungen für Eltern

► **Schneller ist nicht immer besser**

Die mobilen Übertragungsstandards ermöglichen eine immer schnellere Datenübertragung. Eine schnelle Verbindung nützt jedoch nichts, wenn bereits nach kurzer Zeit das Datenvolumen des Handy-Vertrags aufgebraucht ist. Wer beispielsweise in einem UMTS-Vertrag mit 500 Megabyte Inklusiv-Volumen die optimale Downloadrate von 42,2 Mbit/s erreicht, hat nach nicht einmal zwei Minuten bereits das komplette Volumen verbraucht und wird auf eine sehr geringe Übertragungsgeschwindigkeit von wenigen kbit/s gedrosselt. Auch wenn solche Übertragungsraten in der Realität kaum erreicht werden können, ist bei der Wahl eines Mobilfunkvertrages also nicht nur die Geschwindigkeit, sondern auch das Volumen des Tarifs entscheidend.

► **Verfügbarkeit des Funkstandards**

Noch immer gibt es in Deutschland Orte, an denen kein UMTS-, geschweige denn LTE-Empfang möglich ist. In diesem Fall ist es wenig sinnvoll, ein teures Smartphone mit LTE-Technik zu kaufen.

Um zu prüfen, welche Übertragungsstandards in einer bestimmten Region angeboten werden oder geplant sind, können Sie einen Blick in die Netzabdeckungs-Karten der Mobilfunkanbieter werfen. Diese finden Sie unter  www.handysektor.de/geraete-technik/netzabdeckung.html.

► **Abschalten, was nicht gebraucht wird**

Die modernen Geräte verfügen heutzutage über eine Vielzahl unterschiedlicher Funktechniken. Wenn die Technikmodule drahtlos kommunizieren besteht jedoch immer die Gefahr, dass der Datenverkehr mitgelesen werden kann. Selbst verschlüsselter Datenverkehr kann in vielen Fällen mit entsprechenden technischen Hilfsmitteln entschlüsselt werden. Deshalb sollten alle Funktechniken,



die nicht gerade benötigt werden, ausgeschaltet werden. Dies könnten z. B. die Bluetooth-Schnittstelle und das NFC-Modul sein. Abgeschaltete Technikmodule reduzieren zudem den Stromverbrauch und erhöhen damit die Akkulaufzeit.

Tipps für Referenten

Referenten sollten über den aktuellen technischen Stand rund um mobile Geräte Bescheid wissen. Dazu gehören auch die zahlreichen Möglichkeiten, mit denen ein Smartphone oder Tablet senden und empfangen kann.

◉ So technisch wie nötig, aber so wenig technisch wie möglich

Bei allerlei Informationen zu Übertragungsfrequenzen, Bitraten und Co. wird es schnell komplex. Die vermittelten Informationen sollten daher nahe am Alltag liegen und vorgestellte Technologien immer mit einem Beispiel verknüpft werden.

◉ Anschaulich bleiben

Die Wirkung der Funktechnologien kann auch direkt am Smartphone oder Tablet gezeigt werden. Für GPS-Anwendungen empfiehlt sich eine Navigations-App. Beispiele für die Datenübertragung können per NFC oder Bluetooth vorgeführt werden.

Links und Materialien zum Thema

  www.handysektor.de/geraete-technik/funktechnik.html: Das Angebot von *Handysektor* enthält eine interaktive Grafik zu Funktechnologien und zeigt auf, wo diese uns tagtäglich begegnen. Über einen Klick auf die Bezeichnungen gelangt man zu einem kurzen Erklärungstext. Die Infografik kann auch als Poster bestellt werden.

  www.elektronik-kompodium.de/sites/kom/0406221.htm: Hier finden sich Grundlagen zur Mobilfunktechnik mit einer Übersicht der Mobilfunkgenerationen, Funktionsweise und Struktur von Mobilfunknetzen und Übertragungsgeschwindigkeiten.

3.4.3 Der richtige Tarif

Die Frage nach der Auswahl des richtigen Tarifes lässt sich meist nicht so einfach beantworten. Zwar gibt es mittlerweile unzählige Tarife in allen Preissegmentstufen, diese benutzen jedoch auch nur das Mobilfunknetz der großen Netzanbieter *T-Mobile, Vodafone, O2/E-Plus*. Vor allem Tarife, die von Discountern angeboten werden, nutzen Restfrequenzen, die ihnen durch die Anbieter zur Verfügung gestellt werden, was zur Folge hat, dass der Empfang oftmals deutlich schlechter ist. Erst dadurch können diese Tarife überhaupt so günstig angeboten werden. Im Tarifschungel verlieren Eltern deswegen schnell den Überblick und eine Bewertung der Qualität eines Anbieters fällt schwer.

Jeder Anbieter hat also seine Vor- und Nachteile, doch welcher Tarif eignet sich für Kinder und Jugendliche am besten? Ist der günstigste auch immer der Tarif, der zu meinem Kind passt?

Tarife

Mobilfunktarife werden grundsätzlich in zwei Kategorien unterteilt: Postpaid- und Prepaid-Tarife. Bei beiden Tarifarten gibt es, je nach Anbieter, unterschiedliche Konditionen für die verschiedenen Leistungen und die Möglichkeit, zusätzliche Flatrates zu buchen.

Postpaid – Vertrag

Von einem Telefonvertrag wird oft gesprochen, wenn ein Postpaid-Zahlungssystem gemeint ist. Hierbei erfolgt die Rechnungsstellung immer erst nach dem Nutzen der Leistung. Die Vertragslaufzeit beträgt in der Regel zwei Jahre, in denen die Abrechnung monatlich erfolgt. In dieser Rechnung wird zudem eine monatliche Grundgebühr erhoben, von deren Höhe auch weitere Kosten abhängig sind. So sind Verträge mit niedriger Grundgebühr oftmals mit hohen Folgekosten, wie z. B. für das Versenden einer SMS oder eine Telefonminute, verbunden. Bei einer höheren Grundgebühr erhalten die Nutzer dann häufig Angebote wie Frei-SMS oder Inklusiv-Minuten. Einige Anbieter geben Nutzern aber auch die Option, Postpaid-Tarife ohne Grundgebühr und ohne eine Mindestvertragslaufzeit zu beziehen.

Durch die monatliche Rechnungsstellung ist das Gesprächsvolumen grundsätzlich unbegrenzt, aber auch mit entsprechenden Kosten verbunden. Die Mobilfunkbetreiber können zudem bei einer überdurchschnittlichen täglichen Nutzung einschreiten und den Vertrag aufkündigen. Dies ist jeweils den Vertragskonditionen der Anbieter zu entnehmen.

Prepaid

Bei einem Prepaid-Tarif muss vor der Nutzung ein Guthaben auf die SIM-Karte eingezahlt werden. Die Kosten für Telefo-



nate, SMS und das mobile Internet werden in Echtzeit von diesem Guthaben abgezogen. Eine monatliche Grundgebühr sowie eine Vertragslaufzeit gibt es nicht. Wird das Guthaben über eine gewisse Zeit (2–15 Monate) nicht wieder aufgeladen, wird die SIM-Karte bei den meisten Anbietern gesperrt, sodass die Nummer nicht mehr erreichbar ist.

Seit 2004 dürfen Prepaid-SIM-Karten erst nach Angabe von Name, Anschrift und Geburtsdatum durch den Anbieter freigeschaltet werden. Damit soll eine völlig anonyme Nutzung der Karten verhindert werden.

Flatrates

Für Nutzer, die viel schreiben oder telefonieren, sei es in einem Prepaid- oder Postpaid-Tarif, bietet sich häufig eine sogenannte Flatrate an. Diese Flatrate ermöglicht es dem Nutzer gegen einen monatlichen Betrag, so viel zu telefonieren oder Textnachrichten zu versenden, wie er möchte. Auch für die mobile Internetnutzung gibt es Flatrates, die jedoch meist durch ein festgeschriebenes Volumen begrenzt sind. Nutzt ein Smartphone-Besitzer das mobile Internet häufig und schießt dabei über diese Begrenzung hinaus, bleibt die Nutzung zwar weiterhin kostenlos, allerdings wird die Surf-Geschwindigkeit stark reduziert. Um wieder auf die volle Geschwindigkeit zugreifen zu können, müssen dann oftmals teure Zusatzpakete gebucht werden.

Jugendtarife

Einige Anbieter werben mit speziellen Jugendtarifen. Doch diese unterscheiden sich oft nur geringfügig von normalen Tarifen und sind meist eher als Werbestrategie zu verstehen. Eltern sollten daher etwas Zeit investieren, um einen passenden Tarif für das Kind auszusuchen. Dabei sollten sie sich an den Nutzungsgewohnheiten des Kindes orientieren und klären, welche Funktionen (z. B. mobiles Internet oder SMS) besonders wichtig sind. Anschließend sollten sie einige Sicherheitsvorkehrungen treffen, wie z. B. die Sperrung teurer Sonderrufnummern (vgl. Kap. 3.7.2 „Abos und andere Kostenfallen“).

Roaming

Das Wort „Roaming“ kommt aus dem Englischen und bedeutet übersetzt „streunen“ oder „herumwandern“. Roaming ist dafür zuständig, dass Nutzer aus „fremden“ Mobilfunknetzen, vor allem im Ausland, telefonieren und SMS schreiben können. Dafür fallen sogenannte „Roaming-Gebühren“ an, die sich stark von den Kosten des eigenen Netzes unterscheiden können. Deswegen erhalten Nutzer bei der Einwahl in ein fremdes Netz eine Service-SMS, in der sie über die jeweiligen Konditionen informiert werden.



Service-SMS zu Roaming

Quelle: *Handysektor.de*

www.handysektor.de/abo-abzocke/detailansicht/article/

roaming-ist-das-ein-franzoesischer-kaese.html

(Screenshot vom 12.05.2016)

Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Endkundenhöchstentgelte in der EU

Seit 2007 gelten in der EU sogenannte Endkundenhöchstentgelte, die dafür sorgen sollen, dass die Kosten für das Telefonieren, SMS schreiben und Surfen preislich begrenzt sind. Anfänglich waren nur die Kosten für eingehende und abgehende Anrufe gedeckelt. Für einen abgehenden Anruf zahlte man damals maximal 49 Cent zuzüglich der Mehrwertsteuer. Ankommende Anrufe durften mit maximal 24 Cent berechnet werden.

Inzwischen sind die Endkundenhöchstentgelte weiter gesunken. Seit 2009, beziehungsweise 2012, werden auch die maximalen Kosten für SMS und das mobile Internet von der EU festgeschrieben. Seit dem 30. April 2016 kostet ein abgehender Anruf 5 Cent, ein einkommender Anruf 1,14 Cent pro Minute. Eine SMS wird mit 2 Cent und ein Megabyte Datenvolumen mit 5 Cent berechnet. Bei allen Preisen fällt dabei zusätzlich noch die Mehrwertsteuer an. Langfristig ist das Ziel der EU, die Roaming-Gebühren komplett abzuschaffen. Geplant ist das derzeit für Juni 2017.

Seit Juli 2010 gilt EU-weit außerdem das Gesetz, dass die Internetverbindung eines Nutzers im Ausland deaktiviert werden muss, wenn er in einem Monat die Kostenobergrenze von 50 Euro zuzüglich Mehrwertsteuer erreicht. Möchte er weiterhin auf das mobile Internet zugreifen, kann er die Sperre beim Mobilfunkbetreiber wieder aufheben lassen. Außerdem kann auch im Vertrag festgehalten werden, dass die automatische Sperre deaktiviert wird. Darauf sollte beim Unterzeichnen eines Vertrages immer geachtet werden.



Empfehlungen für Eltern

► Eigenes Nutzungsverhalten kennen

Bevor Sie sich für einen Tarif entscheiden, sollten Sie unbedingt überprüfen, wie viel Sie im Monat telefonieren, wie häufig Sie SMS schreiben und im Internet surfen. Brauchen Sie also niedrige Minutenpreise oder sogar eine Flatrate? Oder entscheiden Sie sich doch lieber für eine niedrige Grundgebühr? Die gleichen Fragen sollten Sie auch mit Ihrem Kind klären, wenn Sie ihm ein neues Smartphone mit entsprechendem Tarif kaufen. Kommuniziert Ihr Kind beispielsweise kaum per SMS, sondern nutzt vorrangig Messaging-Apps wie *Facebook* oder *WhatsApp*, so ist eine SMS-Flatrate unnötig und ein entsprechender Volumentarif für mobile Internetnutzung sinnvoller. Außerdem ist es ratsam vorab zu klären, welcher Anbieter von den Freunden oder innerhalb der Familie am häufigsten genutzt wird, da das Telefonieren und SMS schreiben im selben Netz normalerweise am günstigsten ist.

► Tarif-Rechner nutzen

Kennt man die eigenen Nutzungsgewohnheiten bzw. die des Kindes, kann man ganz einfach mit einem Tarif-Rechner die richtigen Tarife herausfinden. Zwei gute Preisvergleichsseiten, die Sie hierfür nutzen können, sind www.handytarife.de und www.verivox.de.

► Telefon-Flatrates gelten nicht immer für alle Netze

Oftmals decken Telefon- oder auch SMS-Flatrates nur das eigene Mobilfunknetz und das Festnetz ab. Ein Gespräch oder eine SMS in ein anderes Netz kann dann ziemlich teuer werden. Informieren Sie sich daher genau über den gewünschten Tarif, um solchen Stolperfallen vorzubeugen.

► Vorsicht bei Freiminuten

Viele Tarife bieten Freiminuten in bestimmte Netze oder sogar in alle Netze an. Sind diese Minuten aufgebraucht, zahlt man für jede weitere Minute entsprechende Gebühren, was zu entsprechend hohen Kosten führen kann. Oftmals werden Freiminuten für jede angefangene Minute abgerechnet. Somit wird das Minutenlimit häufig sehr viel schneller erreicht als eigentlich erwartet.

► Kostenkontrolle meist wichtiger als der günstigste Tarif

Um die Kontrolle über die Ausgaben des Kindes zu behalten, bietet sich ein Prepaid-Tarif an. Ist das aufgeladene Guthaben aufgebraucht, bleibt das Kind weiterhin erreichbar, kann aber nicht durch unkontrolliertes Schreiben von SMS oder zu viel Telefonieren die Handyrechnung in die Höhe treiben.

► Netzabdeckung beachten

Gerade in ländlichen Gegenden sollten Sie die Netzabdeckung der jeweiligen Mobilfunkbetreiber beachten. Es gibt immer noch Orte, an denen Sie mit manchen Anbietern einen schlechten Empfang haben oder kein mobiles Internet nutzen können (vgl. Kapitel 3.4.2 „Mobile Netze und Funktechnik“).

► Kostenfallen beim Netzbetreiber sperren

Teure Servicrufnummern, Premium-SMS und SMS-Abos können direkt beim Anbieter gesperrt werden. Es lohnt sich dieses Angebot in Rücksprache mit den Kindern wahrzunehmen – eventuell auch bei den eigenen Tarifen (vgl. Kapitel 3.7.2 „Abos und andere Kostenfallen“).

Tipps für Referenten

Ein Elterninformationsabend ist keine Verkaufs- oder Kaufberatungsaktion. Bei der undurchsichtigen Tarifvielfalt kann von einem Referenten auch nicht erwartet werden, sich vollständig mit allen Optionen auszukennen. Hinweise zur Vorgehensweisen bei der Tarifwahl und das Erklären möglicher Kostenfallen sollten deswegen im Vordergrund stehen.

► Zurückhaltung empfehlen

Beim ersten Handy des Kindes sollten die Kosten nicht schon zu Beginn in die Höhe schnellen. Die Webseiten der Anbieter oder Verkäufer im Fachgeschäft wollen natürlich möglichst viel Gewinn erzielen. Die Kaufentscheidung der Eltern sollte davon möglichst unberührt bleiben. Zum Einstieg empfiehlt sich ein Prepaid-Angebot. Will das Kind dann später bestimmte Funktionen stärker nutzen, z. B. das mobile Internet, so kann bei den meisten Tarifen mit einer Zusatzoption (Internet-, SMS-Flatrate etc.) nachgeholfen werden.

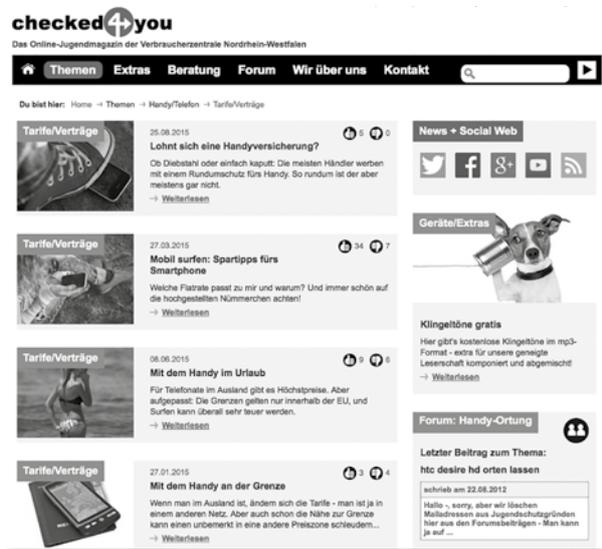
► Auf Tarifrechner hinweisen

Eltern wollen oftmals konkrete und einfache Aussagen darüber, welcher Tarif sich für das Kind am besten eignet. Die einzig ehrliche Antwort kann hier nur sein, dass es keinen „Universal-Tarif“ für alle gibt. Stattdessen sollten Eltern die Möglichkeit eines Online-Tarifrechners nutzen, mit dem sie, auf Basis der eigenen Nutzungsgewohnheiten, die Tarife gut vergleichen können. Dabei sollten Referenten jedoch darauf hinweisen, dass solche Tools nicht immer unabhängig sind. Eine mögliche Alternative zu Vergleichen von Tarifen und Handys bietet die *Stiftung Warentest* unter www.test.de/thema/telefonarife. Die angebotenen Detailabfragen sind in Teilen allerdings kostenpflichtig.



Links und Materialien zum Thema

- ☞ www.handysektor.de/geraete-technik/tarif-tipps.html: *Handysektor* bietet unter aufgeführtem Link Tipps zur Auswahl von Tarifen und Hinweise zum Schutz vor Kostenfallen.
- ☞ Informationen zu Kostenfallen und Daten-Roaming (im Ausland günstig surfen) gibt es unter:
 - ☞ www.handysektor.de/geraete-technik/detailansicht/article/im-urlaub-guenstig-surfen.html.
- ☞ Tipps zum günstigen Surfen im Urlaub gibt es bei *Handysektor* unter: ☞ www.handysektor.de/geraete-technik/detailansicht/article/im-urlaub-guenstig-surfen.html.
- ☞ Aktuelle Roaming-Gebühren in der EU finden sich unter:
 - ☞ www.eu-verbraucher.de/de/verbraucherthemen/reisen-in-der-eu/mit-dem-handy-unterwegs.
- ☞ ☞ www.checked4you.de/kostenvertraege: Das Online-Jugendmagazin der *Verbraucherzentrale NRW* klärt junge Nutzer über Kosten auf und stellt passende Infos zu Handytarifen und -verträgen zur Verfügung.



☞ www.checked4you.de/kostenvertraege

3.5 Alles rund um Apps

Ob Spiele, Soziale Netzwerke, News oder die Taschenlampe. Fast jede Funktion ist in Smartphones und Tablets in einer mobilen Anwendung verpackt. Mehr als 2,5 Millionen unterschiedliche Apps gibt es mittlerweile auf dem Markt. Im großen, schnellleibigen App-Dschungel den Durchblick zu behalten ist deswegen alles andere als einfach. Bei Jugendlichen spielen insbesondere solche Apps eine wichtige Rolle, die sich mit Kommunikation (*WhatsApp, Facebook, Snapchat* etc.) und Unterhaltung (*Clash of Clans, Instagram* etc.) beschäftigen. Doch auch unter den berühmten Vertretern gibt es schwarze Schafe. Durch weit gefasste Berechtigungen und die AGBs erhalten viele Apps Zugriff auf Standorte, Anruflisten, persönliche Nachrichten oder andere private Daten. Das Problem: Die Nutzer geben hierfür meist selbst – wenn auch unbewusst – ihr Einverständnis. Deswegen werden in diesem Kapitel Tipps vorgestellt, die Eltern ihren Kindern für den verantwortungsvollen Umgang mit Apps mitgeben können. Für die Bewertung einzelner Anwendungen ist es auch wichtig, die Unterschiede zwischen den drei großen Anbietern *Google, Apple* und *Microsoft* zu kennen, über die die Apps auf mobile Endgeräte gelangen.

Was genau zeichnet die App-Stores aus? Was bedeuten Berechtigungen und worin unterscheiden sich diese zu den AGBs? Welche Apps sind bei Jugendlichen besonders beliebt? Wie kann ein Nutzer eine App richtig einschätzen, um zu entscheiden, ob er sie auf seinem Smartphone installiert? Woran erkenne ich geeignete Apps für Kinder?

Unterschiedliche App-Arten

Bei Anwendungen für mobile Endgeräte wird zwischen nativen und Web-Apps unterschieden. Native Apps werden speziell für ein bestimmtes Betriebssystem entwickelt und funktionieren demnach auch nur auf entsprechenden Geräten. Dies kann man sich wie bei einem lokalen Computer vorstellen: Software für einen *Windows*-PC ist nicht kompatibel mit *Mac*-Computern, ebenso wenig würde eine *iOS*-App auf einem *Android*-Gerät funktionieren. Native Apps werden aus den App-Stores heruntergeladen und direkt auf dem Gerät installiert. Sie bieten deshalb meist mehr Funktionen und sind leistungsfähiger.

Web-Apps hingegen sind Webseiten, die wie Apps dargestellt werden und über die gleiche Funktionsweise verfügen. Sie haben den Vorteil, dass sie unabhängig vom Betriebssystem des Endgeräts funktionieren und somit unabhängig vom System sind. Allerdings ist der Funktionsumfang bei Web-Apps gegenüber nativen Apps stark eingeschränkt und die Leistung ist für gewöhnlich geringer.



3.5.1 App-Stores und Geschäftsmodelle

Smartphones und Tablets werden von den Herstellern nur mit einer begrenzten Anzahl an Apps ausgeliefert. Um wirklich alle Funktionen eines mobilen Endgeräts nutzen zu können, kommen die Nutzer nicht an der Installation neuer Anwendungen vorbei. In den großen App-Stores der Anbieter *Apple*, *Google* und *Windows* finden sich stetig neue Apps, die heruntergeladen werden können. Über die Stores können jedoch häufig nicht nur Apps bezogen werden, sondern auch viele andere Multimedia-Inhalte wie Musik, Videos und Spiele. Zudem können die Nutzer von Android-Geräten auch Apps aus fremden Quellen installieren.

App-Stores

Der größte Store für *Android*-Apps ist *Google Play* mit rund 1,5 Millionen Apps. Um Apps bei *Google Play* heruntergeladen zu können, ist ein *Google*-Konto erforderlich. Für *Android*-Geräte existieren auch alternative Stores, z. B. der *Amazon App Store*. Das Konzept der alternativen Stores sorgt für eine größere App-Vielfalt, öffnet aber auch für Schadsoftware die Tore, da vor allem die Apps in alternativen Stores häufig nicht auf Schadcode geprüft werden.

Für *iOS* gibt es lediglich den *Apple App Store*, der etwa 1,4 Millionen Apps zur Verfügung stellt. Andere Stores existieren nicht, da *iOS* keine Apps aus anderen Quellen erlaubt. Jede App wird vor der Veröffentlichung geprüft und zertifiziert. Schadprogramme sollen so nicht im Store zugelassen werden; nur sehr wenige Schadprogramme konnten bisher unerkannt durch die Prüfung geschmuggelt werden. Zur Verwendung der Apps wird ein Konto bei *Apple* benötigt.

Der *Windows Phone Store* bietet etwa 340.000 Apps an. Auch hier sind keine weiteren Stores erlaubt. Dafür werden auch im *Windows Phone Store* alle Apps vor Veröffentlichung zertifiziert. Mit einem *Microsoft*-Konto erhält jeder Nutzer Zugriff auf das Angebot. Die vergleichsweise geringe Anzahl von Apps wird häufig als Nachteil von *Windows Phone* genannt.

Die folgende Tabelle gibt einen kleinen Überblick über die Unterschiede zwischen den verbreitetsten und größten App-Stores.

Name des Stores	Apple App Store	Google Play	Windows Phone Store
Bezahlung	Kreditkarte, Gutscheine, <i>PayPal</i> , Lastschrift (via <i>ClickandBuy</i>) „iTunes-Geschenk“	Kreditkarte, Geschenkkarten, Gutscheincodes, Telefonrechnung (<i>T-Mobile</i> , <i>Vodafone</i> , <i>O2</i>), <i>PayPal</i>	Kreditkarte, <i>Paypal</i> und <i>Microsoft Points</i>
Benutzerkonto	<i>Apple</i> -ID	<i>Google</i> -Konto	<i>Microsoft</i> -Konto
Verfügbare Apps	1.400.000 (05/16)	1.500.000 (05/16)	340.000 (05/16)
Prüfung der Apps	vor Veröffentlichung	evtl. nach Veröffentlichung	Zertifizierung vor Veröffentlichung
Besonderheiten	Bindung an <i>iTunes</i>		Apps testen möglich
Weitere Stores?	nein	ja, z. B. von <i>Amazon</i>	nein

Quelle: *Handysektor*  www.handysektor.de/geraete-technik/betriebssysteme.html.



Geschäftsmodelle

Der Großteil aller Apps wird kostenfrei angeboten. Nur ein kleiner Teil muss direkt beim Herunterladen bezahlt werden. Aber auch Apps, die auf den ersten Blick kein Geld kosten, bedienen sich einiger der folgenden Methoden, um Umsatz zu generieren.

Freemium vs. kostenlos

„Freemium“ ist ein Kunstwort, das aus den Worten „free“ und „premium“ gebildet wurde. Das Geschäftsmodell dahinter sieht vor, eine App kostenlos anzubieten, einige Funktionen jedoch zu deaktivieren oder während der Nutzung fortlaufend Werbung einzublenden. Es gibt sogar einige Spiele, in denen man nur das erste Level kostenlos spielen kann. Erst nach dem Kauf der Vollversion oder durch In-App-Käufe (siehe nächster Abschnitt), kann die App komplett genutzt werden.

In-App-Käufe

In-App-Käufe bedeuten, dass Käufe direkt aus der Anwendung heraus erfolgen können. Das können bei einem Navigationssystem weitere Karten sein, aber auch Bonuslevel oder weitere Funktionen in einem Spiel. Die Bezahlung erfolgt meist über den jeweiligen App-Store oder über die Handyrechnung per WAP-Billing, was vor allem für jüngere Nutzer eine große Kostenfalle darstellen kann (siehe Kapitel 3.7.2 „Abos und andere Kostenfallen“).

Personalisierte Werbung in Apps

Schon seit einiger Zeit ist personalisierte Werbung das A und O im Internet. Mit *iAd* und *AdMob* machen *Apple* und *Google* diese Form von nutzergenerierter Werbung auch über mobile Geräte möglich. Dabei wird eine anonymisierte ID erstellt, die Informationen über das Nutzungsverhalten sammelt und an *Apple*, beziehungsweise *Google* sendet. Mit Hilfe dieser Daten wird die eingeblendete Werbung perfekt auf den Nutzer zugeschnitten.

iAd und *AdMob* können jeweils in den Einstellungen der Geräte deaktiviert werden. Es wird dann zwar immer noch genauso viel Werbung eingeblendet, allerdings ist diese dann nicht mehr personalisiert. In einigen Fällen kann jedoch auch nach dem Zurücksetzen der Werbe-ID eine Verbindung zur Person hergestellt werden, indem der Werbetreibende sogenannte Trackingdienste einsetzt. Es zeigt sich: Eine vollständige Anonymität beim Nutzen von Apps scheint kaum möglich zu sein.

Empfehlungen für Eltern

► Sprechen Sie mit Ihrem Kind über alternative App-Stores

Apps, die nicht über die offiziellen App-Stores von *Apple*, *Google* und Co. heruntergeladen werden, bieten ein höheres Gefahrenpotenzial. Dasselbe gilt für Apps, die direkt auf der Seite eines Anbieters heruntergeladen werden können. Hier wird der Nutzer eventuell nicht ausreichend über anfallende Kosten, Berechtigungen oder AGB-Regelungen aufgeklärt. Ebenso könnte die auf diesem Weg heruntergeladene App Schaden am Smartphone verursachen. Suchen Sie deshalb vor der Installation von Apps das Gespräch mit Ihrem Kind und erklären Sie ihm, dass es keine Apps aus alternativen App-Stores herunterladen soll.

► Deaktivieren Sie In-App-Käufe

Bei *iOS*-Geräten lassen sich die In-App-Käufe in den Einstellungen unter „Allgemein“ bei „Einschränkungen“ deaktivieren. Bei der Nutzung von *Android*-Geräten kann man im *Play Store* in den Einstellungen unter „PIN festlegen“ oder „ändern“ einen PIN einstellen, der vor jedem Download und Einkauf eingegeben werden muss.

► Deaktivieren Sie personalisierte Werbung durch *iAd/AdMob*

iAd lässt sich bei den *Apple*-Geräten in den Einstellungen unter „Datenschutz“ bei „Werbung“ deaktivieren. Bei den *Android*-Geräten muss man in den Einstellungen unter „Konten, Google“ bei „Anzeigen“ *AdMob* deaktivieren.

Tipps für Referenten

Die Unterschiede zwischen den Betriebssystemen sind eine Grundlage für das Verständnis mobiler Geräte. Daher sollte Eltern dieser Aspekt – wenn auch nicht zu detailreich – vorgestellt werden.

► Internetzugang sicherstellen

Es bietet sich an, die Funktion der App-Stores im Internet vorzuführen. Deshalb sollte immer ein Internetanschluss vorhanden sein. Als Plan B sollten Referenten immer einen UMTS-Stick dabei haben.

► Unterschiede live zeigen

Die App-Stores sind in vielen Zügen gleich, in Details aber durchaus unterschiedlich. Um alle Zuhörer, die wahrscheinlich unterschiedliche Systeme nutzen, abzuholen, sollten die App-Stores live gezeigt werden. Dies



kann entweder auf den Webseiten der Stores geschehen oder der Smartphone- oder Tablet-Bildschirm wird kabellos mit Programmen wie dem AirServer ( www.airserver.com, kostenpflichtig) auf den Computerbildschirm übertragen.

🕒 **Erklärvideos zur Anschauung einsetzen**

Die *Handysektor*-Erklärvideos ( www.handysektor.de/videos) fassen komplexe Themen kurz und einfach zusammen. Das Video „App-Berechtigungen“ geht unter anderem auf Unterschiede in den App-Stores ein, während „Appgesichert“ die Probleme mit In-App-Käufen anspricht.

Links und Materialien zum Thema

-   www.klicksafe.de/smartphones: Hier erhalten sowohl Jugendliche als auch Eltern ausführliche Informationen über Smartphones und Apps im Allgemeinen.
-   www.handysektor.de/geraete-technik/betriebssysteme.html: Die wichtigsten Unterschiede zwischen den App-Stores werden hier noch einmal zusammengefasst.
-   projekte.medialiteracylab.de/mlab13/gute-apps-fuer-kinder: Das Wiki des *Media Literacy Lab* gibt einen Überblick über geprüfte Kinder-Apps.
-   www.klick-tipps.net/kinderapps: *Klick-tipps.net* empfiehlt jeden Monat eine neue gute App für Kinder. Apps werden mit einer kurzen Beschreibung und Altersangabe vorgestellt und auch bezüglich der Sicherheit und Bedienbarkeit eingeordnet.

3.5.2 Apps, Berechtigungen und Datenschutz

Obwohl die meisten Apps kostenfrei angeboten werden, meint kostenlos in diesem Fall nicht umsonst, denn Nutzer zahlen häufig mit ihren Daten. Die App-Anbieter können in vielen Fällen persönliche Nutzerdaten auslesen und weiterverwenden. Der beabsichtigte Zweck zur Verwendung der Daten bleibt dabei aber meist verborgen. Dennoch haben Nutzer einige Möglichkeiten, um sich schon vor dem Herunterladen von Apps über mögliche Schutzmaßnahmen zu informieren.

Berechtigungen (und was sie bedeuten)

Wie viel das Smartphone über seinen Besitzer weiß und welche Zugriffsmöglichkeiten Apps auf dem Smartphone überhaupt haben, ist vielen Nutzern gänzlich unbekannt. Allein der *Google Play Store* kennt ca. 160 verschiedene Berechtigungen. Die wichtigsten Berechtigungen werden dort vor dem Download angezeigt und müssen vom Nutzer bestätigt werden. Im App-Store von *Apple* ist dies anders geregelt: Verlangt eine App Zugriff auf bestimmte Daten oder Funktionen (z. B. die Kamera oder Kontakte) kann der Nutzer individuell zustimmen oder ablehnen. In der neuen *Android Version 6* („Marshmallow“) gilt ein ähnliches System wie in *iOS*. Insgesamt neun unterschiedliche Berechtigungen – der Zugriff auf Kalender, Kamera, Kontakte, Mikrofon, SMS, Sensoren, Speicher, Standort und Telefon – können hier einzeln gesteuert werden. In den Genuss dieser Neuerung werden allerdings hauptsächlich Käufer neuer Smartphones kommen, da alte *Android*-Geräte häufig nicht mit dem aktuellsten Betriebssystem versorgt werden.

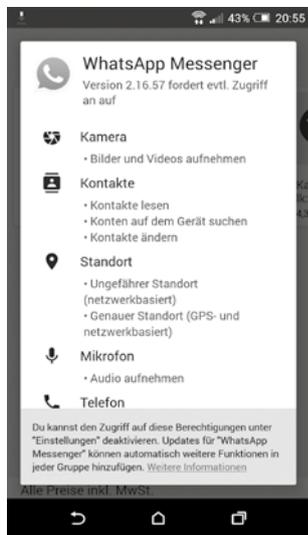
Einige der Berechtigungen erwecken auf den ersten Blick den Eindruck, als würden sie den Apps einen Freibrief für das Ausspionieren des Nutzers ausstellen. Meist heißt es in den Berechtigungen, dass der Zugriff auf eine bestimmte Funktion (z. B. das Mikrofon) „jederzeit“ erfolgen kann. Dies soll der App für gewöhnlich nur das normale Funktionieren ermöglichen. Seriöse Apps verwenden die Freigaben entsprechend nur, wenn der Nutzer eine Funktion auch einsetzt. Manche Apps funktionieren ohne bestimmte Freigaben schlichtweg gar nicht. So benötigen Messenger oder Soziale Netzwerke Zugang zum Internet und eine Fotografie-App benötigt die Freigabe für die Smartphone-Kamera. Der Nutzer muss sich jedoch fragen, warum Apps, die nicht zum Navigieren gedacht sind, Zugriff auf den GPS-Standort bekommen. Warum muss ein Spiel auf dem Smartphone alle Telefonbuchkontakte auslesen oder eine komplette Einsicht in die privaten SMS-Nachrichten vornehmen? Eine Einschätzung, welche Berechtigungen wirklich für die unmittelbare Funktion der App notwendig sind, bleibt dem Nutzer selbst überlassen. Wenn sich Eltern die Apps ihrer Kinder anschauen, sollten



sie daher auch auf den ersten Blick kritische Berechtigungen vor dem Hintergrund der App-Funktionen einordnen. Gehen Datenzugriffe eindeutig zu weit, gilt: Finger weg von der App! Nachfolgend werden einige der wichtigsten Berechtigungen an einem konkreten Beispiel vorgestellt.

Ihre sozialen Informationen

Der Nutzer erteilt der App durch den Zugriff auf die sozialen Informationen die Erlaubnis, sämtliche Telefonbuchkontakte auf dem Smartphone auszulesen und weiter zu verwerten. Einige Apps benötigen diese Freigabe, um zu funktionieren (z. B. E-Mail-Apps), andere missbrauchen den Zugang zu diesen persönlichen Informationen. Beispielsweise müssen sich Nutzer von *WhatsApp* darüber im Klaren sein, dass sie der App sämtliche Kontaktdaten,



Berechtigungen am Beispiel von *WhatsApp*
Quelle: *WhatsApp*
(Version 2.16.57, Screenshot vom 09.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Telefonanrufe

Regelmäßig wird von Nutzern die Berechtigung „Telefonstatus und Identität abrufen“ gewährt. Die App kann somit die Geräte-ID des Smartphones auswerten sowie feststellen, ob ein Gespräch geführt wird. Die Telefonnummer des verbundenen Kontakts kann zusätzlich ermittelt werden. Noch einfacher zu verstehen ist die Berechtigung „Telefonnummern direkt anrufen“. Die Reichweite dieser Freigabe ist nur schwer einzuschätzen. Die App kann – theoretisch – ab der Gewährung ohne weiteres Zutun des Nutzers eine Telefonnummer anwählen. Wird ein kostenpflichtiger Dienst angerufen, beispielsweise Rufnummern mit der Vorwahl 0180 oder 0900, können dem Nutzer sehr hohe Kosten entstehen. Entsprechend ist es sinnvoll, sich vor der Freigabe darüber Gedanken zu machen, ob die Telefon-Funktion von der Anwendung benötigt werden könnte.

Ihre Nachrichten

Besitzt die App die Berechtigung, um auf die privaten SMS-Nachrichten zuzugreifen, bedeutet dies, dass sie den Inhalt auswerten und weiterleiten darf. Zusätzlich kann die App selbst den SMS-Dienst nutzen und Nachrichten verschicken. Hier können durch den Versand von Nachrichten, zum Beispiel an Empfänger mit fünfstelliger Rufnummer, hohe Kosten entstehen.

Daten aus dem Internet abrufen

Ohne das Internet funktioniert nichts und das gilt auch für die meisten Smartphone-Apps. Der Zugriff darauf wird durch die Freigabe „Daten aus dem Internet abrufen“ gewährt. Jedoch wird den Apps keine Downloadbeschränkung vorgegeben. So könnte eine App über die mobile Datenverbindung große Datenmengen herunterladen. Flatrate-Nutzer kann dies das komplette Volumen kosten, Nutzern ohne Flatrate können dadurch horrenden Kosten entstehen. Insbesondere wenn der Nutzer keine Internet-Flatrate nutzt, ist es deshalb wichtig in den Smartphone- oder Tablet-Einstellungen den Download über mobile Daten zu deaktivieren.

Standort

Unter „Standort“ werden sämtliche Berechtigungen zusammengefasst, die mit dem unmittelbaren Aufenthaltsort des Nutzers zusammenhängen. Wird die Berechtigung „ungefähre Standort“ erteilt, kann die App den Aufenthaltsort des Nutzers, durch die Analyse der umgebenden Sendemasten und WLAN-Verbindungen, ermitteln. In der Stadt funktioniert die ungefähre Standortermittlung sehr gut, da hier häufig nur ein Abstand von wenigen hundert Metern zwischen einzelnen Sendemasten liegt. Auf dem Land werden daraus schnell mehrere Kilometer. Durch die Berechtigung „genauer Standort“ wird eine metergenaue Ermittlung des Aufenthaltsortes des Nutzers möglich, da dabei auf die integrierte GPS-Funktion zugegriffen wird. Jedoch kann der Nutzer hier sehr einfach gegensteuern, indem er auf dem Smartphone in den Systemeinstellungen sowohl die Ortungsdienste als auch GPS deaktiviert.

USB-Speicherinhalte ändern oder löschen

Spieldaten, Bilder oder sonstige Daten müssen von der App auf dem internen Speicher des Smartphones gespeichert werden. Eine Berechtigung hat hier jedoch auch zur Folge, dass die App auch vollkommen fremde Daten ändern sowie löschen kann. Das Installieren von Schadsoftware kann so zu einem Datenverlust führen.

Anonyme Nutzung

Wollen Nutzer wirklich ein Smartphone komplett anonym und ohne spionierende Apps und Anbieter nutzen, so sind sie in der Auswahl der Dienste und Geräte sowie in der alltäglichen Nutzung stark eingeschränkt. Der Anbieter

Open Whisper Systems bietet mit der *Redphone*-App (verschlüsselte Telefonate) und dem *Textsecure Messenger* (verschlüsselte Kurznachrichten) sichere Alternativen zu den etablierten Diensten. Voraussetzung ist jedoch, wie auch bei allen anderen Kommunikations-Apps, dass beide Seiten des Gesprächs den Dienst nutzen.

Will ein Nutzer der Erfassung von Daten bei der Websuche entgehen, so bieten sich Suchmaschinen wie *startpage.com* oder *DuckDuckGo* an, die keinen Suchverlauf erheben und keine Daten weitergeben.

Apps und Allgemeine Geschäftsbedingungen

Nutzer müssen nicht nur Berechtigungen erteilen, sondern auch den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) einer App zustimmen. Diese legen – ähnlich wie ein Vertrag – fest, wie der Nutzer mit der Anwendung umgehen darf und welche Rechte der Anbieter hat. AGB haben häufig den Nachteil, dass juristische Fachtermini den Text durchziehen und schon die Länge der Texte für die meisten Nutzer eine unüberwindbare Hürde darstellt. Gerade bei diesem komplexen Thema sollten Kinder von ihren Eltern unterstützt werden, um rechtlichen Fallstricken auszuweichen. Oft gestaltet sich schon das Finden der AGB schwierig. Diese werden entweder nach der Installation beim ersten Öffnen der App angezeigt oder müssen vom Nutzer gesucht und konkret aufgerufen werden.

Auch wenn die meisten Nutzer ohne genaues Lesen den Haken bei „Akzeptieren“ setzen, empfiehlt es sich vor der Zustimmung, zumindest Regelungen zu Minderjährigen genauer anzuschauen. Die rechtliche Stellung von Minderjährigen bei der Bestätigung von AGB ist kompliziert, jedoch schließen nicht wenige Apps jugendliche Nutzer gar nicht wahrgenommen, verbieten viele Anbieter die Nutzung für Jugendliche unter 13 Jahren. Fast immer wird für die Nutzung der App für unter 18-Jährige die Erlaubnis der Eltern vorausgesetzt. Die Nutzung der Kommunikations-App *WhatsApp* ist laut Nutzungsbedingungen zum Beispiel erst ab 16 Jahren erlaubt. Mit diesen Regelungen wollen sich die App-Anbieter meist rechtlich absichern, um Jugendschutzproblemen aus dem Weg zu gehen.

Ein Aspekt, bei dem der Nutzer definitiv misstrauisch sein sollte, sind Regelungen über den Zahlungsverkehr. Insbesondere dann, wenn die App kostenlos angeboten wird. Zeichen wie € oder \$ oder in Worten „Euro“, „Dollar“ sind oftmals Hinweise für kostenpflichtige Dienste.

Grundsätzlich gilt: Zur ersten Einschätzung von AGB hilft meist schon eine kurze Internetrecherche, aber eine recht-

sichere Auskunft über die Auswirkungen einer AGB kann im individuellen Einzelfall nur von einem Anwalt erteilt werden. Ist sich der Nutzer bezüglich der Gestaltung der AGB unsicher oder aufgrund einiger Passagen misstrauisch, so sollte die App nicht installiert werden.

Sonderfall: Terms of Service

Die „Terms of Service“ sind die Nutzungsbedingungen, die in englischsprachigen Apps meist den AGB entsprechen. Der Nutzer wird also nicht nur mit einer rechtlich komplizierten Materie konfrontiert, sondern darüber hinaus mit einem schwierigen Text in einer Fremdsprache. Dies macht das eindeutige Verständnis der Inhalte oftmals sehr schwer. Gerade hier sollten Eltern unterstützen.

Apps richtig einschätzen

Die Kunst der sicheren App-Nutzung liegt zum einen darin, die App-Berechtigungen kompetent einschätzen zu können. Denn auch wenn es auf den ersten Blick oft nicht ersichtlich ist, sind viele Berechtigungen, die einer App erteilt werden, für das Funktionieren notwendig. Andere wiederum sind gezielt darauf ausgelegt, Nutzerdaten zu erfassen, ohne für eine Funktion der App genutzt zu werden. Zudem sollten Nutzer die wichtigsten Aspekte der AGB einer Anwendung lesen und verstehen. Nach Betrachtung dieser beiden Bereiche können Einschränkungen beim Datenschutz mit dem Nutzen der App abgewogen werden.



www.klick-tipps.net/kinderapps/

Als zusätzliche Hilfestellung können Bestenliste, Bewertung und Kommentare anderer Nutzer herangezogen werden. Die meisten App-Stores bieten solche Bestenlisten bestimmter App-Kategorien. Hier wird ein Ranking über die am meisten genutzten oder am häufigsten heruntergeladenen Apps bereitgestellt. Landet eine App auf den hinteren Plätzen oder



taucht sie gar nicht in den Rankings auf, sollte erst recht ein kritischer Blick auf Berechtigungen und AGB geworfen werden. Ähnlich verhält es sich im Bereich der Bewertungen und Kommentare. Diese können einen Anhaltspunkt für schädliche Apps bieten und bei der Entscheidung helfen, ob die App installiert werden sollte. Jedoch darf sich der Nutzer nie allein auf deren Aussagekraft verlassen. Bestenlisten, Bewertungen und Kommentare ersetzen nicht die persönliche Recherche, die genaue Betrachtung der Berechtigungen und AGB und den gesunden Menschenverstand.

Apps für Kinder

Um zu erkennen, ob eine App auch für Kinder geeignet ist, hilft meist nur das Ausprobieren durch die Eltern. Gerade jüngere Kinder sollten zudem bei der Nutzung begleitet werden. Bei der großen Auswahl an Apps, die in den Stores zur Verfügung stehen, ist es jedoch gar nicht so leicht, einen passenden App-Einstieg für Kinder zu finden. Hier helfen die App-Kataloge von *klick-tipps.net* und dem *Media Literacy Lab* (siehe Linktipps). Diese prüfen Apps für Kinder und geben Eltern damit eine Unterstützung an die Hand.

Checkliste: To Do vor dem App-Download

Um beim Installieren und Aktualisieren von Apps auf Nummer sicher zu gehen, gilt es ein paar simple Schritte zu befolgen:

- Berechtigungen durchlesen (bei *Android*) – passen diese zu den Funktionen der App?
- AGB anschauen – besonderen Fokus auf Abschnitte zu möglichen Kosten und zur Verwendung privater Daten legen!
- Zur Sicherheit: Bewertungen überfliegen – sind anderen Nutzern negative Aspekte der App aufgefallen?

Checkliste: To Do während der App-Nutzung

Auch im alltäglichen Gebrauch sollten einige Regeln eingehalten werden, um Apps sicher zu nutzen:

- Privatsphäre- und Sicherheitseinstellungen setzen!
- Apps aktualisieren – nur so können technische Sicherheitslücken geschlossen werden!
- Vor Aktualisierungen Berechtigungen prüfen – Benötigt die App mehr Berechtigungen als zuvor?
- Regelmäßig: Nicht benötigte Apps deinstallieren!
- Informiert bleiben – wird über unsichere und unseriöse Apps berichtet, haben diese auf dem Smartphone nichts verloren!



Empfehlungen für Eltern

► Unterstützen Sie Ihr Kind bei der Einordnung von Apps

Für viele Jugendliche ist die App-Nutzung alltäglich geworden. Jedoch fehlt häufig noch das Verständnis bezüglich der Nachteile, insbesondere durch die Preisgabe persönlicher Informationen. Sprechen Sie daher mit Ihrem Kind über die Reichweite von Berechtigungen, wie zum Beispiel die ständigen Ermittlungsmöglichkeiten über GPS-Daten. Dennoch gehört eine App-Nutzung auf Smartphones dazu und nicht jede App nutzt den vollen Umfang ihrer Berechtigungen oder fordert diese überhaupt ein. Begleiten Sie Ihr Kind bei der Auswahl der Apps, zeigen Sie Möglichkeiten datensparsamer Apps auf und vermeiden Sie ein Verbot der generellen Nutzung von Apps.

► Helfen Sie Ihrem Kind bei AGB und Nutzungsbedingungen

Selbst für Erwachsene sind Formulierungen in AGB nicht immer leicht zu verstehen und Kinder haben es dabei natürlich noch schwerer. Schauen Sie gerade bei jüngeren Kindern nicht nur gemeinsam auf die Berechtigungen einer App, sondern werfen Sie sicherheitshalber auch einen Blick in die AGB.

Tipps für Referenten

Berechtigungen, AGB und Co. sind ein oftmals trockenes Thema. Im Zusammenhang mit Informationen zur Smartphone-Nutzung von Jugendlichen, Kostenfallen und der Vorstellung des Funktionsumfangs der beliebtesten Jugend-Apps beispielsweise, kann das Thema auf einem Elternabend anschaulich ergänzt werden. Die Bearbeitung der Thematik im Vorfeld z. B. mit einem Anwalt, kann sich an vielen Stellen als durchaus sinnvoll erweisen.

► Eltern haben oftmals großen Respekt

Viele Eltern haben Angst vor den Auswirkungen des App-Konsums ihrer Kinder. Zudem herrscht eine große Angst vor digitaler Offenbarung, Abzocke und rechtlichen Stolpersteinen. Auf diese Themen sollten sich Referenten daher ausführlich vorbereiten und in der Lage sein, detaillierte Informationen zu geben. Dabei sollten grundsätzliche Probleme angesprochen und aufgezeigt werden sowie eine Aufklärung über mögliche Ansprechstellen stattfinden. Es darf allerdings zu keiner Zeit Rechtsberatung geleistet werden. Darauf sollte zur eigenen Absicherung auch deutlich hingewiesen werden!

► Berechtigungen zeigen

Im *Google Play Store* kann der Ablauf beim Download einer App vorgestellt werden. Hier sollte vor allem ein Hinweis auf die angezeigten Berechtigungen erfolgen. Zudem kann darauf hingewiesen werden, dass meist ein Link zu den AGB einer App in der Beschreibung zu finden ist.

Links und Materialien zum Thema

🔗 🌐 www.klick-tipps.net: Von *klick-tipps.net* werden geprüfte Apps für Kinder empfohlen. Diese können Eltern eine Hilfe sein, wenn Sie ihre Kinder an das Thema Smartphone heranführen wollen.

🔗 🌐 www.medialiteracylab.de: Das *Media Literacy Lab* richtet sich an Eltern und alle Personen, die Interesse an medienpädagogischen Fragestellungen haben. In Online-Kursen können Pädagogen, Lehrer und Eltern gemeinsam an Problemen arbeiten.

🔗 🌐 www.dji.de: In der App-Datenbank des Deutschen Jugendinstituts können Apps für Kinder recherchiert werden.

🔗 🌐 www.klicksafe.de/apps: Im Bereich „Apps“ auf *klicksafe.de* erhalten sowohl Jugendliche als auch Eltern ausführliche Informationen über Apps. Im Unterbereich „Apps für Kinder und Jugendliche“ finden sich Hinweise für sichere Kinder-Apps und eine Auflistung der beliebtesten Apps von Jugendlichen.

🔗 🌐 www.handysektor.de: Das Informationsangebot rund um die sichere Nutzung von Handy und Smartphone richtet sich explizit an Jugendliche. Unter „Apps und Upps“ gibt es einen sehr ausführlichen Teil zum Thema Apps.

Alle wichtigen Infos zu Apps von A bis Z, gibt es auch in Form einer interaktiven Grafik. Sie geht im Speziellen auch auf Berechtigungen ein. Über einen Klick auf die Bezeichnungen gelangt man zu einem kurzen Erklärtext. Die Infografik kann auch als Poster auf www.handysektor.de/apps-upps/alles-zu-apps.html bestellt werden.

Im Erklärvideo „App-Berechtigungen“ wird alles Wichtige zu Berechtigungen und Datenschutz einfach und kompakt erklärt (🌐 www.handysektor.de/videos).

🔗 🌐 www.bsi-fuer-buerger.de: In der Rubrik „Empfehlungen“ finden sich ausführliche Informationen zum Thema Datenschutz.



3.5.3 WhatsApp, Facebook und Co.

Bereits in der Übersicht der App-Stores (siehe Tabelle in Kap. 3.5.1 „App-Stores und Geschäftsmodelle“) hat sich gezeigt: Die Auswahl an Apps für Smartphones und Tablets ist gigantisch! Ob Musikstreaming mit *Spotify* oder *Apple Music*, Stundenplan- und Notenspiegel-Apps für den Schulalltag, digitale Flohmärkte, Online-Dating etc. Nahezu für jede erdenkliche Funktion und Situation findet sich eine passende Anwendung. Doch die bekanntesten Apps sind nicht immer die besten. Gerade bei den Themen Datenschutz und Sicherheit haben diese oftmals Aufholbedarf.

An dieser Stelle soll deshalb beispielhaft Einblick in einige der Top 10-Apps von Jugendlichen gegeben werden. Kurze Bewertungen von *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, *YouTube*, der Streaming-App *YouNow*, dem Spiel *Clash of Clans* und dem Lernspiel *Barefoot Weltatlas* zeigen, worauf bei Apps geachtet werden sollte. Eine komplette Übersicht und Bewertung der Top 10-Apps bei Jugendlichen gibt es bei *Handysektor* (siehe Linktips).

WhatsApp

WhatsApp ist die meistgenutzte Messenger-App weltweit und vor allem unter Jugendlichen sehr beliebt. Im Gegensatz zu *Facebook* ist *WhatsApp* ausschließlich für Smartphones ausgelegt, kann aber auch am Computer genutzt werden. Voraussetzung ist, dass das Smartphone gerade ebenfalls angeschaltet und mit dem Internet verbunden ist, da die Nachrichten weiterhin über das Smartphone verschickt und nur an den Computer gespiegelt werden.

Über einige Umwege kann *WhatsApp* auch auf Tablets mit Einschub für eine SIM-Karte genutzt werden, andere Tablets bleiben jedoch außen vor. Diese Einschränkung lässt sich damit erklären, dass die Anwendung auf die Telefonnummer des Geräts als Nutzerkennung setzt.

Das Versenden der einzelnen Nachrichten über *WhatsApp* ist kostenlos, da diese über das Internet verschickt werden. Auf Werbung wird in der App bisher ebenfalls verzichtet.

WhatsApp ist ein Messenger und legt den Fokus deshalb auf das Versenden von Kurznachrichten. Nutzer können diese Kurznachrichten jedoch auch mit Bildern, Videos, Smileys, Sprachnachrichten und dem eigenen Standort versehen und an Freunde verschicken. Außerdem gibt es die Möglichkeit, *WhatsApp*-Gruppen zu gründen, in die bis zu 100 Kontakte aufgenommen werden können. Alle Nachrichten, die innerhalb dieser Gruppen verschickt werden, sind für alle Mitglieder sichtbar. Jugendliche nutzen diese Funktion häufig für real existierende Gruppen.

So gibt es Gruppen für Sportmannschaften, Schulklassen oder Freundeskreise.

Eine neue Funktion: Die *WhatsApp*-Calls. Damit können Nutzer innerhalb der App miteinander telefonieren. Die Datenübertragung läuft dabei, ähnlich wie beispielsweise bei *Skype*, über das Internet. Dadurch ist die Verbindungsqualität meist nicht so gut wie bei Mobil- oder Festnetzanrufen und abhängig vom Internetempfang und der Bandbreite des Zugangs. Die Anrufe sind gratis, verbrauchen allerdings deutlich mehr Daten als das Verschicken einer Kurznachricht. So kann bei unachtsamer Nutzung im mobilen Internet schnell das Datenvolumen des Vertrags oder der Prepaid-Karte aufgebraucht sein. In den Anruf-Einstellungen kann der Datenverbrauch um ca. 15–20 Prozent reduziert werden, um diesem Problem entgegenzuwirken.

Beim Thema Datenschutz bleiben bei *WhatsApp* viele Fragen offen. Anderen Kontakten wird standardmäßig angezeigt, wann der Nutzer das letzte Mal in der App aktiv war und – mit den „blauen Häkchen“ – ob verschickte Nachrichten schon gelesen wurden. Dadurch kann der Druck entstehen, immer sofort auf Nachrichten antworten zu müssen und damit dauerhaft verfügbar zu sein. Es besteht allerdings die Möglichkeit, diese Funktionen in den Einstellungen zu deaktivieren, was leider zu wenigen Jugendlichen bewusst ist.

Zudem erteilt sich *WhatsApp* durch Berechtigungen einen weitreichenden Zugriff auf das Smartphone oder Tablet des Nutzers. *WhatsApp* erhält beispielsweise Einblick in das komplette Adressbuch. Alle Namen mit Telefonnummern werden auf die *WhatsApp*-Server hochgeladen und dort mit bereits vorhandenen Datenbeständen abgeglichen. Nach diesem Abgleich können Nutzer in ihrem Adressbuch sehen, welche der Kontakte ebenfalls *WhatsApp* nutzen und dann innerhalb der App Kontakt zu ihnen aufnehmen. Zwar gibt *WhatsApp* an, dass die Telefonnummern nach dem Abgleich gelöscht werden, überprüfbar ist das für die Nutzer allerdings nicht. Problematisch ist das vor allem deshalb, weil es sich nicht nur um eigene Daten, sondern auch die von anderen Personen handelt, die *WhatsApp* möglicherweise nicht einmal selbst nutzen. Diese Übertragung lässt sich nicht unterdrücken. Will ein Nutzer diese Daten nicht preisgeben, bleibt nur die Möglichkeit, die App nicht herunterzuladen. Gerade für jugendliche Nutzer ist die Einschätzung der App besonders schwierig, da die Nutzungsbedingungen nur auf Englisch vorliegen.

Fühlen sich Jugendliche durch andere belästigt, dann können sie andere Personen lediglich blockieren, die Möglichkeit, andere Nutzer zu melden gibt es leider nicht. Nachrichten von blockierten Personen werden nicht mehr zugestellt. Für die blockierte Person ist nicht eindeutig ersichtlich,



dass sie blockiert wurde. Eine Blockierung hat ansonsten keine weiteren Auswirkungen. Auch Personen, die schon mehrmals blockiert wurden, werden von *WhatsApp* nicht gelöscht. Zudem gibt es in *WhatsApp* keine Privatsphäre-Einstellungen für verschickte Nachrichten. Wie bei der E-Mail gilt: Was einmal geteilt wurde kann nicht wieder rückgängig gemacht werden. Deshalb der Leitspruch: Erst denken, dann schreiben!

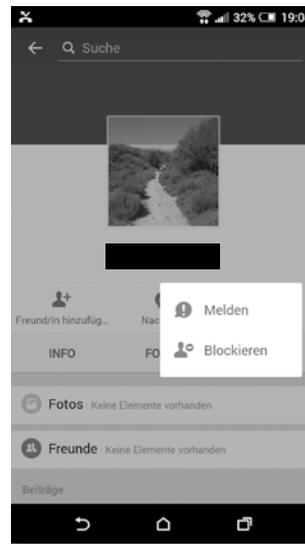
WhatsApp hat die klassische SMS längst hinter sich gelassen. Durch die große Zahl an Zusatzfunktionen (Versenden von Bildern, Gruppenchats etc.) ist es gerade für Jugendliche verlockend, die SMS durch *WhatsApp*-Nachrichten zu ersetzen. Beim Thema Datenschutz gibt es allerdings noch immer Bedenken und auch das vermehrte Aufkommen von Cyber-Mobbing-Fällen ist ein großes Problem (siehe Kap. 3.9 „Cyber-Mobbing“).

Facebook

Die App des Sozialen Netzwerks gehört zu den am häufigsten heruntergeladenen und am meisten genutzten Anwendungen weltweit. Die Bedienung ist intuitiv und die Funktionen umfassen alles, was auch auf der Webseite möglich ist. Wie in vielen anderen Anwendungen wird auch in der *Facebook*-App Werbung angezeigt, jedoch auf eine subtilere Weise. Statt der üblichen Werbebanner am oberen oder unteren Bildschirmrand, finden sich im Newsfeed integriert sogenannte gesponserte Beiträge. Diese sind zwar als solche kenntlich gemacht, fallen auf den ersten Blick aber nicht immer gleich auf.

Die App ist für alle gängigen Smartphones erhältlich. Die App ist dabei ebenso vielfältig nutzbar wie die Webseite. Es gibt die Möglichkeit Bilder, Links, Videos, Orte oder nur Text zu posten, zu liken und zu teilen. Die Möglichkeit zum Austausch privater Nachrichten oder zum Videochat mit Freunden hat *Facebook* in die Zusatz-App „Messenger“ ausgelagert. In Sachen Datenschutz ist bei der *Facebook*-App jedoch Vorsicht geboten! Die Berechtigungen beim Download geben der App Zugriff auf die persönliche Anrufliste und Kontaktdaten und ermöglichen es ihr, den Standort auszulesen und Daten auf dem USB-Speicher zu bearbeiten. Die meisten dieser Freigaben werden für Funktionen der App benötigt, aber gerade der Zugriff auf Daten wie etwa die eigenen Kontakte, lässt sich nur schwierig damit erklären. In der Beschreibung der App wird, wie bei der *Facebook*-Webseite auch, auf eine Altersbeschränkung für unter 13-Jährige hingewiesen. Das Alter wird vor dem Download der App jedoch nicht abgefragt und somit auch nicht kontrolliert. Der Umgang mit persönlichen Daten auf *Facebook* sowie in der *Facebook*-App ist nicht komplett transparent. So sollten sensible, private Daten grundsätzlich nicht auf *Facebook*, weder per App noch auf der Webseite, veröffentlicht werden.

Hier kommt es besonders darauf an, die Privatsphäre-Einstellungen auf *Facebook* richtig einzustellen.



Melde- und Blockierfunktion *Facebook*-App
Quelle: *Facebook*-App
(Version 75.0.0.23.69, Screenshot vom 09.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Wollen Nutzer auf ungeeignete Inhalte hinweisen oder anderen Personen den Kontakt verbieten, weil sie bspw. belästigt werden, können sie auf die Blockier-, bzw. Meldefunktion zurückgreifen. Diese funktioniert in der App ebenso wie über die Webseite. Im Hauptmenü gibt es dazu eine Option, in der genau erklärt wird, wie das Sperren von Personen oder Inhalten funktioniert.

Das Soziale Netzwerk *Facebook* spielt in der App seine Stärken aus. Die vielfältigen Handlungsmöglichkeiten und Funktionen machen die Anwendung vor allem für Jugendliche attraktiv. Sie stehen so in steter Verbindung zu ihren Freunden und Bekannten. Darüber hinaus ist die App kostenfrei nutzbar, im Gegenzug zahlt der Nutzer jedoch mit seinen Daten. Denn wie auch im Web kommt der Datenschutz auf *Facebook* zu kurz. Zudem sind die Privatsphäre-Einstellungen zum Teil unverständlich formuliert.

Instagram

Instagram ist ein Soziales Netzwerk, in dem sich alles um Bilder dreht – also eine mobile Foto-Community. Im Gegensatz zu *Facebook* ist der Funktionsumfang deutlich abgespeckt: Nutzer können eigene Bilder erstellen, mit Filtern nachbearbeiten, posten und die Bilder anderer Nutzer anschauen. Zudem können gepostete Bilder mit einem Beschreibungstext und einem Standort der Aufnahme versehen werden. Gerade wegen der simplen und übersichtlichen Bedienung und der Konzentration auf genau eine Funktion erfreut sich *Instagram* insbesondere bei Jugendlichen steigender Beliebtheit. Sie können ihren Freunden innerhalb von *Instagram* folgen, d.h. sie sehen immer, wenn diese ein neues Bild geteilt haben. Seit einiger Zeit ist es auch möglich, Kurzvideos bis maximal 15 Sekunden in *Instagram* zu posten. Beiträge anderer können – ähnlich wie in *Facebook* – „geliked“ und kommentiert werden. Es ist jedoch nicht möglich ein Foto anderer Nutzer auf seinem eigenen Profil zu teilen.



In Sachen Privatsphäre ist *Instagram* deutlich übersichtlicher als der große Bruder *Facebook*. User haben lediglich die Möglichkeit ihr Profil entweder „öffentlich“ oder „privat“ zu machen. Ist das Profil „öffentlich“, kann ihnen jeder andere folgen und ihre Bilder und Videos anschauen. Wird die Einstellung auf „privat“ gestellt, müssen andere eine Anfrage stellen, bevor sie dem Profil folgen und die Beiträge anschauen können. Privatsphäre-Einstellungen können also nur für das gesamte Profil gesetzt werden, für einzelne Beiträge sind sie nicht möglich. Will ein Nutzer einen Beitrag nur einer bestimmten Person zugänglich machen, so kann dieser auch per Direktnachricht verschickt werden. Diese Funktion ist jedoch weniger populär, zur direkten Kommunikation mit einer oder wenigen Personen werden häufiger Messenger wie *WhatsApp* eingesetzt.

Werden Jugendliche in *Instagram* belästigt oder entdecken sie unpassende Inhalte, so können sie Beiträge oder Nutzer melden und andere auch komplett blockieren. Durch die Meldfunktion ist es, im Gegensatz zu *WhatsApp* möglich, dass ein Nutzer vom Anbieter gesperrt wird.

In Sachen Berechtigungen ist *Instagram* – auch aufgrund der Funktionen – wissbegierig und verlangt unter anderem Zugriff auf Kontakte, den Standort oder die Kamera. Während die Kamerafunktion und Zugriff auf den Standort für Funktionen der App benötigt werden, ist ein Blick in die Kontakte für *Instagram* nicht unbedingt nötig.

Zum unkomplizierten Teilen von Bildern ist *Instagram* gut geeignet. Da es weniger Funktionen als z.B. *Facebook* bietet ist es für Jugendliche einfacher, ihre Privatsphäre-Einstellungen unter Kontrolle zu haben. Da es zudem innerhalb der App keine Funktion zum Teilen der Beiträge anderer Nutzer gibt, verbreiten sich unbedacht gepostete Fotos nicht so schnell weiter wie in *Facebook* oder *WhatsApp*. Trotzdem sollte auch *Instagram* nur genutzt werden, wenn die Einstellungen richtig gesetzt sind (Profil auf „privat“ gestellt) und es gilt Zurückhaltung bei der Preisgabe privater Daten.

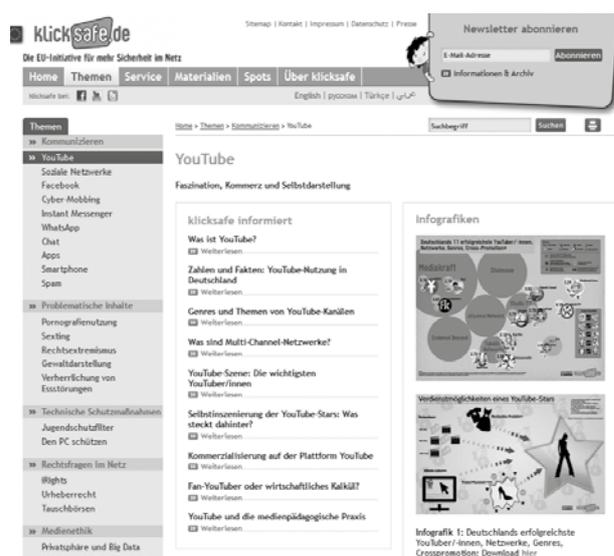
YouTube

Die größte Videoplattform im Netz gibt es auch als App. Die Funktionen entsprechen fast exakt denen, die man auch von der Webseite kennt. Nutzer können auf ihr eigenes *YouTube*-Konto zugreifen und dort abonnierte Kanäle betrachten. Ein Teilen von Videos über andere Soziale Netzwerke oder *WhatsApp* ist ebenfalls einfach möglich. Eine Sonderfunktion: Das aktuell angeschaute Video kann in die Ecke geschoben werden, um währenddessen schon nach dem nächsten zu suchen.

Wie auch am Computer wird in der *YouTube*-App Werbung angezeigt. Diese wird meist in Form von kurzen Clips vor

Videos eingebettet, Werbebanner oder Pop-Ups wird man jedoch nicht entdecken. Ungeeignete Inhalte können per Meldfunktion an den Anbieter gemeldet werden. Diese können mit der Einstellung „Eingeschränkter Modus“, die im Menü der *YouTube*-App ausgewählt werden kann, auch schon vorab teilweise herausgefiltert werden. Wie alle Filter hat allerdings auch dieser seine Grenzen.

Besonders populär sind bei Jugendlichen neuerdings die „*YouTube*-Stars“, also (meist junge) Nutzer, die eigene Kanäle betreiben und regelmäßig neue Videos ins Netz stellen.



klicksafe-Dossier zum Thema YouTube
www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/youtube

Diese werden teilweise von Millionen Jugendlichen regelmäßig verfolgt und kommen in ihrer Beliebtheit Musikstars oder Sportlern nahe. Besonders beliebte Themen sind Computer- und Videospiele (sogenannte „Lets-Play-Videos“), Comedy, Beauty- und Fashion Tipps oder auch Kommentare zum aktuellen Weltgeschehen. Eine kritische Auseinandersetzung mit den Inhalten ist jedoch notwendig. Viele der „*YouTube*“ sind bei großen Vermarktungsunternehmen unter Vertrag und verdienen mit ihren Kanälen Geld. Unter anderem durch die große Anzahl an Klicks auf ihren Videos oder durch Werbung vor ihren Beiträgen, nicht selten aber auch durch Produktplatzierung. Insbesondere auf Beauty- und Fashion-Kanälen (z. B. bei „Bibis Beauty Palace“ oder „Sami Slimani“) werden immer wieder Produkte vorgestellt und Zuschauer zum Kauf animiert. Nicht immer ist auch gekennzeichnet, dass die „*YouTube*“ daran mitverdienen.

Auch das Thema Datenschutz darf hier nicht vernachlässigt werden. *YouTube* verlangt nicht sehr viele Berechtigungen, der Teufel steckt jedoch im Detail. Da *YouTube* zum *Google*-Konzern gehört, gelten auch die Datenschutzrichtlinien von



Google. Diese besagen, dass *Google* unter anderem sämtliche Suchanfragen, angeschaute Videos und teilweise sogar Standortdaten speichert und weiterverwertet. Diese werden, wenn das *YouTube*-Nutzerkonto mit dem *Google*-Konto verknüpft ist, auch mit den dort erhobenen Daten in Verbindung gebracht. Da die App bei *Android*-Geräten vorinstalliert ist ist die Chance geringer, dass Nutzer einen Blick in die Berechtigungen und Nutzungsbedingungen werfen. Vorsicht gilt – auch hier – vor allem beim Thema Datenschutz.

Die *YouTube*-App bietet die gleichen Möglichkeiten wie die bekannte Webseite und gibt Zugriff auf ein nahezu unendlich großes Videoarchiv. Neben Musikvideos und selbstproduzierten Videos von jungen Menschen finden sich auch viele Erklärfilme zu Schulthemen, die von Schülern gerne genutzt werden. Vorsicht gilt – wie immer – vor allem beim Thema Datenschutz.

YouNow

Noch einen Schritt weiter als *YouTube* geht die Streaming-App *YouNow*. Während in *YouTube* zuvor aufgezeichnete und fertig geschnittene und produzierte Videos veröffentlicht werden, wird in *YouNow* live übertragen. Das bedeutet, dass der Video-Stream, den ein Nutzer mit seiner Smartphone-Kamera filmt, live ins Internet übertragen wird. Der Livestream, in *YouNow* „Broadcast“ genannt, ist dann öffentlich über die Webseite und App von *YouNow* abrufbar. Ermöglicht wird diese Live-Übertragung von überall aus durch immer besser ausgebautes mobiles Internet (vgl. Kapitel 3.4.2 „Mobile Netze und Funktechnik“).

Jeder Nutzer kann innerhalb der App unkompliziert und mit nur einem Klick beginnen, selbst zu streamen. Die



Broadcast *YouNow*, #gaming
Quelle: *YouNow*-App
(Version: 11.4.2, Screenshot vom 09.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

„Broadcasts“ sind per Hashtag unterschiedlichen Kategorien, wie z. B. #art, #humor oder #gaming, zugeordnet. Unter diesen Kategorien können Zuschauer ihr Lieblingsthema oder ihren Lieblingskanal auswählen. In einem öffentlichen Chat können die Zuschauer auch mit dem „Broadcaster“ kommunizieren und Fragen stellen oder „Likes“ und Geschenke (eine Art virtuelle Währung, die gegen echtes Geld gekauft werden

kann) verschicken. Zuschauer können zudem Fan eines „Broadcasters“ werden und erhalten fortan eine Benachrichtigung, wenn dieser zu senden beginnt.

Aufgrund der Tatsache, dass in *YouNow* live und öffentlich übertragen wird, kann es gerade dann problematisch werden, wenn Jugendliche unbedacht das Angebot nutzen (vgl. Kapitel 3.8.2 „Jugendgefährdende Inhalte“).

Clash of Clans

In *Clash of Clans* finden sich Spieler in einer Fantasy-Zauber-Welt wieder. Sie errichten in diesem mobilen Strategiespiel ein eigenes Dorf, das sie immer weiter ausbauen und gegen Angriffe verteidigen. Mit einem eigenen Heer können sie selbst Gegner überfallen und so an Punkte und zusätzliche Ressourcen kommen. Wählt ein Spieler den Mehrspielermodus, kann er nicht nur gegen Computergegner antreten, sondern sich mit anderen Mitspielern in einem „Clan“ zusammenschließen, um sich bei Überfällen und Beutezügen gegenseitig zu unterstützen. In einem spieleigenen Chat können Mitspieler miteinander kommunizieren. Sollte es hier zu Problemen kommen, können unangemessene Nachrichten gemeldet werden.

Das Spiel wirkt auf den ersten Blick einfach. Ein genaues Einarbeiten in die vielschichtigen und komplexen Möglichkeiten erfordert jedoch einige Zeit. Dadurch, dass gerade im Mehrspielermodus ein Zusammenspiel mit anderen „Clan-Mitgliedern“ nötig ist und Angriffe von Gegenspielern jederzeit zu erwarten sind, erfordert *Clash of Clans* die ständige Aufmerksamkeit der Spieler. Diese Interaktionen mit „realen“ Gegenspielern und die integrierte Kommunikation über Chat-Kanäle üben die Faszination des Spiels aus.

Clash of Clans ist kostenfrei nutzbar und finanziert sich unter anderem durch Werbung. Wollen Spieler schneller im Spiel vorankommen, erhalten sie außerdem zusätzliche Ressourcen per In-App-Kauf. Eine der Spielressourcen, die Juwelen, lassen sich sogar ausschließlich per In-App-Kauf erhalten. Die Beträge liegen zwischen 4,49 Euro und 89,99 Euro. Bei unbedachten Einkäufen kann es schnell teuer werden. In-App-Käufe sollten daher in den App-Stores mit Passwort gesperrt werden, um ausufernden Kosten vorzubeugen (vgl. Kapitel 3.7.2 „Abos und andere Kostenfallen“).

Beim Thema Berechtigungen zeigt sich *Clash of Clans* genügsam und verlangt im Vergleich zu anderen Apps wenige Freigaben. Es verlangt beispielsweise Zugriff auf den Speicher und WLAN-Verbindungsinformationen.

Clash of Clans ist ein (manchmal zu) fesselnder Zeitvertreiber. Durch das Zusammenspiel mit anderen Nutzern in Echtzeit wirkt es gerade auf junge Nutzer anziehend. Wie auch bei



Chat-Funktion im Spiel *Clash of Clans*
Quelle: *Clash of Clans*
(Version 8.332.9, Screenshot vom 12.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

klassischen Computerspielen sollte hier ein Maß gefunden werden, das nicht zu viel Zeit im Alltag beansprucht. Dies wird natürlich dadurch erschwert, dass es auf dem Smartphone und damit immer in der Hosentasche dabei ist. Eine Kontrolle durch Eltern ist folglich nicht leicht. Vorsicht gilt außerdem bei In-App-Käufen.

Barefoot Weltatlas

Die App *Barefoot Weltatlas* ist eine Weltkugel für die Hosentasche. Man kann mit dieser App den Planeten Erde mitsamt seinen Wundern und Einzigartigkeiten entdecken. Die hochauflösende Grafik und die animierten Darstellungen geben Jugendlichen, aber auch Erwachsenen, das Gefühl sich auf einer echten Weltreise zu befinden. Die App basiert auf der gedruckten Ausgabe des *Barefoot Books World Atlas* von Nicholas Crane und David Dean.

Die App wird für *Android* kostenfrei angeboten. Mit einem Preis von 4,49 Euro für *iOS*-Geräte ist sie etwas teurer als normale Lern-Apps für Jugendliche. Eine solche Investition



Der *barefoot Weltatlas*
Quelle: *barefoot*
(Version 3.0.9, Screenshot vom 12.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

kann aber durchaus lohnen, da die App nicht nur einen kompletten Weltatlas ersetzt, sondern Jugendlichen auch eine sinnvolle und abwechslungsreiche Beschäftigung bietet.

Die Nutzer der App können durch intuitive Gesten weitreichende Informationen über alle Länder der Erde beziehen. Es gibt unzählige Figuren, die durch ein kurzes Antippen, eine kleine Geschichte zum entsprechenden Land erzählen. Diese Geschichte wird mit hunderten, sorgfältig ausgewählten Fotografien von beeindruckenden Orten untermalt. Über die Suchmaschine *Wolfram|Alpha* bietet die App einen direkten Zugriff auf viele spannende Informationen zu den einzelnen Ländern.

Die App bietet für Jugendliche und Erwachsene spannende Informationen und animiert zu interaktivem Lernen. Der Preis scheint anfangs sehr hoch, ist aber angesichts der Fülle an Informationen angemessen. Egal ob Jugendliche mehr über ein Urlaubsziel erfahren möchten oder für ein Referat zu einem fernen Land recherchieren, der *Barefoot Weltatlas* hält passende Informationen bereit.

Empfehlungen für Eltern

► Zeigen Sie Interesse

Die meistgenutzten Apps junger Menschen ändern sich ständig. Um mitreden zu können ist es hilfreich, über die aktuelle Entwicklung auf dem Laufenden zu bleiben. Die Hinweise in den Linktipps (siehe unten) können hier sehr hilfreich sein.

► Top 10-Apps ausprobieren

Am besten probieren Sie die Lieblings-Apps Ihrer Kinder selbst aus, um sich einen Eindruck zu verschaffen! Einen Überblick über die populärsten Apps gibt die Top 10-Liste von *Handysektor*. Dort werden die Anwendungen vorgestellt und kritisch eingeordnet (siehe Linktipps).



Tipps für Referenten

Die Vorstellung der beliebtesten Jugend-Apps ist bei Eltern stark nachgefragt. Hier bieten sich Live-Demos an, bei denen die Apps vorgestellt und besprochen werden. Zu diesem Zweck sollte auch immer die Möglichkeit eines Internetanschlusses berücksichtigt werden. Für den Fall, dass keine Internetverbindung möglich ist, kann ein UMTS-Stick hilfreich sein.

► Kompetenz durch Nutzung

Lediglich theoretisches Wissen über Apps ist für das Halten eines Vortrages nicht ausreichend. Jede App die vorgestellt wird, sollte von den Referenten vorab selbst getestet werden. Zwar ist es unrealistisch, jede App des großen Marktes zu kennen, dennoch sollten den Referenten alle vorgestellten sowie die am häufigsten von Jugendlichen genutzten Apps bekannt sein.

► Erklärvideos und Screencasts zur Anschauung einsetzen

Die *Handysektor*-Erklärvideos fassen komplexe Themen kurz und einfach zusammen. Im Video „WhatsApp-Stress“ wird aufgegriffen, wie *WhatsApp* im Alltag auch zum Problem werden kann. Die Screencasts von *Handysektor* stellen alle Top 10-Apps kurz vor. Diese Videos sind besonders dann hilfreich, wenn keine Möglichkeit besteht die Apps live zu zeigen (siehe Linktipps).

Links und Materialien zum Thema

- 🔗 www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/youtube: Besonderheiten und Tipps rund um *YouTube* gibt es bei *klicksafe*.
- 🔗 www.die-medienanstalten.de/fileadmin/Download/Publikationen/FAQ-Flyer_Werbung_Social_Media.pdf: Unter diesem Link stellen die Medienanstalten einen FAQ-Katalog zur Verfügung, der Antworten auf die häufigsten Fragen zu Produktpräsentationen und Werbetafeln in selbstproduzierten *YouTube*-Videos oder anderen Social Media-Angeboten gibt.

- 🔗 www.handysektor.de/apps-upps: Die tagesaktuelle Plattform zur Smartphone-Nutzung richtet sich explizit an Jugendliche. Hier gibt es auch einen sehr ausführlichen Teil zum Thema Apps. Die beliebtesten Apps unter Jugendlichen werden unter den „Top 10-Apps“ vorgestellt.

App	Bewertung	Funktionen	Datenschutz	Medienmöglichkeit	Spasfaktor
WhatsApp	000	00	0	00	00
Facebook	00	0000	00	0	00
Instagram	00	00	00	0	00
YouTube	000	00	00	0	000
Snapchat	00	0	000	00	0
Twitter	00	00	000	00	0
Class of Class	0	0	0	0	000
Spotify	00	00	0	erhältl	0
Skype	00	00	00	00	0
Google	00	00	00	00	0

- 🔗 www.handysektor.de/apps-upps/top10-apps

- 🔗 Die Screencasts von *Handysektor* stellen in Videoform die bei Jugendlichen beliebtesten Apps vor:

- 🔗 www.handysektor.de/videos.

- 🔗 Leitfaden: Sicherheit und Datenschutz in *WhatsApp*
Eine Übersicht über alle Funktionen und Sicherheitseinstellungen in *WhatsApp* bietet folgender Link:

- 🔗 www.akademie.mecodia.de/materialien/social-media/whatsapp.html#maincontent.

- 🔗 Leitfaden: Sicherheit und Datenschutz in *Instagram*
Eine Übersicht aller Funktionen und Sicherheitseinstellungen in *Instagram* findet sich unter:

- 🔗 www.akademie.mecodia.de/materialien/social-media/instagram.html#maincontent.

- 🔗 www.netzwelt.de: Auf dieser Seite kann nach einzelnen Apps gesucht werden. Die größten und bekanntesten Apps werden hier ausführlich dargestellt und Freigaben kurz erklärt.



3.5.4 Geo-Lokalisierung

Wo befinde ich mich gerade? Diese Frage ist für Smartphone- und Tabletbenutzer heutzutage in Windeseile zu beantworten. Häufig wissen die Geräte genauer als die Nutzer selbst, wo man sich befindet und wie man zu diesem Ort gelangt ist. Die Standortdaten werden jedoch oftmals nicht mehr nur zur Navigation verwendet, denn immer mehr Apps greifen auf die sogenannten Geo-Daten zu. Das Problem: Allein auf Basis des Aufenthaltsortes kann über eine Person und ihren Alltag sehr viel ausgesagt werden, indem ein Bewegungsprofil erstellt wird. Besonders kritisch wird dies, wenn diese Daten für andere abrufbar sind. Besorgte Eltern können hier an einigen Stellen ansetzen. Zum einen können die Einstellungen am Gerät geändert werden, zum anderen sollten Kinder über die Folgen unbedachter Datenpreisgabe aufgeklärt werden.

Wie wird die Position eigentlich bestimmt? Welche Dienste und Apps greifen auf die Standortdaten zu? Was ist ein Bewegungsprofil?

Techniken zur Standortbestimmung

Zur Bestimmung des Standorts benutzen die Geräte ausgefeilte Technologien und kombinieren die Daten aus mehreren Quellen für noch genauere Ergebnisse. Diese werden nachfolgend dargestellt.

GPS

Das Navigationssatellitensystem „GPS“ (Global Positioning System) ist ein globales Satellitensystem zur Positionsbestimmung. Über einen integrierten GPS-Chip können Smartphones und andere mobile Endgeräte ihre Position damit auf wenige Meter genau ermitteln (genaue Erklärung zu den technischen Hintergründen in Kapitel 3.4.2 „Mobile Netze und Funktechnik“).

Assisted-GPS

Obwohl der Name es vermuten lässt, hat „Assisted-GPS“ nichts mit dem GPS-System zu tun, sondern liefert ergänzende Daten, die die Genauigkeit der Positionsbestimmung und die Geschwindigkeit bei einer Neuberechnung der Position verbessern. Während bei GPS die Signallaufzeit zu Satelliten zur Positionsbestimmung herangezogen wird, passiert dies bei „Assisted-GPS“ mit den Laufzeiten zu den nächsten Mobilfunkmasten.

WLAN-basierte Ortung

Eine dritte Möglichkeit zur Positionsbestimmung ist die Ortung über „WLAN“ (Wireless Local Area Network). Die Idee ist einfach: Vor allem in Ballungsgebieten empfangen Smartphones oder Tablets viele WLAN-Signale von Heim- und Firmennetzwerken oder öffentlichen Hotspots. Die

Kombination aus WLAN-Name, WLAN-Kanal, Anzahl der WLANs und weiterer Parameter ist vermutlich einzigartig. Ist die Position aller Drahtlosnetzwerke bekannt, kann die Position des Geräts durch eine Abfrage bei einem Online-Server bestimmt werden. Das funktioniert nicht nur im Freien, sondern ist auch innerhalb von Gebäuden möglich.

Diese Technik erlaubt komplett neue Einsatzzwecke, wie die Indoor-Navigation in großen Gebäuden und Museen, was von einigen Kartendiensten auch heute schon angeboten wird. Bekannt geworden ist die Ortung per WLAN durch den Google-Dienst *Street View*. Als dessen Kamera-Autos die Straßen abfotografierten, wurden gleichzeitig auch die Positionen von öffentlichen und privaten Drahtlosnetzwerken gespeichert und mit den GPS-Koordinaten verknüpft.

GSM-Ortung durch Mobilfunkbetreiber

Zuletzt hat auch der Mobilfunkbetreiber die Möglichkeit die Position eines Mobilfunkteilnehmers zu bestimmen. Dies kann relativ ungenau sein, z. B. in welcher Gruppe von Mobilfunkzellen sich der Teilnehmer momentan aufhält bis hin zu einer ähnlich genauen Ortung wie bei „Assisted-GPS“.

Welche Dienste greifen auf Standortdaten zu?

Viele Smartphone-Dienste, insbesondere Apps, greifen auf die Standortdaten zu, um diese im Rahmen ihres Einsatzzwecks zu verwenden. Die Nutzungsmöglichkeiten sind dabei sehr vielfältig. Teilweise werden Standortdaten auch automatisiert und ohne Wissen der Anwender verarbeitet.

So ersetzen Navigations-Apps klassische Navigationsgeräte. Die App liefert Kartenmaterial und bestimmt durch die Geo-Lokalisierung den Standort der Nutzer, um daraus eine Route zum Ziel zu berechnen. Auch Foto-Apps können Standortdaten verwenden, um einen genauen Ortsstempel in die Metadaten des Bildes zu schreiben. Viele Bildverwaltungs-Programme lesen diese Standortdaten aus und stellen die Fotos anschließend auf einer Karte dar.

In Kommunikations-Apps spielt der Standort ebenfalls eine zunehmend wichtigere Rolle. In Sozialen Netzwerken wie *Facebook* können Nutzer mit Hilfe der App eine Statusnachricht veröffentlichen, in der sie ihren Standort angeben, aussagen mit wem sie unterwegs sind und was sie gerade unternehmen. Mit Messenger-Apps wie *WhatsApp* lässt sich der aktuelle Standort ebenfalls an Kontakte mitteilen.

Zur Protokollierung und Kontrolle eines Fitnessstrainings setzen außerdem immer mehr sportbegeisterte Nutzer auf technische Unterstützung. Fitness- und Sport-Apps sammeln Daten zur Route, berechnen daraus Rundenzeiten

sowie Kalorienverbrauch und bieten umfassende Auswertungsmöglichkeiten an, um den Trainingserfolg langfristig zu dokumentieren.

Bewegungsprofil

Ein Bewegungsprofil ist die Verknüpfung von gesammelten Geo-Lokalisierungsdaten zu einem umfassenden Datensatz, mit dessen Hilfe die Bewegungen einer Person nachverfolgt werden können. Dieses Bewegungsprofil kann entweder aus gesammelten Standortdaten einer App oder durch die gespeicherten Standortdaten der Mobilfunkanbieter generiert werden. Doch auch wenn die Bewegungsdaten eines Nutzers auf den ersten Blick wenig brisant erscheinen, verraten diese deutlich mehr, als man vermuten mag. Denn ein Bewegungsprofil verrät nicht nur, wo sich ein Nutzer aufhält, sondern in vielen Fällen auch was er dort macht. Einige Beispiele:

- Jeden Tag zwischen kurz vor 8 und 13 Uhr befindet sich der Nutzer in der Nähe einer weiterführenden Schule.
- An vielen Nachmittagen sowie abends und in der Nacht befindet sich der Nutzer in einem Einfamilienhaus am Stadtrand.
- Jeden Dienstag und Donnerstag zwischen 18:00 Uhr und 19:30 Uhr befindet sich der Nutzer auf einem Sportplatz in der Nachbarschaft.

Allein aus diesen wenigen Standortdaten lässt sich schon ablesen, dass der Nutzer mit hoher Wahrscheinlichkeit eine Person im Alter zwischen 10 und 19 Jahren ist, dienstags- und donnerstagsabends eine Sportart ausübt und in einem Einfamilienhaus am Stadtrand wohnt. Viele weitere Standort-Puzzlestücke können diese Personenbeschreibung immer weiter verfeinern, sodass auch eventuelle Rückschlüsse auf das Geschlecht, den Bildungsgrad und viele weitere Eigenschaften möglich sind. Auch Beiträge in Sozialen Netzwerken können einbezogen werden. In *Instagram* oder *Facebook* ist es beispielsweise üblich, dass zu einem Beitrag auch ein Standort mit veröffentlicht wird. Sind diese Daten nicht richtig geschützt, kann es problematisch werden. Denn welche Eltern sähen es schon gerne, wenn alle Welt wüsste, wann sich ihr Kind wo bewegt.

Wenn das Bewegungsprofil mit weiteren öffentlich zugänglichen Informationen, z. B. aus dem Internet, kombiniert wird, kann ein sehr exaktes Nutzerprofil erstellt werden. Dieses kann z. B. eingesetzt werden, um personalisierte Werbung für den Nutzer einzublenden. Der Politiker Malte Spitz, Mitglied von *Bündnis 90/Die Grünen*, hat ein solches Bewegungsprofil erstellen lassen. Hierfür klagte er seine Verbindungsdaten bei seinem Mobilfunkanbieter ein und stellte alle Standortangaben, zusammen mit weiteren öffentlichen Informationen, auf einer interaktiven Karte ein (siehe Linktipps).



Verräterisches Handy – Sechs Monate Bewegungsdaten des Politikers Malte Spitz
Quelle: www.zeit.de/datenschutz/malte-spitz-vorratsdaten
(Screenshot vom 12.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Doch es ist keine Klage wie bei Malte Spitz nötig, um das eigene Bewegungsprofil entdecken und auswerten zu können. Nutzer, die auf ihrem Smartphone die Navigations-App *Google Maps* verwenden und sich in der App angemeldet haben, besitzen vermutlich bereits ein Bewegungsprofil mit zahlreichen Daten im *Google* Standortverlauf. Hier kann das eigene Bewegungsprofil in Augenschein genommen werden und es gibt die Möglichkeit, die gesammelten Daten zu löschen oder die Erstellung zu deaktivieren (siehe Tipps für Referenten).

Handysektor hat zum Thema Geo-Lokalisierung ein Erklärvideo produziert, das sowohl die technischen Hintergründe, als auch mögliche Probleme in den Blick nimmt (siehe Linktipps).



Handysektor erklärt: Was ist eigentlich ein Bewegungsprofil
Quelle: www.handysektor.de/mediathek/videos
(Screenshot vom 12.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz



Empfehlungen für Eltern

► **Berechtigung für Standortdaten prüfen oder Ortungsdienste deaktivieren**

Eltern sollten gemeinsam mit ihren Kindern regelmäßig überprüfen, welche Apps auf die Standortdaten des Smartphones zugreifen dürfen.

Android-Nutzer können den Zugriff auf Standortdaten in den Einstellungen regeln. Unter der Option „Standortzugriff“ kann eine grundsätzliche Erlaubnis zur Nutzung der Daten vergeben oder verwehrt werden. Ebenso können GPS oder WLAN als Quellen hinzugefügt oder entfernt werden.

In *iOS* findet sich die Übersicht in den Einstellungen unter „Datenschutz“ und dem Unterpunkt „Ortungsdienste“. Hier kann für jede App überprüft werden, ob diese auf die Ortungsdaten zugreifen darf oder nicht. Außerdem kann man die Ortungsdienste komplett deaktivieren.

► **Kinder für Bewegungsprofile sensibilisieren**

Kinder können die Konsequenzen von öffentlichen Standortdaten noch nicht richtig einschätzen. Eltern sollten ihre Kinder deshalb ausführlich darüber informieren, was Standortdaten sind und welche Probleme auftreten können, wenn Fremde an persönliche Standortdaten gelangen. Eine nachträgliche Betrachtung von Orten, die die eigenen Kinder schon einmal besucht haben, und den Schlussfolgerungen, die Fremde daraus ziehen können, macht auch für Kinder schnell anschaulich, warum Standortdaten problematisch sein können.

► **Kinder nicht überwachen**

Mit Hilfe der Geo-Lokalisierung und einiger Apps ist es möglich, die Bewegungen von Kindern zu verfolgen und bei Abweichung aus einem erlaubten Radius einen Alarm auszulösen. Diese Überwachung sollte jedoch kritisch hinterfragt werden, da Kinder Freiheiten brauchen, um sich selbstständig und eigenverantwortlich zu entwickeln. Dazu empfiehlt sich auch ein Blick in Kapitel 3.2.1 „Medienerziehung im mobilen Zeitalter“).

Nutzung der Navigations-App *Google Maps* passieren. Während der Vorbereitung kann die Standorterfassung für einen Tag aktiviert werden, um Daten zu sammeln. Anschließend kann der Referent die Funktion aus Datenschutzgründen wieder deaktivieren. Im *Google* Standortverlauf können die gespeicherten Daten ausgewählt und anschaulich besprochen werden ( www.google.com/maps/timeline).

► **Objektive Betrachtung**

Viele Eltern fühlen sich bei dem Gedanken daran, dass jeder Schritt ihrer Kinder aufgezeichnet wird, verunsichert. Das Thema Geo-Lokalisierung sollte deshalb besonders sachlich angegangen werden, d. h. positive Aspekte und sinnvolle Einsatzmöglichkeiten sollten im Vordergrund stehen, Gefahren von Bewegungsprofilen aber ebenfalls thematisiert werden. Die Referenten sollten die Möglichkeiten zur Deaktivierung von Funktionen innerhalb relevanter Apps (z. B. *Google Maps*, *Facebook*) aufzeigen oder in Form eines Handouts zur Verfügung stellen.

Links und Materialien zum Thema

  www.handysektor.de/videos: Das Kurzvideo für Kinder und Jugendliche informiert über die technischen Möglichkeiten zur Erstellung eines Bewegungsprofils.

  www.zeit.de/datenschutz/malte-spitz-vorratsdaten: Das öffentliche Bewegungsprofil von Malte Spitz ist hier über einen Zeitraum von sechs Monaten einzusehen.

Tipps für Referenten

Das Thema Geo-Lokalisierung hängt eng mit der verwendeten Technik zusammen. Für die Zusammenhänge empfiehlt sich ein Blick in Kapitel 3.4.2 „Mobile Netze und Funktechnik“. Auch der Datenschutz ist ein wichtiges Kriterium, da aus Standortdaten ein Bewegungsprofil erstellt werden kann.

► **Bewegungsprofil vorbereiten**

Um ein Bewegungsprofil vorführen zu können, kann ein Datensatz vorbereitet werden. Dies kann z. B. durch



3.6 Sicherheit auf mobilen Geräten

Smartphones und Tablets sind mobile Computer. Sie sind technisch ähnlich leistungsfähig wie mancher PC. Nutzer speichern auf ihnen ebenso viele sensible Daten – von Chatverläufen und E-Mails bis hin zu privaten Fotos. Nur wenige machen sich allerdings Gedanken darüber, dass Cyberkriminelle und gewöhnliche Diebe ohne größeren Aufwand auf Adressdaten, Kontakte, E-Mails, Chatgespräche und vieles mehr zugreifen können, wenn nicht entsprechende Schutzmaßnahmen ergriffen werden. Mit den richtigen Einstellungen am mobilen Gerät und hilfreichen Apps, kann dem fremden Zugriff vorgebeugt werden. Mit ein wenig Grundwissen können Eltern ihre Kinder dabei an die Hand nehmen oder die Einstellungen gleich selbst vornehmen.

Welche Schutzmöglichkeiten bieten die verschiedenen Betriebssysteme? Wie wird eine sichere Bildschirmsperre gesetzt? Welche zusätzlichen Apps schützen das Smartphone?

3.6.1 Schutz vor Schadprogrammen

Wie auch am Heimcomputer sind unseriöse Programme bzw. Apps auf mobilen Geräten eine nicht zu unterschätzende Gefahrenquelle. Sie werden als Malware bezeichnet. Im Gegensatz zu Viren, die sich selbst weiterverbreiten, wird Malware durch den Nutzer auf dem Gerät installiert. Diese Schadprogramme können entweder unbefugt Daten sammeln oder sogar Schäden am Gerät hinterlassen. Um dieses Thema besser verstehen zu können, sind einige Vorkenntnisse zu den unterschiedlichen Systemen wichtig. Diese werden im aktuellen Kapitel näher vorgestellt.

Unterschiede zwischen Betriebssystemen

Die App-Stores unterliegen innerhalb der Betriebssysteme unterschiedlichen sicherheitsrelevanten Einschränkungen. Bei *iOS*-Geräten (*iPhone*, *iPad* und *iPod*) und bei allen *Windows Phone*-Smartphones ist nur der Einsatz des jeweiligen offiziellen App-Stores möglich. Alle Anwendungen, die dort zum Download bereitstehen, werden zuvor von den jeweiligen Anbietern, also von *Apple* und *Microsoft*, geprüft. So soll verhindert werden, dass Schadsoftware den Weg in die App-Stores findet. Bisher sind nur wenige Fälle bekannt, in denen Entwickler trotzdem Malware in ihr Angebot einschleusen konnten. Deshalb können diese Schutzmaßnahmen als relativ sicher betrachtet werden. Dennoch sollten Nutzer Apps auch im Hinblick auf den Umgang mit persönlichen Daten prüfen. Tipps zur richtigen Einschätzung der

Qualität mobiler Apps sind in Kapitel 3.5.2 „Apps, Berechtigungen und Datenschutz“ zu finden.

Die einzige Möglichkeit um mit *iOS*-Geräten auf alternative App-Stores zuzugreifen, ist der sogenannte „Jailbreak“. Dabei wird das Betriebssystem durch eine umprogrammierte Version ersetzt, die von freien Entwicklern erstellt wurde. Technikversierte Jugendliche können einen solchen Eingriff ins System, dank zahlreicher Anleitungsvideos auf *YouTube*, problemlos allein durchführen. Wichtig für Nutzer: *Apple* warnt ausdrücklich vor dem „Jailbreak“, da hierdurch Sicherheitslücken entstehen können und der Support bei Fehlern im System durch *Apple* dann nicht mehr gewährleistet werden kann. Zudem kann durch den Eingriff die Garantie verfallen.

Auf *Android*-Geräten ist *Google Play* der Marktplatz für Apps. Im Gegensatz zu den anderen Systemen findet dort keine ausführliche Überprüfung aller Apps vor dem Erscheinen statt. Es werden nur stichprobenartige Tests durchgeführt, allerdings erst nach der Veröffentlichung. Dies führt dazu, dass *Android* das einzige Betriebssystem ist, das tatsächlich mit einer Malware-Problematik zu kämpfen hat. Verstärkt wird diese dadurch, dass für *Android* auch alternative App-Stores genutzt werden können. So gibt es einen eigenen Marktplatz von *Amazon* sowie weitere Webseiten, die den Download von Apps ermöglichen. Standardmäßig wird die Installation von Apps aus nicht vertrauenswürdigen Quellen in *Android* verhindert, diese Sperre kann vom Nutzer jedoch einfach deaktiviert werden. Davon ist jedoch abzuraten.

Android nur aufgrund der großen Anzahl an Schadprogrammen als das unsicherste Betriebssystem zu betrachten ist jedoch nicht richtig. Denn da es für Cyberkriminelle relativ einfach ist eine Malware zu entwickeln, die vom Nutzer selbst auf dem Gerät installiert wird, sind Angriffe auf das *Android*-Betriebssystem wenig attraktiv. Geräte mit *iOS* oder *Windows Phone* werden hingegen sehr viel häufiger Ziel von Attacken auf das Betriebssystem, wobei die meisten Sicherheitslücken bisher in *iOS*-Systemen entdeckt wurden. Das bedeutet: Nicht nur unsichere Apps sind eine Gefahr! Nutzer können diesen Sicherheitslücken nur entgegenwirken, indem sie Sicherheitsupdates möglichst schnell nach dem Erscheinen installieren und ihr Gerät damit aktuell halten. Eine absolute Sicherheit ist dadurch allerdings nicht garantiert.

Sicherheits-Apps

Die große Anzahl an Malware-Programmen in *Android* hat auch die Anbieter von Sicherheitssoftware auf den Plan gerufen. Während für *iOS* und *Windows Phone* keine solchen Apps angeboten werden, ist die Auswahl für *Android*



für den Normalnutzer fast schon unübersichtlich groß. Der Einsatz ist insbesondere dann sinnvoll, wenn Nutzer auch Apps aus fremden Quellen beziehen. Eltern sollten auch darauf bestehen, dass auf dem Smartphone des Kindes eine Sicherheits-App installiert ist.

Eine Empfehlung für eine bestimmte Anwendung auszusprechen ist schon deswegen schwierig, weil die Zahl der Schadprogramme für *Android* ständig steigt und nur eine Sicherheits-App mit regelmäßigen und schnellen Aktualisierungen wirklich hilft. Daher landen bei Testberichten auch immer wieder andere Anbieter auf den ersten Plätzen. Meist sind es die, die sich an neue Gegebenheiten mit neuen Malware- und Virusprogrammen am besten anpassen können. Neben den bei *Windows*-Computern bekannten Anbietern (*Avira*, *AVG*, *Bitdefender*, *Norton*, *Kaspersky* etc.), haben sich im mobilen Bereich auch neue Hersteller etabliert, die manchmal sogar eine bessere Leistung liefern können. Nur nach bekannten Namen zu schauen, hilft folglich nicht weiter. Nutzer können sich nur behelfen, indem sie vor der Auswahl einer Sicherheits-App Testberichte (z. B. bei *AV-TEST*) lesen und sich dort über die Erkennungsraten aktueller Programme informieren.

Für den Normalgebrauch genügt in den meisten Fällen eine kostenfreie Sicherheits-App. Als Entscheidungshilfe bei der Auswahl einer Anwendung können dabei die Zusatzfunktionen dienen. Die meisten Sicherheits-Apps bieten weitere Optionen zur Absicherung des Smartphones oder Tablets an. Dazu gehören beispielsweise Funktionen zu Diebstahlschutz, Anrufer-Blockierung oder Link-Überprüfung in E-Mails. Manche Zusatzfunktionen sind allerdings nur in den kostenpflichtigen Premiumversionen verfügbar.

Nutzen Eltern eine kostenpflichtige Sicherheits-Anwendung am Computer, so enthält diese manchmal auch eine Lizenz für eine ansonsten kostenpflichtige Smartphone-App.

Empfehlungen für Eltern

► Warnen Sie Ihre Kinder vor Jailbreaks

Gerade technisch fitte Jugendliche „experimentieren“ gerne mit ihren Smartphones und probieren auch gerne alternative Betriebssysteme aus, die per „Jailbreak“ auf das Gerät gespielt werden. Warnen Sie in diesem Fall vor möglichen Sicherheitslücken und dem Verlust der Garantie. Im schlimmsten Fall können durch den tiefen Eingriff ins System irreparable Schäden am Gerät entstehen und durch den Garantieverlust ist dann kein kostenfreier Ersatz mehr möglich.

► Klären Sie über die Gefahren alternativer App-Stores auf

Apps aus unbekanntem Quellen enthalten häufiger Schadsoftware. Manche haben es auf persönliche Daten abgesehen, manche führen sogar dazu, dass das Smartphone nicht mehr richtig funktioniert. Reden Sie mit Ihrem Kind über diese Gefahren. Hat Ihr Kind ein Smartphone mit dem Betriebssystem *Android*, dann deaktivieren Sie die Option, die das Installieren von Apps aus nicht vertrauenswürdigen Quellen ermöglicht.

► Setzen Sie Sicherheitseinstellungen gemeinsam fest

Lernen Sie das Betriebssystem des Smartphones Ihres Kindes gemeinsam kennen und legen Sie die wichtigen Sicherheitseinstellungen zusammen fest. Nur wenn Ihr Kind versteht, was Malware und der Zugriff Fremder auf die eigenen Daten auf dem Smartphone anrichten können, versteht es auch Ihre Bedenken hinsichtlich der sicheren Einstellungen. Reden Sie insbesondere darüber, welche Daten auf dem Smartphone liegen (Bilder, Chat-Verläufe, SMS etc.) und was Ihr Kind davon halten würde, wenn diese für jeden öffentlich zugänglich wären.

► Probieren Sie verschiedene Sicherheits-Apps aus

Wenn Ihr Kind ein Smartphone mit *Android* nutzt, dann ist der Einsatz einer Sicherheits-App sinnvoll. Doch die Auswahl ist immens groß. Probieren Sie einige kostenfreie Programme und wählen Sie dann die Software aus, die Ihren Bedürfnissen am ehesten entspricht. Gute Anhaltspunkte zur Orientierung bei der Auswahl liefern dabei die Bestenlisten in *Google Play* und die Bewertungen anderer Nutzer. Vertrauen Sie jedoch nicht ausschließlich darauf! Suchen Sie online nach Testberichten (z. B. bei *AV-TEST*), in denen die Funktionen der Anwendungen noch einmal genauer beleuchtet werden.

Tipps für Referenten

Das Thema „Sicherheit auf mobilen Endgeräten“ befindet sich in einem stetigen Wandel. Um aktuell informiert sein zu können, ist ein grundsätzlicher Überblick über die unterschiedlichen Möglichkeiten und Funktionen innerhalb der entsprechenden Betriebssysteme unerlässlich. Eltern fragen häufig nach einfachen technischen Schutzmechanismen, die unkompliziert Sicherheit bieten sollen. Der Hinweis, dass technische Mittel niemals absolute Sicherheit verheißen, ist deswegen unbedingt notwendig. Referenten können dieses Thema in Kombination mit dem Kapitel zu Jugendschutz-Anwendungen (vgl. Kapitel 3.8.1 „Möglichkeiten und Grenzen mobiler Geräte“) vorstellen. Auch ein Hinweis auf die Inhalte im Kapitel zur richtigen Beurteilung von Apps (vgl. Kapitel 3.5.2 „Apps, Berechtigungen und Datenschutz“) bietet sich an.



- **Unterschiede der Betriebssysteme deutlich machen**
Eltern müssen sich darüber im Klaren sein, dass die Möglichkeiten zum Schutz schon durch die Wahl des Betriebssystems vorgegeben werden. Während die Gefahr durch Malware in *iOS* und *Windows Phone* gering ist, hat *Android* weniger Sicherheitslücken im System. Um auf die Bedürfnisse der Zuhörer eingehen zu können, ist es deshalb sinnvoll, zu Beginn der Veranstaltung zu erfragen, welche Systeme auf den Smartphones der Kinder zum Einsatz kommen.
- **Verschiedene Sicherheits-Apps vorstellen**
Die Auswahl an Sicherheits-Apps für *Android* ist sehr groß, und damit für die meisten Nutzer auch sehr unübersichtlich. Deswegen sollten verschiedene Alternativen mit ihren Vor- und Nachteilen vorgestellt und besprochen werden.

Links und Materialien zum Thema

- 🔗 www.handysektor.de/hacker-sicherheit/smartphone-sicher.html: Der Link führt zur einer interaktiven Grafik, mit allen wichtigen Infos zur sicheren Nutzung von Smartphones. Unter anderem werden die Gefahrenquellen (Malware, Überwachung etc.) genannt und einige Tipps zum Schutz gegeben. Über einen Klick auf die Bezeichnungen gelangt man zu einem kurzen Erklärungstext. Die Infografik kann auch als Poster bestellt werden.
- 🔗 www.av-test.org/tests/mobilgeraete/android: Das Sicherheitsunternehmen *AV-TEST* prüft regelmäßig Sicherheits-Apps für *Android* auf Erkennungsraten und Funktionen.

3.6.2 Datenschutz bei Verlust oder Diebstahl

Aufgrund der vielen persönlichen Daten, die auf Smartphones und Tablets lagern, ist ein Schutz gegen Diebstahl besonders wichtig. Denn gerät das Smartphone einmal in die falschen Hände, ist es wichtig, dass Fremde keinen direkten Zugriff auf die eigenen Daten erhalten. Auch im Schulalltag bleibt das Smartphone ab und zu auf dem Tisch liegen und Mitschüler können in einem unachtsamen Moment unbefugt darauf zugreifen. Es gibt jedoch präventive Vorsichtsmaßnahmen die helfen, Daten vorsorglich abzusichern und den Zugriff von Fremden auf das eigene Gerät zu erschweren. Die meisten dieser Funktionen sind auf den gängigen Betriebssystemen schon vorinstalliert, einige können mit Zusatzsoftware nachgerüstet werden. Aufgrund

der vielen Möglichkeiten empfiehlt es sich, dass Eltern ihre Kinder hier ein wenig an die Hand nehmen und sie über die möglichen Einstellungen aufklären oder diese sogar selbst vornehmen.

Backup

Eine regelmäßige Sicherung wichtiger Daten schützt bei Verlust des Smartphones oder Tablets vor einem unliebsamen Datenverlust. Denn bei Entwendung oder dem Verlust eines Gerätes sind auch alle Telefonnummern, Adressen, Fotos oder Kalendertermine verschwunden. Daher sollten Nutzer die gespeicherten Daten in regelmäßigen Abständen exportieren und eine Kopie auf einem anderen Gerät, beispielsweise dem heimischen Computer, sichern.

Alternativ können dafür auch die Möglichkeiten des Smartphones oder Tablets genutzt werden. So können auf *Android*-Geräten automatisch alle Kontakte, Fotos, Kalendereinträge usw. mit einem *Google*-Benutzerkonto synchronisiert und darüber gesichert werden. Ein Vorteil: Die Daten sind über *Googles* Webdienste auch am Computer abrufbar. Ähnliche Funktionen bietet die *iCloud* von *Apple*. Damit lassen sich ebenfalls persönliche Daten von *iOS*-Geräten sichern und auf anderen Geräten abrufen.

Auch einige weitere Dienste, wie *Dropbox*, *Box* oder *SkyDrive*, ermöglichen eine Sicherung der persönlichen Daten. Bedacht werden muss dabei allerdings immer, dass die Daten bei solchen Diensten online gespeichert werden und die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der jeweiligen Anbieter gelten. Die meisten Webservices zum Sichern der Daten werden von amerikanischen Unternehmen angeboten und meist auch in den USA gespeichert. Wie sicher die Daten dort sind, ist nur schwer einzuschätzen und sollte deshalb vor dem Einsatz bedacht werden.

Bildschirm Sperre

Ein zentrales Element des Geräteschutzes ist die Bildschirm Sperre. Sowohl bei Verlust, Diebstahl als auch beim kurzen Liegenlassen des Smartphones oder Tablets können Nutzer so ganz einfach den Zugriff von Fremden blockieren. Bei allen Betriebssystemen werden die Methoden der Verschlüsselung mit einer PIN (Persönliche Identifikationsnummer) oder einem Passwort angeboten.

In *Android* kann der Nutzer zudem ein Muster einspeichern, das er zum Entsperrern des Bildschirms nachzeichnen muss; eine Methode die allerdings nicht sehr sicher ist. Durch die natürlichen Fettspuren, die der Finger auf dem Bildschirm hinterlässt, besteht die Möglichkeit, dass das Muster von einer fremden Person nachgezeichnet und die Sperre damit umgangen werden kann. Auf manchen *Android*-Modellen ist außerdem eine Entsperrung durch



Bildschirm Sperre mit Entsperrungsmuster in *Android 6.0*
Quelle: *Android*
(Version 6.0, Screenshot vom 12.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Gesichtserkennung möglich. Diese ist allerdings noch sehr unausgereift.

Mit dem *iPhone*-Modell „5s“ wurde in *iOS*-Geräten und seither auch auf vielen *Android*-Smartphones standardmäßig ein Fingerabdrucksensor installiert, der die Eingabe eines Passworts überflüssig machen soll. *Apple* weist darauf hin, dass die Daten ausschließlich direkt auf dem Gerät gespeichert werden und andere Apps darauf keinen Zugriff erhalten. Obwohl das Entsperren des Bildschirms für den Nutzer damit bequemer wird, sollte dennoch

bedacht werden, dass dabei höchst sensible biometrische Daten auf dem Gerät gespeichert werden.

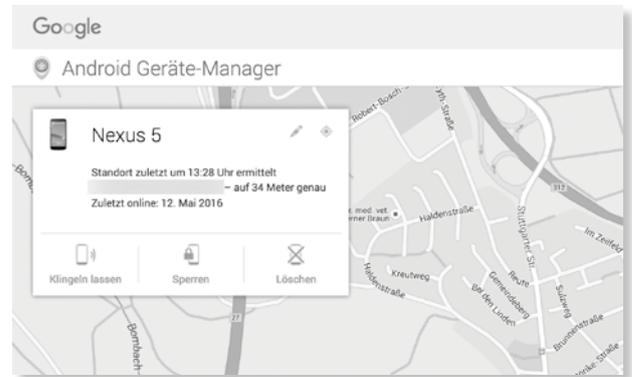
Zusammenfassend kann gesagt werden, dass ein (gutes!) Passwort noch immer die höchste Sicherheit bietet. Ein Tipp: Auf der Webseite www.checkdeinpasswort.de kann geprüft werden, wie sicher das eigene Passwort ist. Dort findet sich auch ein Passwort-Leitfaden, der hilft, sichere Passwörter zu erstellen, die man sich trotzdem gut merken kann.

Verschlüsselung

Auch eine perfekte Bildschirmsperre kann nicht verhindern, dass ein Dieb das gestohlene Smartphone oder Tablet an einen Computer anschließt und die vorhandenen Daten von dort ausliest. Nur eine Verschlüsselung verhindert den Zugriff auf den Gerätespeicher beim Anschließen an einen Computer. Alle Betriebssysteme bieten die Möglichkeit zur Verschlüsselung an. Bei *iOS* und *Windows Phone* ist diese auch schon standardmäßig aktiviert. Bei *Android* ist dies erst bei neueren Versionen des Betriebssystems der Standard. *Android*-Nutzer mit älteren Systemversionen müssen eine Verschlüsselung des Speichers in den Einstellungen manuell vornehmen. Zudem wird bei *Android* bis zur „Version 6“ nur der interne Speicher verschlüsselt, sodass Daten, die auf Speicherkarten abgelegt sind, weiterhin ungeschützt bleiben. Herrscht Unklarheit darüber, welches System auf dem eigenen Gerät oder dem Smartphone des Kindes läuft, so hilft ein Blick in die Einstellungen (bei den meisten Herstellern beim Punkt „Sicherheit“). Dort ist in jedem Fall ersichtlich, ob der Speicher schon verschlüsselt ist.

Wiederfinden

Ist das Gerät doch einmal weg, können Angebote der Anbieter zum Wiederfinden genutzt werden. Die Betriebssysteme *Android* und *iOS* bieten dem Nutzer jeweils eine eigene Möglichkeit, ein verlorenes Gerät wiederzufinden.



Ortung im *Android Gerätemanager*
Quelle: *Google*
www.google.com/android/devicemanager
Screenshot vom 12.05.2016
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Der Webdienst „*Android-Geräte-Manager*“ von *Google* spürt das eigene *Android*-Gerät auf (sofern es eingeschaltet ist) und zeigt den ermittelten Standort auf einer Karte an. Das Smartphone oder Tablet kann dann angewählt oder mit einem neuen Passwort zum Entsperren des Bildschirms versehen werden. Der Nutzer kann alternativ auch alle Daten auf dem Gerät löschen. Dazu werden nur die *Google*-E-Mail-Adresse sowie das zugehörige Passwort benötigt, eine zusätzliche App auf dem Smartphone ist nicht nötig. Die kostenpflichtige App *Cerberus* für *Android* bietet dem Nutzer noch zusätzliche Möglichkeiten, um das Gerät auf einer Karte zu verfolgen.

Ähnliche Funktionen besitzen *iOS*-Nutzer auch mit der Nutzung der *iCloud* oder der App *Mein iPhone suchen*. Dort wird der Standort des Geräts ebenfalls auf einer Karte angezeigt. Der Nutzer kann auch hier einen Klingelton aktivieren oder die Löschung aller Daten veranlassen. Durch die Aktivierung des „verloren“-Modus, kann keine erneute Installation des Betriebssystems erfolgen, solange die Zugangsdaten des Eigentümers nicht vorhanden sind. Damit soll der Weiterverkauf eines gestohlenen *iOS*-Gerätes erschwert werden.

Auch *Windows Phone* bietet einen Webdienst zum Wiederfinden oder Sperren des Smartphones an, die ebenfalls über die Funktion zum Löschen aller Daten verfügt. Die Funktionen der Betriebssysteme unterscheiden sich in diesem Aspekt kaum.



Empfehlungen für Eltern

- ▶ **Prüfen Sie die richtigen Einstellungen gemeinsam**
Lernen Sie das Betriebssystem des Smartphones Ihres Kindes gemeinsam kennen und legen Sie die wichtigen Sicherheitseinstellungen zusammen fest. Klären Sie auch darüber auf, weswegen beispielsweise eine gute Bildschirmsperre wichtig ist und reden Sie über Ihre Sicherheitsbedenken.

Tipps für Referenten

Zu viele Nutzer verzichten oftmals auf die Einstellungen zum Diebstahlschutz. Dabei ist ein Grundniveau an Sicherheit oft schon mit einfachen Mitteln und einer einmaligen Einrichtung zu erreichen. Referenten sollten ihren Zuhörern daher die Wichtigkeit dieses Sicherheitsaspekts nahebringen und dabei auch auf den Alltag der Nutzer eingehen. Nur durch ein verantwortungsbewusstes Verhalten (z. B. durch den konsequenten Einsatz sicherer Passwörter) können Nutzer mögliche Gefahren minimieren.

- ▶ **Einstellungen live vorführen**
Das Vorstellen von Sicherheitseinstellungen, Verschlüsselungsfunktionen oder Bildschirmsperren kann mitunter sehr trocken und technisch ankommen. Lockern Sie die Vorstellung mit Live-Vorführungen auf, nutzen Sie alltagsnahe Beispiele und zeigen Sie die Einstellungen direkt an den Geräten der Zuhörer. Auch eine nachgelagerte Frageunde, in der Eltern mit ihren Geräten zum Referenten kommen können, bietet sich an.
- ▶ **Sichere Passwörter erstellen**
Viele Nutzer machen es sich im Hinblick auf Passwörter sehr bequem und sind daher schlecht gesichert. Hier helfen praktische Tipps zum Erstellen guter Passwörter, die man sich auch merken kann. Der Passwort-Leitfaden in den Linktipps gibt dazu eine Übersicht.
- ▶ **Ortungsfunktionen demonstrieren**
Die Funktionen, mit denen ein verlorenes Smartphone geortet werden kann, lassen sich einfach aber eindrucksvoll veranschaulichen. Entsprechend des Betriebssystems muss der jeweilige Dienst aufgerufen werden. Die Adressen finden sich in den Links und Materialien. Wichtig: Für das Vorführen dieser Funktion wird ein Internetzugang benötigt.

Links und Materialien zum Thema

- ▶ www.handysektor.de/hacker-sicherheit/diebstahlschutz.html: Im *Handysektor*-Bereich „Hacker + Sicherheit“ finden Leser Tipps zum Diebstahlschutz.
- ▶ www.handysektor.de/hacker-sicherheit/smartphone-sicher.html: Der Link führt zur einer interaktiven Grafik, mit allen wichtigen Infos zur sicheren Nutzung von Smartphones. Neben klassischen Sicherheitsthemen gibt es auch Tipps zum Diebstahlschutz (Mitte der Grafik). Über einen Klick auf die Bezeichnungen, gelangt man zu einem kurzen Erklärtext. Die Infografik kann auch als Poster bestellt werden.
- ▶ www.checkdeinpasswort.de: Auf *checkdeinpasswort.de* können Nutzer die Stärke ihrer Passwörter prüfen. Zudem werden Hinweise zum Erstellen eines sicheren Passworts gegeben.
- ▶ www.akademie.mecodia.de/materialien/weitere-leitfaeden/mein-sicheres-passwort.html#maincontent: Hier findet sich ein Leitfaden zum Erstellen und Merken sicherer Passwörter.
- ▶ www.google.com/android/devicemanager: Im „*Android-Geräte-Manager*“ können Nutzer eines Smartphones mit dem Betriebssystem *Android* verlorene oder gestohlene Geräte wiederfinden.
- ▶ www.icloud.com: In der *iCloud* können Nutzer von *iOS*-Geräten persönliche Daten verwalten und verlorene Geräte wiederfinden.
- ▶ www.windowsphone.com/de-de/my: Auch Nutzer von *Windows Phone* können verlorene Smartphones online wiederfinden.



3.7 Rechte und Verbraucherschutz

Über die vielen positiven Nutzungsmöglichkeiten von Smartphones und Tablets und ihre Bedeutung für kindliche und jugendliche Lebenswelten sollte nicht vergessen werden, dass es rechtliche Grenzen für die Nutzung der verschiedenen Funktionen gibt. Besonders bei der Beschaffung und Weitergabe von Inhalten (Musikstücken, Filmen etc.) und bei der Beschaffung und Verwendung von Aufnahmen, auf denen andere Personen zu sehen sind, gibt es enge rechtliche Grenzen. Auch Abos und andere Kostenfallen können zum Ärgernis für Heranwachsende und Eltern werden.

Welche Urheberrechte gilt es in Bezug auf das Smartphone zu beachten? Was sollten Eltern über Persönlichkeitsrechte und deren Verletzung wissen? Welche Kostenfallen lauern auf mobilen Geräten?

3.7.1 Urheber- und Persönlichkeitsrechte

In einer Zeit, in der auch mobil Inhalte jeder Art rasend schnell über verschiedene Quellen bezogen oder selbst erstellt und verbreitet werden können, sollte die Vermittlung eines Grundwissens über Urheber- und Persönlichkeitsrechte Teil jeder Medienerziehung sein. Die folgenden Abschnitte thematisieren daher die wichtigsten Aspekte dieser Rechte und beziehen sie vor allem auf die Smartphone-Nutzung. Viele Detailfragen können dabei nur angerissen werden. Es empfiehlt sich daher auf jeden Fall ein ausführlicher Blick auf die am Ende dieses Kapitels erwähnten Materialien.



Klicksafe-Broschüre
„Nicht alles was geht, ist auch erlaubt!“

Urheberrechte

Das Smartphone bietet nicht nur die Möglichkeit, eine Vielzahl an Medieninhalten – z. B. Fotos, Texte, Songs und Filme – zu speichern; per SMS, via Bluetooth, im Chat oder über das Internet können die Geräte auch schnell dafür sorgen, dass Inhalte an Freunde, Familie oder Bekannte weitergegeben werden. 54 Prozent der Jugendlichen geben z. B.

an, regelmäßig (täglich bzw. mehrmals pro Woche) Fotos und Videos über das Handy zu verschicken.²³ In Bezug auf das Internet – und damit auch das Smartphone – regelt das Urheberrecht, ob Texte, Songs, Filme etc. heruntergeladen werden dürfen. Es bestimmt darüber hinaus, ob diese Inhalte weiterverbreitet bzw. veröffentlicht werden dürfen.

Download und Weitergabe von Fotos, Texten und Musik

Hat man selbst etwas erstellt, z. B. einen Text geschrieben oder mit der eigenen Band einen Song komponiert, ist man automatisch der Urheber dieses Werkes und darf es so nutzen, wie man möchte, solange dadurch nicht die Rechte Anderer (z. B. Persönlichkeitsrechte) berührt werden. Die allermeisten Inhalte im Internet sind urheberrechtlich geschützt. Will man sie verwenden, braucht man also die Erlaubnis des Urhebers oder einer Verwertungsgesellschaft wie z. B. der *GEMA*. Die *Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte* nimmt Nutzungsrechte aus dem Urheberrecht von denjenigen Komponisten, Textdichtern und Verlegern von Musikwerken wahr, die als Mitglied in ihr organisiert sind.

Es gibt im Internet unendlich viele Mediendateien und nahezu ebenso viele Seiten, von denen sie heruntergeladen werden können. Oft fällt es schwer zu entscheiden, ob es sich um illegale Angebote handelt. Laut Gesetz ist es erlaubt, von fremden Werken einzelne Kopien zum „privaten oder sonstigen eigenen Gebrauch“ zu machen, sodass das Herunterladen eines Fotos oder Textes aus dem Web auf den eigenen PC oder das Tablet, zunächst kein rechtliches Problem darstellt. Wer diese Inhalte allerdings an viele Personen weitergibt – z. B. über einen Gruppenchat oder durch das Hochladen auf der eigenen Homepage, dem eigenen YouTube-Kanal oder dem eigenen Facebook-Profil handelt rechtswidrig. Die Weitergabe an einen größeren Bekanntenkreis bzw. die Veröffentlichung im Internet gilt nicht als privater Gebrauch. Ein Beispiel: Wer ein Musikvideo von YouTube kopiert, es in eine MP3-Datei umwandelt, auf sein Smartphone überspielt und es an enge Freunde weitergibt, handelt nicht unbedingt rechtswidrig. Wird diese Musik aber an einen großen Kreis von Personen weitergegeben, auf CDs gebrannt, auf dem Flohmarkt verkauft oder zur Untermalung des selbstgedrehten Videos wieder auf eine Videoplattform im Internet hochgeladen, verletzt man das Urheberrecht.²⁴

In Bezug auf den Tausch und die Verwendung urheberrechtlich geschützter Dateien via Smartphone gilt allgemein gesagt: Auch dann, wenn eine Datei legal erworben wurde – z. B.

²³ JIM 2015, S. 49.

²⁴ Antworten zu häufigen Fragen zum Nutzen und Verwenden von Musik bei YouTube gibt es unter: www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights/fragen-zu-musik-bei-youtube.



ein Song in einem Onlineshop – darf diese nur für den privaten Gebrauch genutzt werden. Der Kauf einer Datei berechtigt nicht dazu, diese in großem Stil zu verbreiten bzw. online zu veröffentlichen. Es ist dabei unerheblich, ob die Verbreitung über SMS, Bluetooth, Messenger-App oder im Internet auf einer Videoplattform (wie *YouTube*) oder einer Fotocommunity (wie *Instagram*) geschieht.

Urheberrechte bei Streaming-Angeboten

Auch bei neuen Streaming-Angeboten ist Vorsicht in Bezug auf Urheberrechte angesagt. Die App *YouNow* ermöglicht es bei bestehender Internetanbindung beispielsweise Live-Video-Berichte von jedem Ort aus via Smartphone zu senden: Aus dem Kinderzimmer genauso, wie von einer Party oder einem Konzert. Werden in solchen Momenten auch Songs übertragen, die z. B. auf der Party im Hintergrund laufen, werden dadurch automatisch auch Urheberrechte verletzt, sofern es sich um geschütztes Material handelt.

Tauschbörsen

Spezielle Regeln gelten, wenn zum Herunterladen von Inhalten sogenannte Tauschbörsen genutzt werden. Der Begriff „Filesharing“ bezeichnet die Weitergabe oder das Teilen („sharing“) von Computerdateien („files“) zwischen Internetnutzern. Bei der Benutzung von Tauschbörsen laden die Nutzer – möglicherweise urheberrechtlich geschützte – Inhalte herunter und bieten sie gleichzeitig anderen Nutzern zum Tausch bzw. zum Herunterladen an. Von der Nutzung solcher Angebote ist dringend abzuraten. Die Gefahr, erwischt zu werden, ist groß und es drohen Abmahnungen sowie hohe Geldstrafen von Seiten der Rechteinhaber.

Darüber hinaus werden auch dem Weiterverkauf von legal erworbenen digitalen Dateien Grenzen gesetzt. Hier ist oft ausschlaggebend, welche Nutzungsbedingungen die Anbieter, z. B. Onlineshops, festlegen.

Generell existieren in Bezug auf das Urheberrecht im Internet viele spezielle Aspekte und Grauzonen, da viele Gesetze in diesem Bereich noch nicht für ihre Anwendung im Internet angepasst worden sind. Eine sehr praxisnahe Übersicht zu Rechtsfragen im Internet bieten die Informationen und Materialien, die die Initiative *irights.info* zusammen mit *klicksafe* erarbeitet hat (siehe Linktipps).



Broschüren zu „Rechtsfragen im Netz“ von *klicksafe* und *iRights.info*

Creative Commons

Seit einigen Jahren existiert eine Form von Urheber-Lizenzen, die es Nutzern u. a. erlaubt, fremde Inhalte zu veröffentlichen. Die *Creative Commons Lizenzen* (abgekürzt *CC*, übersetzt etwa: „schöpferisches Gemeingut“) ermöglichen es Urhebern, ihre Werke (Fotos, Songs etc.) für andere kostenlos nutzbar zu machen. Es existieren verschiedene Formen der *CC*-Lizensierung bzw. *CC*-Module. Mit diesen legt der Urheber eines Werkes z. B. fest, dass sein Name veröffentlicht werden muss, wenn andere sein Werk öffentlich nutzen möchten. Weitere Lizenzen können festlegen, ob das Werk bearbeitet werden oder auch zu kommerziellen Zwecken genutzt werden darf.²⁵

Eine *CC*-Lizenz bietet sich beispielsweise für medienpädagogische Praxisprojekte oder ein von Jugendlichen selbstgedrehtes Video an, das auf *YouTube* veröffentlicht werden soll. Es existieren bereits viele Sammlungen für Musik (z. B. www.jamendo.com) oder Fotos (z. B. www.flickr.com), die sich entsprechend nutzen lassen.

Persönlichkeitsrechte

Ein kurzer Klick und mit der Kamerafunktion des Smartphones ist das Foto von Mitschülern gespeichert. Mit zwei weiteren Klicks ist es auf der eigenen Profilseite in einem Sozialen Netzwerk verewigt oder an eine große Gruppe von Nutzern per Messenger verschickt. So ist ein schöner Schnappschuss von Freunden oder Mitschülern entstanden und veröffentlicht. Zugleich wurde dabei ein Gesetz verletzt, dem im Zeitalter von Smartphone und Internet immer mehr Bedeutung zukommt: das Recht am eigenen Bild (§ 22 Kunsturhebergesetz).

Dieses Recht gilt für jede Person: Ist auf einer Aufnahme (Foto oder Video) ein Mensch eindeutig zu erkennen, muss vor der Veröffentlichung die Erlaubnis der abgebildeten Person eingeholt werden. Die Einwilligung muss schriftlich

²⁵ Für eine Übersicht der verschiedenen Module siehe: www.creativecommons.de/was-ist-cc/.



erfolgen, bei Kindern bis zwölf Jahren ist zudem die Einwilligung der Eltern einzuholen. Bei Kindern und Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 17 Jahren entscheiden diese mit ihren Eltern gemeinsam. Bei Verstößen kann es zu einer Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren oder zu einer Geldstrafe kommen. Die meisten Schulen sind daher dazu übergegangen, schon bei der Einschulung die schriftliche Erlaubnis der Eltern einzuholen, für den Fall, dass Bilder der Schüler – z. B. von einem Schulausflug auf der Schul-Homepage – gezeigt werden sollen.

Besonders im Fall von Cyber-Mobbing (vgl. Kapitel 3.9 „Cyber-Mobbing“), kann es zu noch schwereren Verstößen kommen, z. B. dann, wenn Menschen in ihrem Zuhause oder in anderen privaten oder intimen Situationen gefilmt werden und auf den Aufnahmen klar erkennbar sind. In diesem Fall ist schon das Fotografieren selbst eine Straftat, weil es den höchstpersönlichen Lebensbereich verletzt (§201a StGB).²⁶ Das Recht am eigenen Bild und der höchstpersönliche Lebensbereich sind, ebenso wie weitere rechtliche Rahmenbedingungen, auch zu beachten, wenn es um Phänomene wie Sexting oder Happy Slapping geht (vgl. Kapitel 3.8.2 „Jugendgefährdende Inhalte“).

Vielen Jugendlichen dürfte nicht klar sein, dass sie ihre Freunde (und eventuell auch deren Eltern) grundsätzlich um Erlaubnis bitten müssen, bevor sie ein Foto veröffentlichen – auch dann, wenn die besten Freunde darauf zu sehen sind. Das gilt besonders in Bezug auf die Möglichkeiten, die das Smartphone zur Erstellung und Verbreitung von Bild-, Video und auch Tonaufnahmen bietet. Ein Schnappschuss mit der Handykamera wird von vielen Jugendlichen mittlerweile auf Plattformen wie *Instagram* einer großen Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Fotos und Videos werden immer häufiger auch über Messenger verbreitet; die App *Snapchat* hat sich z. B. auf die Verbreitung von Fotos und deren Zusammenstellung in Form einer Story spezialisiert. Auch Tonaufnahmen, die mit dem Smartphone ebenfalls leicht und sogar heimlich aufgenommen werden können, dürfen nicht ohne Zustimmung verbreitet werden. Wird z. B. der Unterricht des Lehrers ohne sein Wissen aufgenommen, verletzt dies die Vertraulichkeit des Wortes (§ 201 StGB). Dieser Paragraph schützt das nicht-öffentlich gesprochene Wort vor heimlichen Aufnahmen und deren Verbreitung.

Persönlichkeitsrechte bei Streaming-Angeboten

Persönlichkeitsrechte sind ebenso bei der Nutzung von Streaming-Angeboten zu beachten. Werden Streaming-Apps (z. B. von *YouNow*) zur Live-Übertragung eingesetzt, muss dabei sichergestellt werden, dass keine Unbeteiligten zu sehen sind. Laufen etwa die jüngeren Geschwister oder

auch Passanten durch das Bild, werden womöglich deren Persönlichkeitsrechte verletzt. Auch für Live-Situationen müssten alle Personen vorab gefragt werden, ob sie einer Veröffentlichung der Bild- und Tonaufnahmen im Internet zustimmen. Ausnahmen für das Recht am eigenen Bild gelten für Aufnahmen von Menschenansammlungen (z. B. Demonstrationen, Sportveranstaltungen oder Konzerte) oder dann, wenn die abgebildete Person nur „Beiwerk“ und nicht der eigentliche Grund für die Aufnahme ist (wenn z. B. ein Gebäude fotografiert wird und eine Person zufällig daneben steht). Einschränkungen ergeben sich auch dann, wenn es sich bei den fotografierten Menschen um Personen des öffentlichen Lebens handelt (z. B. Prominente).

Das Recht auf informationelle Selbstbestimmung

Das Recht zu bestimmen, was über einen selbst veröffentlicht werden darf, bezieht sich nicht nur auf Bilder. Das Recht auf informationelle Selbstbestimmung besagt, dass auch persönliche Daten (z. B. Alter, Name, Telefonnummer, Adresse etc.) nur mit Zustimmung der entsprechenden Person veröffentlicht werden dürfen. Auch hier müssen bei Heranwachsenden zusätzlich die Erziehungsberechtigten ihre Erlaubnis geben.

Empfehlungen für Eltern

☛ Sprechen Sie über Urheberrechte!

Immer mehr Familien schließen mit ihren Kindern einen Vertrag, in dem Regeln für die sichere Nutzung von Smartphone und Internet festgelegt werden. Auch Urheberrechte sind ein wichtiger Bestandteil und sollten hier zum Thema gemacht werden. Erklären Sie Ihrem Kind, dass nicht alles, was mit einem Fingerzeig bzw. Mausclick heruntergeladen werden kann, auch legal ist und bitten Sie gerade ältere Jugendliche, nicht ohne Nachfrage und Ihre Erlaubnis etwas über den Computer oder das Smartphone herunterzuladen.

☛ Klären Sie über Persönlichkeitsrechte auf!

Weisen Sie ebenfalls deutlich auf das Recht am eigenen Bild hin und bitten Sie ihr Kind, keine Aufnahmen von anderen Personen zu veröffentlichen, wenn diese nicht vorher gefragt wurden. Nehmen Sie ihre Vorbildfunktion wahr, wenn Sie selber, (z. B. auf Familienfeiern, im Garten etc.) fotografieren oder filmen, indem Sie die Anwesenden fragen, ob sie einer Veröffentlichung zustimmen. Einen kompetenten Umgang mit den Rechten anderer lernt ihr Kind am einfachsten in der Familie. Sprechen Sie diesbezüglich auch Eltern aus dem Freundeskreis Ihres Kindes an: Ist es für sie alle „in Ordnung“,

²⁶ §201a Strafgesetzbuch: Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches durch Bildaufnahmen.



wenn ihre Kinder sich gegenseitig fotografieren und diese Bilder über Messenger tauschen oder ins Internet stellen? Hierbei sollten auch die Kinder nach Ihrer Meinung gefragt werden.

► **Juristische und polizeiliche Unterstützung wahrnehmen**

Wenn Sie feststellen, dass Persönlichkeitsrechte Ihres Kindes verletzt wurden oder Ihr Kind die Persönlichkeitsrechte anderer verletzt hat, kann der Gang zum Anwalt oder sogar zur Polizei notwendig werden. Handelt es sich um drastische Fälle (z. B. eine heimliche Filmaufnahme Ihres Kindes in einer privaten oder intimen Situation) sollten Sie nicht davor zurückschrecken, die Polizei einzuschalten und Anzeige zu erstatten, um einer weiteren Verbreitung der Aufnahmen entgegenzuwirken.

► **Gesprächsbereit bleiben!**

Jugendliche sind fasziniert von den multimedialen Möglichkeiten, die Smartphones bieten: Videos und Filme können direkt angesehen, Songs schnell heruntergeladen werden. Erinnern Sie sich daran, wie wichtig Ihnen Musik in Ihrer Jugendzeit war! Bieten Sie vorab Ihre Hilfe an für den Fall, dass Ihr Kind – womöglich unbeabsichtigt – Gesetze im Internet verletzt hat. Wenn Ihr Kind Angst hat, sich Ihnen in diesem Punkt anzuvertrauen, erfahren Sie von einer Rechtsverletzung sonst vielleicht erst, wenn ein Schreiben vom Anwalt in Ihrem Briefkasten liegt.

Tipps für Referenten

Auf Elternabenden zu Smartphone und Internet werden manchmal Fragen zu juristischen Sachverhalten oder Lösungswegen für ein juristisches Problem gestellt. In diesem Fall ist es als Referent vor allem wichtig, sich seiner professionellen Grenzen bewusst zu sein. Das übergeordnete Thema heißt „Rechte- und Verbraucherschutz“: Was darf legal mit eigenen und fremden Werken und Inhalten im Internet und auf dem Smartphone gemacht werden?

► **Vorsicht bei gutgemeinter Beratung!**

Die Rechtslage in Bezug auf die oben genannten Straftaten sollte klar benannt, Hilfestellungen und Anlaufstellen vor Ort sollten aufgezeigt werden. Wenn man allerdings nicht selbst Jurist ist, empfiehlt es sich, keine allzu konkreten Tipps zu den Fall-Fragen zu geben, die Eltern äußern. Möglicherweise kann eine falsche Beratung selbst zu weiteren juristischen Problemen führen.

► **Grauzonen als solche benennen!**

Spricht man mit Juristen über das Urheberrecht auf dem Smartphone und im Internet, fällt häufig der Begriff „Grauzone“: Viele Gesetze in diesem Bereich sind noch nicht für ihre Anwendung auf dem Smartphone oder im World-Wide-Web angepasst worden. So existieren z. B. gänzlich gegensätzliche Auslegungen in Bezug auf das Anschauen von Streams im Internet.

Übersicht: Elternabende Smartphone und mobiles Internet – (Urheber-) Rechte beachten!

Selbstverständlich muss das Urheberrecht auch während einer Veranstaltung für Eltern beachtet werden. Die folgende Tabelle zeigt, welche Handlungen urheberrechtlich zulässig sind. Die rechte Spalte konkretisiert dabei Besonderheiten von Schulveranstaltungen. Darum handelt es sich, wenn die Schule bzw. der Klassenlehrer zu ihr einlädt und sich die Veranstaltung

nur an einen begrenzten Kreis von Personen richtet. Möglich ist daher etwa eine Veranstaltung, zu der die Eltern einer Klasse, einer Jahrgangsstufe oder auch jahrgangsstufenübergreifend eingeladen werden. Externe, also Freunde und Bekannte, die nicht mit der Schule verbunden sind, dürfen allerdings nicht eingeladen werden, da es sich dann nicht mehr um eine Schulveranstaltung handelt.

Handlung	Zulässigkeit	Besonderheiten bei Schulveranstaltungen
teilweise Wiedergabe von Filmen (z. B. Kauf- bzw. Leih-DVDs, Live-Streams aus dem Internet)	zulässig, wenn die wiedergegebene Stelle als Zitat verwendet wird oder eine Einwilligung des Rechteinhabers vorliegt; bei Kurzfilmen zu Zitatzwecken auch vollständige Wiedergabe zulässig, wenn der gezeigte Inhalt nur in seiner gesamten Länge verständlich ist (z. B. bei Kurzfilmen, die nur aus einer bestimmten Szene bestehen; Werbefilmen)	keine



Handlung	Zulässigkeit	Besonderheiten bei Schulveranstaltungen
vollständige Wiedergabe von Filmen	zulässig, wenn eine Einwilligung des Rechteinhabers vorliegt	keine
Wiedergabe von zu privaten Zwecken aufgezeichneten (z. B. über Fernseher oder TV-Karte), heruntergeladenen (z. B. von einem Video-Portal) oder kopierten (z. B. von einem Freund) Filmen	unzulässig	keine
Wiedergabe in den oben genannten Fällen bei der Anwesenheit von Minderjährigen	wie oben, unter Beachtung der Altersfreigabe oder Einverständnis der Eltern	keine
Vorspielen und Aufrufen von Apps (gekauft oder Gratisversionen) z. B. über Notebook über Beamer	zulässig, wenn die gezeigte App oder das Handyspiel als Zitat verwendet wird oder wenn eine Einwilligung des Rechteinhabers vorliegt	keine
Möglichkeit der Teilnehmer auf Tablets und Handys installierte Apps ohne gleichzeitige Beamer-Wiedergabe auszuprobieren oder zu spielen	zulässig	keine
Wiedergabe einer Präsentation, die Fotos, Cartoons, Bilder, Screenshots enthält	zulässig, wenn die Bilder etc. als Zitat genutzt werden	auch ohne Zitierfunktion zulässig
Verteilen von Arbeitsblättern und anderen Materialien mit urheberrechtlich geschützten Bildern (Fotos, Screenshots oder Cartoons) an die Teilnehmenden	zulässig, wenn die Bilder etc. als Zitat genutzt werden	keine
Hochladen der Präsentation mit urheberrechtlich geschützten Videos, Bildern, Cartoons etc. auf Homepage und Bereithalten zum Download	zulässig, wenn die verwendeten Werke bezogen auf den Folientext (und nicht bzgl. des ursprünglichen Vortrags) als Zitat eingesetzt werden oder wenn Einwilligungen der Rechteinhaber vorliegen oder auf die Werke lediglich verlinkt wird; im Zweifel Inhalte sicherheitshalber entfernen	keine



Links und Materialien zum Thema

- 🔗  www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights/: Die EU-Initiative *klicksafe* bietet in Zusammenarbeit mit *iRights.info* eine Themenreihe zu verschiedenen Rechtsfragen im Netz an. In regelmäßigen Abständen werden aktuelle Schwerpunktthemen rund um Urheber- oder Persönlichkeitsrechte verständlich aufbereitet und auf beiden Portalen zur Verfügung gestellt (siehe  www.irights.info).
- 🔗  www.internet-abc.de/eltern/familie-medien/medien-musik-videos-fotos: Auch das *Internet-ABC* bietet hilfreiche Informationen für Eltern, wenn es um die Verwendung von Musik, Fotos und Videos im Internet geht.
- 🔗  www.handysektor.de/datenschutz-recht: *Handysektor* zeigt auf, was es beim Thema „Rechte in mobilen Netzen“ zu beachten gibt und fasst die wichtigsten Informationen mit vielen praktischen Beispielen für Jugendliche zusammen.
- 🔗  www.tonspion.de: Auf dieser Seite werden Songs gesammelt, die bekannte Künstler kostenlos online gestellt haben und heruntergeladen werden dürfen.
- 🔗  www.jamendo.com: Auf der Seite findet sich *GEMA*-freie Musik von (noch) unbekannteren Künstlern, die ihre Werke mit einer *CC*-Lizenz verbreiten.

3.7.2 Abos und andere Kostenfallen

Der Blick auf die Smartphone-Rechnung ist schon für sich genommen kein leichter: Man hat im letzten Monat das Datenvolumen für die Internetnutzung überschritten oder längere Gespräche aus dem Ausland geführt, als man dachte. Zu diesen (ärgerlichen) Kosten gesellen sich manchmal auch solche, die vollkommen überraschend als Sonderposten auf der Rechnung auftauchen und nicht direkt zugeordnet werden können. Smartphone- und Tablet-Nutzer sollten daher besonders genau darauf achten, welche möglichen Kostenfallen in ihren Geräten lauern können. Gerade für Apps gilt: Gratis bedeutet nicht gleichzeitig auch kostenlos. Es existieren verschiedene Geschäftsmodelle dafür, mit gratis angebotener Software trotzdem Geld zu verdienen (vgl. Kapitel 3.5.1 „App-Stores und Geschäftsmodelle“). Einige dieser Modelle sind so ausgefeilt, dass man durchaus von Abzocke sprechen kann.

In-App-Käufe und App-Updates

Besonders Gratis-Apps für Kinder fallen immer wieder dadurch auf, dass gegen echtes Geld virtuelle Gegenstände gekauft werden können. Die Käufer werden zum Teil durch einen einfachen Fingerzeig in die App-Stores weitergeleitet, was besonders für Kinder schwer zu erkennen ist. Solche In-App-Käufe kommen besonders häufig in Spielen vor: Für die Spielfiguren können neue Kleider gekauft, für ein besonders schwieriges Level können weitere Leben erworben werden. Solche Geschäftsmodelle sind an sich nicht illegal, werden von Entwicklern allerdings strategisch eingebaut und können zu hohen Kosten führen. Der *Spieleratgeber NRW* des *Computerprojekts Köln e. V.* schreibt beispielsweise über das immer noch sehr populäre Spiel *Candy Crush Saga*: „Zu Beginn sind die Level bequem ohne Zusatzkäufe zu absolvieren, in späteren Abschnitten zieht der Schwierigkeitsgrad jedoch so massiv an, dass auch erfahrene Spieler in der Versuchung sind, sich Vereinfachungen zu kaufen, um den Level endlich zu schaffen. Obwohl es sich hierbei in der Regel um Summen unter einem Euro bis hin zu acht Euro für größere Bundles an Gegenständen handelt, können gerade beim bargeldlosen Bezahlen auf den mobilen Endgeräten schnell auch einmal monatlich größere Summen anfallen.“²⁷

Nicht nur Spiele-Apps erlauben In-App-Käufe. So sollen z. B. Nutzer der Streaming-Plattform bzw. -App *YouNow* reales Geld dafür ausgeben, wenn sie anderen Nutzern sogenannte „premium gifts“ zukommen lassen wollen. In *iOS* ist es möglich, die Funktion In-App-Käufe zu deaktivieren (vgl. Kapitel 3.5.3 „WhatsApp, Facebook & Co.“).²⁸

²⁷ Siehe:  www.spieleratgeber-nrw.de/site.3632.de.1.html.

²⁸ Siehe:  www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/apps/younow/probleme-mit-younow.



Bei *Android*-Geräten ist das leider nicht möglich und wer die App auf sein mobiles Endgerät herunterlädt, erklärt sich automatisch mit In-App-Käufen einverstanden. Auch wenn sich In-App-Käufe bei *Android*-Geräten nicht grundsätzlich deaktivieren lassen, können sie doch mit einem Passwort gesichert werden. Dieses Passwort kann im *Google Play Store*-Konto angelegt werden. Hier lässt sich auch einstellen, wie lange In-App-Käufe getätigt werden können.

Gratis-Apps, für die beim ersten Download noch nicht gezahlt werden musste, können auch durch ein Update kostenpflichtig werden. Viele Smartphone- und Tablet-Nutzer erlauben es, dass ihre Software selbstständig automatische Updates abrufen. Manchmal ändern sich dadurch die Konditionen, zu denen eine App genutzt werden kann und es entstehen Kosten.

Werbebanner und WAP-Billing

Wird man von einer App in einen Online-Store weitergeleitet, müssen die Käufe zumindest noch aktiv getätigt werden. Viel weniger erkennbar sind Abo-Fallen, die durch das Anklicken von Werbebanner in Apps zuschnappen. Tippt man eine solche Werbefläche in einer App an, kann es dazu führen, dass dadurch bereits ein Abo aktiviert wurde. Solche Werbebanner werden vor allem in kostenlosen Apps bzw. in sogenannten „Lite-Versionen“ eingesetzt. Zumeist verschwinden diese Werbeflächen erst beim Kauf der Vollversion.

Abgerechnet wird dann über die monatliche Telefonrechnung. Ermöglicht wird dies durch das WAP-Billing²⁹: Ohne Konto- oder Kreditkartendaten angeben zu müssen, wird per Smartphone bezahlt. Smartphone-Nutzer können allerdings bei ihrem Mobilfunkanbieter beantragen, dass diese Art der Zahlung nicht mehr durchgeführt werden soll. Verbraucherzentralen bieten ebenfalls Hilfe an für den Fall, dass bereits ein Abo abgeschlossen wurde und Kosten entstanden sind. Denn wurden solche Abos nicht deutlich genug gekennzeichnet, ist dies rechtlich verboten und entstandene Kosten müssen nicht gezahlt werden.

Premium-SMS und Mehrwertdienste

Auch abseits von Apps lauern Kostenfallen für arglose Mobilfunknutzer. So können z. B. viele zusätzliche Handy-Dienste oder -Funktionen über eine Premium-SMS erworben werden. Dazu zählen z. B. Gewinnspiele, Votings (z. B. während einer Fernsehshow) oder Logos und Klingeltöne. Abgerechnet wird über die Mobilfunkrechnung oder das Prepaid-Guthaben. Die Premium-SMS kennzeichnet sich in den meisten Fällen durch eine fünfstellige Nummer ohne Vorwahl und ein Kennwort, das im Textfeld genannt werden muss. Durch den Versand einer solchen SMS können Kosten

von mehreren Euro pro SMS entstehen und nicht immer reicht eine SMS für die Nutzung eines Dienstes aus (z. B. beim Bestellen bzw. Herunterladen eines Klingeltons).

Vorsicht ist ebenfalls bei Mehrwertdiensten geboten. Mit Hilfe von Service- oder Sonderrufnummern können z. B. Auskünfte und Beratungen telefonisch eingeholt werden – auch für technischen Support oder Erotikdienste werden solche Nummern angeboten. Durch eine Abrechnung im Minutentakt entstehen – teilweise hohe – Kosten, die sich auf der monatlichen Telefonrechnung wiederfinden. Sonderrufnummern haben keine Orts- oder Mobilfunknetz-, sondern eine Sondervorwahl (z. B. 0900, 0180, 0137). Solche Nummern sollten nicht über das Handy angerufen werden, da sich die Kostenangaben für die Nutzung der Dienste oft auf Anrufe aus dem deutschen Festnetz beziehen: Ein Anruf, der vom Festnetz aus nur wenige Cents kosten würde, kann über das Handy gleich um ein Vielfaches teurer werden.

Lockanrufe und Gewinnspiele

In Bezug auf solche Mehrwertdienste können auch durch Lockanrufe auf dem Handy hohe Kosten entstehen. Dabei erhält der Handynutzer einen Anruf, bei dem das Handy so kurz klingelt, dass gar nicht abgehoben werden kann. Wer dann zurückruft, ohne vorher genau auf die Nummer des Anrufers zu achten, läuft Gefahr, ungewollt eine Mehrwertdienst-Nummer anzurufen (beginnend z. B. mit 0137 oder 0180 etc.). Durch die deutsche Länderkennzahl (+49) ist die Abzocknummer manchmal schwer zu erkennen. Eine vergleichbare Form der Abzocke stellen Anrufe und auch SMS, Messenger-Nachrichten und Mails dar, in denen den Angerufenen ein Gewinn in Aussicht gestellt wird, wenn sie unter der entsprechenden – und dann fast immer teuren – Nummer zurückrufen. In diesem Zusammenhang sollten auch immer Nachrichten von fremden Anrufern kritisch betrachtet werden. Nicht selten verbirgt sich auch hinter einer vermeintlich freundlichen Nachricht („Hey! Lange nicht gesehen, ruf doch mal wieder an! XD“) ein Abzocke-Versuch.

Empfehlungen für Eltern

Reden Sie über Geld!

Wenn Sie mit Ihren Kindern über deren Mediennutzung sprechen, werden Sie zwangsläufig auch über Geld sprechen (müssen). Schließlich kostet schon die Anschaffung eines modernen Smartphones eine bestimmte Summe. Legen Sie gemeinsam fest, wer die Nutzungskosten bezahlt und sprechen Sie vorab darüber, wer dafür aufkommt, wenn (illegale) Downloads

²⁹ WAP = Wireless Application Protocol.



zu Abmahnungen oder hohen Geldforderungen führen. Besonders bei Kindern und jüngeren Jugendlichen sollte gelten: App-Kauf ist Elternsache!

► **Nutzen Sie technische Schutzfunktionen des Smartphones**

Die verschiedenen Smartphone-Typen bieten unterschiedliche Möglichkeiten (ungewollte oder illegale) Downloads zu verhindern oder zu erschweren. Auch über die Netzanbieter selbst können verschiedene Funktionen des Smartphones Ihres Kindes gesperrt werden. Versehen Sie den Zugang zu den App-Stores mit einem Passwort und deaktivieren Sie automatische App-Updates. Kontaktieren Sie auch Ihren Mobilfunkanbieter und verlangen Sie die Sperrung des Inkasso für Drittanbieter. So können ungewollte Dienste nicht mehr über die Handyrechnung abgebucht werden.

► **Sprechen Sie das Problem der eingblendeten Werbebanner an**

Kostenlose Apps finanzieren sich häufig über Werbeanzeigen in der App. Klickt der Nutzer auf solch eine Anzeige, können durch weitere Interaktionen Kosten entstehen. Hier werden durch WAP-Billing Kleinstbeträge über die Handyrechnung oder die Prepaidkarte abgebucht. Deshalb sollte der Nutzer bei versehentlicher Auswahl solcher Werbebanner immer versuchen, das Fenster über den „Zurück“-Button oder den Taskmanager zu schließen.

► **Schützen Sie ihr Kind durch die Deaktivierung des WAP-Billing**

Um ungewollte Kosten durch das WAP-Billing zu vermeiden, können Sie neben der Aufklärung auch eine aktive Sperrung durchführen. Über Ihren Netzanbieter können Sie WAP-Billing durch einen kurzen Anruf deaktivieren lassen.

► **Holen Sie sich Hilfe!**

Urheber- und Persönlichkeitsrechtsverstöße sowie Abo-Fallen können zu Abmahnungen und hohen Geldforderungen führen. Diese sind oft verbunden mit Fristen, die Sie einhalten sollten! Holen Sie sich Hilfe bei Verbraucherzentralen, wenn Sie mit solchen Forderungen konfrontiert werden und ziehen Sie einen Anwalt zu Rate – auch, wenn dadurch Kosten für Sie entstehen.

Tipps für Referenten

Wie im vorangegangenen Kapitel gilt auch beim Thema Kostenfallen: Vorsicht in Bezug auf juristische Beratungen. Wenn Eltern bei einem Elternabend Fragen zu einem konkreten Fall von Abzocke mitbringen, empfiehlt es sich, auf

entsprechende Beratungsangebote zu verweisen (z.B. die Verbraucherzentralen) und eher präventive Maßnahmen in den Vordergrund zu stellen.

► **Technische Möglichkeiten demonstrieren**

Wenn es die Technik vor Ort erlaubt, sollte auch auf mögliche Einstellungen eingegangen werden, die ein Smartphone zur Verhinderung von ungewünschten Downloads oder Updates bietet. Damit sollte allerdings der Hinweis verbunden sein, dass die Demonstration nur exemplarisch geschieht, weil in dem begrenzten zeitlichen Rahmen nicht auf alle Geräte und Betriebssysteme eingegangen werden kann. Es empfiehlt sich der ergänzende Verweis auf medienpädagogische Angebote. Weiterhelfen kann auch die Frage ans Publikum: Sind unter den Teilnehmenden technikaffine Mütter oder Väter, könnten diese als Ansprechpartner für die anderen Teilnehmer benannt werden und auch nach dem Elternabend für Tipps zur Verfügung stehen.

► **Alternativen aufzeigen!**

Es gibt viele legale Wege, um Inhalte aus dem Internet zu beziehen. Neben den vielen Onlineshops, bei denen sich Filme, Serien, Spiele oder Musik kaufen lassen, gibt es auch kostenlose Möglichkeiten. Für Jugendliche ist es besonders attraktiv, aktuelle Charts-Musik zu besitzen. Diese wird es aber kaum mit einer CC-Lizenz geben. Stattdessen können Angebote wie *Tonspion* für legale Downloads genutzt oder Programme wie *RadioFX* eingesetzt werden, mit denen sich Internetradios mitschneiden lassen. Zudem gibt es immer populärer werdende Abo-Modelle, mit deren Hilfe z. B. Musik gegen eine monatliche Gebühr bezogen und auf dem Smartphone abgespielt werden kann (z. B. bei den Anbietern *Spotify* oder *Simfy*). Es empfiehlt sich daher, solche Angebote vorzustellen oder eine kommentierte Linkliste an die Eltern zu verteilen, die auf Alternativen hinweist, allerdings ohne dabei einzelne kommerzielle Angebote bevorzugt darzustellen.

Links und Materialien zum Thema

🔗 www.handysektor.de: Die Initiative *Handysektor* stellt praktische und aktuelle Informationen zur sicheren Nutzung von Handys für Jugendliche bereit. Dabei steht alles rund um die mobile Internetnutzung wie Smartphones, Apps und Tablets im Vordergrund. Neben jugendschutzrelevanten Themen und Aspekten der Datensicherheit und des Datenschutzes informiert *Handysektor* in der Rubrik „Abo + Abzocke“ auch über Verbraucherschutzthemen.



www.creativecommons.de: *Creative Commons (CC)* ist eine Non-Profit-Organisation, die in Form vorgefertigter Lizenzverträge eine Hilfestellung für die Veröffentlichung und Verbreitung digitaler Medieninhalte anbietet. Ganz konkret bietet CC sechs verschiedene Standard-Lizenzverträge an, die bei der Verbreitung kreativer Inhalte genutzt werden können, um die rechtlichen Bedingungen festzulegen.

www.checked4you.de: Die Webseite der *Verbraucherzentrale NRW* klärt junge Handynutzer in der Rubrik „Themen/ Handy + Telefon/ Abzocke/ Kosten“ über mögliche Kostenfallen auf.

www.bundesnetzagentur.de: Auf der Seite der *Bundesnetzagentur* gibt es in der Rubrik „Telekommunikation/ Verbraucher“ detaillierte Informationen zu Rufnummernmissbrauch in Form von Spam, Dialern und unerlaubter Telefonwerbung.

www.verbraucherzentrale.de: Das Portal der *Verbraucherzentralen* enthält u. a. eine Übersicht zu den Verbraucherzentralen der Länder. Die Zentralen in den 16 Bundesländern bieten Beratung und Informationen zu Fragen des Verbraucherschutzes, helfen bei Rechtsproblemen und vertreten die Interessen der Verbraucher auf Landesebene.



www.verbraucherzentrale.de/Smartphones-Alleskoenner-mit-Risiko-1

www.bsi.bund.de: Das „Überblickspapier Smartphones“ kann beim *Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik* unter „Themen/ IT-Grundschutz/ Überblickspapiere“ heruntergeladen werden.

www.test.de/thema/app: Unter dieser URL finden sich im Angebot der *Stiftung Warentest* Informationen zum Thema „Smartphone, Apps und Verbraucherschutz“.

3.8 Kinder- und Jugendschutz

Auch auf mobilen Geräten können Kinder und Jugendliche auf ungeeignete Inhalte zugreifen. Neben dem Surfen auf Webseiten wird dieses Risiko vor allem durch Apps erweitert. Deswegen muss mobiler Kinder- und Jugendschutz genau hier ansetzen. Es gibt einige Möglichkeiten, die zum Einsatz kommen können und nachfolgend vorgestellt werden. Aber auch diese – in den meisten Fällen technischen – Schutzmaßnahmen können natürlich keinen umfassenden Schutz bieten und sind deshalb als Ergänzung zur elterlichen Verantwortung zu sehen.

Um den Überblick zu behalten, müssen Eltern einige technische Hintergründe kennen und sich mit den Funktionen von mobilen Geräten auseinandersetzen. Denn je nach Betriebssystem gibt es unterschiedliche Möglichkeiten zur Einrichtung einer sicheren Surf-Umgebung. Die folgenden Empfehlungen sind für Kinder bis 12 Jahre geeignet. Ältere Kinder und Jugendliche werden durch kindlich aufbereitete Inhalte nicht mehr angesprochen und finden gerade bei technischen Grenzen oftmals Möglichkeiten, diese zu umgehen.

Wie können Eltern Ihre Kinder vor ungeeigneten Apps schützen? Wie funktioniert sicheres Browsing auf Smartphones und Tablets? Gibt es Jugendschutzsoftware für mobile Endgeräte?

3.8.1 Möglichkeiten und Grenzen mobiler Geräte

Das Thema Jugendschutz auf mobilen Endgeräten spielt nicht nur auf dem Handy eine Rolle. Auch bei Tablets, Spielekonsolen oder MP3-Playern – kurz: bei allen Geräten, die einen Internetzugang ermöglichen – gilt es vorsichtig zu sein.

Smartphones und Tablets stehen in der Nutzung dabei zweifellos an erster Stelle. Die Vielzahl an Funktionen dieser kleinen Computer erfordert deshalb auch einen verantwortungsvollen Umgang. Die Gefahr, auf ungeeignete Inhalte zu stoßen, besteht dabei durch den Besuch von Internetseiten, aber eben auch durch die Nutzung von Apps. Wichtig sind deshalb Möglichkeiten, mit denen der Zugriff auf diese Inhalte begrenzt werden kann. Vor dem Hintergrund von Cyber-Mobbing muss mobiler Jugendschutz zudem darauf eingehen, wie Kinder und Jugendlichen bei unerwünschtem Kontakt reagieren können (vgl. Kapitel 3.9 „Cyber-Mobbing“).

Durch eine Internetanbindung geht von weiteren Geräteklassen ein ähnliches Gefährdungspotenzial aus. So ermöglichen viele MP3-Player (unter anderem der *iPod* von *Apple*) die



Installation von Apps sowie den Besuch von Internetseiten (vgl. Kapitel 3.3.1 „Smartphones, Tablets und Co.“). Damit ist, wie am Smartphone oder Tablet, die Gefahr gegeben, auf anstößige Inhalte zu treffen. Bei modernen Spielekonsolen ist zudem auch fast immer ein Chatsystem integriert. Damit können Nutzer mit anderen Spielern, meist mit einem frei gewählten Nutzernamen, kommunizieren. Unter dem Deckmantel der Anonymität kommt es dabei auch mal zu raueren Umgangsformen. Hier gilt also insbesondere Vorsicht vor beleidigenden Worten.

Filtertechnologien

Technische Filterlösungen können Eltern als Unterstützung beim Schutz vor ungeeigneten Inhalten dienen. Doch Filter ist nicht gleich Filter. Bei Jugendschutzsoftware wird zwischen zwei Technologien unterschieden, die unterschiedliche Ansätze verfolgen, um die Kinder zu schützen und dabei unterschiedlich restriktiv vorgehen.

Eine Filtersoftware mit **Whitelist-Filter** gibt nur Seiten frei, die auf einem Index, der sogenannten Whitelist, stehen. Alle anderen Seiten werden blockiert und können nicht aufgerufen werden. Diese Filtertechnik ist sehr restriktiv und daher nur für jüngere Kinder geeignet. Eine Recherche für die Schule kann damit schon schwierig werden.

Kommt ein **Blacklist-Filter** zum Einsatz, dann werden alle Seiten freigegeben, die nicht auf dem Index des Programms stehen. Wird eine Seite auf dem Index aufgerufen, dann wird der Zugriff blockiert. Manche Blacklist-Filter reagieren zudem auf bestimmte Wörter (z. B. mit pornografischem Bezug) und sperren entsprechende Seiten. Aufgrund der großen Anzahl an Internetseiten, können Blacklist-Filter niemals alle ungeeignete Inhalte indexieren. Deswegen sind sie nicht so sicher wie Whitelist-Filter. Durch die größere Anzahl abrufbarer Seiten eignen sie sich jedoch für ältere Kinder und Jugendliche besser.

Manche Sonderformen von Filtern bestehen aus einer Mischung von automatisierten Systemen und menschlicher Auswahl. So zum Beispiel auch ein Filter in der Video-App *YouTube*, der den „eingeschränkten Modus“ erlaubt. Hier werden für Jugendliche ungeeignete Inhalte automatisiert durch einen Algorithmus erfasst und gesperrt. Die Sperrliste wird zudem um solche Inhalte ergänzt, die durch Nutzer durch die „Melden“-Funktion als ungeeignet markiert wurden (mehr zur *YouTube*-App in Kapitel 3.5.3 „*WhatsApp, Facebook & Co.*“).

Alterskennzeichnungen in Apps

Wie schon für Computer- und Videospiele gibt es in Deutschland jetzt auch für Apps Bewertungen und Altersempfehlungen durch die *Unterhaltungssoftware*

Selbstkontrolle (USK). Die *USK* ist zudem Teil der *International Age Rating Coalition (IARC)*, die darauf abzielt, ein weltweit einheitliches und verständliches Bewertungssystem zur Altersfreigabe für Onlinespiele und Apps zu etablieren.

Computer- und Videospiele werden bei der *USK* von einem Expertengremium geprüft, das eine Altersempfehlung vergibt, die beim Verkauf im freien Handel auch eingehalten werden muss. Im Gegensatz zur Prüfung von Computerspielen kommt bei der *IARC*-Prüfung von Apps jedoch kein Expertengremium zum Einsatz. Stattdessen werden die Apps anhand eines Fragenkatalogs eingestuft, den der Anbieter ausfüllen muss. Auf Basis der Ergebnisse des Fragebogens wird dann eine Altersempfehlung gegeben.

Problematisch ist, dass nicht alle Anwendungen auf diese Weise geprüft werden. Denn bisher ist von Seiten der großen App-Marktplätze ausschließlich der *Play Store* von *Google* beteiligt. Der *Windows Phone Store* sowie der *App Store* von *Apple* greifen nicht auf die *USK*-Bewertung zu. *Apple* setzt stattdessen auf ein eigenes System zur Altersfreigabe.

Zudem gibt es keine Kontrolle, ob die Altersempfehlungen von den Nutzern auch eingehalten werden. Die Sperrung von Inhalten mit einer bestimmten Altersfreigabe, (z. B. *USK 18*) müssen Nutzer selbst aktivieren. Hier müssen Eltern also selbst aktiv werden. Doch selbst wenn die Altersfreigabe für Apps durch die richtigen Optionen in den App-Stores geregelt ist, können jugendgefährdende Inhalte immer noch auf anderen Wegen, beispielsweise über Downloads von Webseiten, auf die Smartphones gelangen.

Probleme in Apps? Einfach melden!

Entdeckt ein Nutzer ein Problem innerhalb einer App – unabhängig davon, ob es sich um technische Schwierigkeiten oder problematische Inhalte handelt – sind dafür die jeweiligen Anbieter des Betriebssystems zuständig. Innerhalb der App-Stores können bedenkliche Apps durch die Nutzer als unangemessen gemeldet werden.

Jugendschutzeinstellungen in den Betriebssystemen

In den mobilen Betriebssystemen der Anbieter sind unterschiedliche Voraussetzungen für Jugendschutzeinstellungen geschaffen. Im Folgenden werden die drei gängigsten Systeme – *iOS* von *Apple*, *Android* von *Google* und *Windows Phone* von *Microsoft* – vorgestellt.

iOS

Das Betriebssystem von *Apple* bietet einige Einstellungen im Bereich des Kinderschutzes gleichermaßen für *iPhone*, *iPad* und *iPod* an. Da all diese Geräte mit dem Betriebssystem *iOS* ausgestattet sind, werden die Geräteklassen Smartphone,



Tablet und MP3-Player somit abgedeckt. Dabei können sowohl technische Funktionen als auch Apps gesperrt oder freigegeben werden. Eltern können beispielsweise den Zugriff auf die Kamera oder den Browser sperren oder Ortungsdienste deaktivieren.

Problematisch daran ist, dass nicht für alle Apps eine Freigabe oder Sperrung einzeln eingestellt werden kann. Nur bestimmte Apps können über den Menüpunkt „Einschränkungen“ in den Allgemeinen Einstellungen des Gerätes gesperrt werden. Diese Apps sind ausschließlich *iOS*-eigene Dienste, sodass Apps von Drittanbietern hier nicht auftauchen. Um einen Einfluss darauf zu haben, welche Apps ihre Kinder installieren, können Eltern in diesem Menü Altersfreigaben verteilen und App-Käufe beschränken. Die Optionen bei Apps lassen eine Einschränkung nach Altersgruppen zwischen „4+“ und „17+“ zu. Alternativ können alle Apps freigegeben werden. Auch den Zugriff auf Inhalte können Eltern ansatzweise steuern. Für Filme, Bücher oder Musik können im Menü Altersbeschränkungen festgelegt werden. Diese Sperren greifen allerdings nur, wenn entsprechende Dateien auch mit einer Alterssignatur versehen sind.

Bislang gibt es bei *iOS* auch keine Möglichkeit, einen Filter für die Internetnutzung zu installieren. Über die Einstellungen des Betriebssystems kann der Browser Safari nur komplett deaktiviert werden, eine Freigabe bestimmter Seiten nach Altersgruppen ist jedoch nicht möglich.

Windows Phone

Microsoft setzt auf eine sogenannte Kinderecke, um eine sichere Umgebung für junge Smartphone- und Tabletutzer zu bieten. Eltern können festlegen, welche Apps, Musik, Videos oder Spiele sie für die Kinderecke freigegeben und welche nicht genutzt werden sollen. Die entsprechenden Optionen finden sich in den Einstellungen unter dem Menüpunkt „Kinderecke“. Diese Funktion bietet sich hauptsächlich dann an, wenn Eltern ihr eigenes Gerät für eine Weile an ihr Kind weitergeben. Zu bedenken ist aber, dass Kinder immer noch über andere Anwendungen, wie z. B. *YouTube*, auf ungeeignete Inhalte zugreifen können. Wollen Eltern kontrollieren, welche Apps ihr Kind auf dem eigenen Smartphone nutzt, können entsprechende Einstellungen im Menü „Meine Familie“ auf folgender Webseite vorgenommen werden: www.windowsphone.com/de-DE/family. Dort können Eltern festlegen, ob ihre Kinder kostenfreie oder kostenpflichtige Apps herunterladen dürfen oder ob das Downloaden von Anwendungen komplett gesperrt wird. Zudem kann eine Altersfreigabe für Spiele festgelegt werden. Ist sie aktiviert, können nur noch Spiele mit entsprechender Freigabe heruntergeladen werden. *Windows Phone* bietet, wie auch *iOS*, keine integrierten Möglichkeiten zur Filterung von Inhalten auf Webseiten.

Android

Das Betriebssystem *Android* bietet nur wenige Einstellungen zum Kinderschutz, die direkt im System vorgenommen werden können. Einstellungsmöglichkeiten gibt es lediglich für das Herunterladen von Apps. So können innerhalb des Marktplatzes von *Google Play* alle App-Käufe durch ein Passwort abgesichert werden. In den Einstellungen muss dazu die Option „Passwort“ unter dem Menüpunkt „Nutzersteuerung“ aktiviert sein.

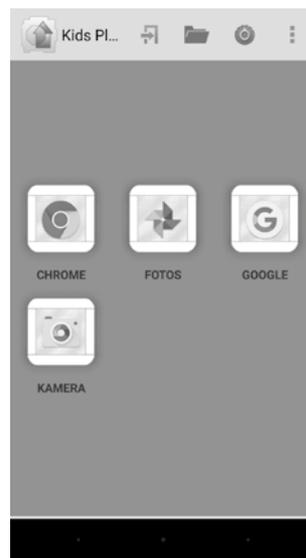
Hier können zudem die *USK*-Freigaben geregelt werden. Es ist möglich, für App-Downloads sowie im *Play Store* gekaufte Filme und Musik die Altersfreigaben festzulegen. Diese Option wird durch eine PIN gesichert. Damit können Kinder die Jugendschutzsperre nicht mehr so leicht umgehen. Ausgeholt wird die Schutzfunktion allerdings, wenn Apps aus alternativen App-Stores heruntergeladen werden.

Jugendschutz-Apps für Android

Neben den genannten Sicherheitseinstellungen am Gerät setzt *Android* vor allem auf den Einsatz von Software durch Drittanbieter. Einige der Zusatzprogramme, die auf Smartphones mit einem *Android*-Betriebssystem installiert werden können und weitere Jugendschutz-Funktionen anbieten, werden im Folgenden vorgestellt.

Kids Place

Die Jugendschutz-App *Kids Place* stellt eine eigene Benutzeroberfläche zur Verfügung, welche nur durch Eingabe einer PIN-Nummer verlassen werden kann. Innerhalb dieser Benutzeroberfläche können Eltern festlegen, welche Apps ausgeführt werden können. Alle weiteren Anwendungen



Kinderschutz mit der App *Kids Place*
Quelle: *Kids Place*
(Version 2.5.7,
Screenshot vom 12.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

tauchen in der App-Übersicht nicht mehr auf. Das Programm kann weder durch Betätigen des Home-Buttons, noch durch einen Neustart umgangen werden. Kinder können zudem innerhalb von *Kids Place* keine neuen Anwendungen kaufen oder herunterladen. Selbst das Telefonieren, das Schreiben von Kurzmitteilungen oder Surfen im Internet kann so verhindert werden. Die Nutzungsmöglichkeiten des Smartphones werden hierdurch sehr stark eingeschränkt. Deshalb empfiehlt es sich, dass *Kids Place* hauptsächlich



durch Eltern installiert wird, die ihr Smartphone den Kindern vereinzelt zum Spielen weiterreichen.

Famigo Sandbox

Ähnlich wie bei *Kids Place* wird in der *Famigo Sandbox* eine eigene Oberfläche installiert. Eine automatisierte Scanfunktion überprüft das Smartphone des Kindes bei der ersten Einrichtung auf altersgerechte Anwendungen, die dann automatisch in die *Sandbox* übertragen werden. Eltern können weitere Apps hinzufügen. Das Betätigen des Home-Buttons, das Anklicken von Werbung oder In-App-Käufe sind innerhalb der Oberfläche blockiert. Zum Verlassen von *Famigo* ist die Eingabe einer PIN-Nummer nötig. Eine Statistikfunktion dokumentiert, wie häufig welche Anwendung genutzt wird und gibt Eltern somit einen zusätzlichen Überblick über das Nutzungsverhalten ihres Kindes. Einige Nachteile der App: *Famigo* ist komplett auf Englisch und muss nach einer 7-tägigen Probenutzung kostenpflichtig erworben werden. Zudem berichten einige Nutzer über einen stark erhöhten Akkuverbrauch.

fragFINN

Die App *fragFINN* setzt auf eine Filtertechnik, um Kindern nur den Zugriff auf Webseiten zu ermöglichen, die zuvor von Medienpädagogen geprüft wurden. Dahinter steht ein Whitelist-Filter, wie er in diesem Kapitel erklärt wird. Besonders in Kombination mit *Kids Place* oder der *Famigo Sandbox* ist der Einsatz von *fragFINN* sinnvoll. Wird der Browser des Smartphones gesperrt und stattdessen *fragFINN* freigegeben, enthält die sichere Oberfläche auch einen geschützten Browser. *fragFinn* gibt es außerdem auch als App für iOS-Geräte. Damit können auch dort fehlende Filterfunktionen beim Surfen nachgerüstet werden.



Kinder- und Jugendschutzeinstellungen der App *Vodafone Child Protect*
Quelle: *Vodafone Child Protect*
(Version 3.2.30,
Screenshot vom 12.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

JusProg = Vodafone Child Protect

Die Anwendung gibt Eltern vielfältige Möglichkeiten, das Smartphone ihres Kindes sicher einzustellen. Dafür können Profile nach Altersgruppen (0, 6, 12, 16) angelegt werden, die den Zugriff auf das Internet steuern. Je nach Alter werden hier White- oder Blacklist-Filter eingesetzt. Zudem können Zugriffszeiten für nahezu alle Anwendungen und Funktionen des Smartphones festgelegt werden. Auch eine Sperrung bestimmter unerwünschter Kontakte

ist möglich. Die Eltern behalten so die Kontrolle über Nutzungszeiten, Internetverbindungen, Kontakte und genutzte Apps. Über eine Notfalldeaktivierung können Kinder und Jugendliche trotzdem auf alle Funktionen zugreifen. Die App lässt sich per Task Manager zwar beenden, Eltern werden in diesem Fall aber per SMS darüber informiert.

Empfehlungen für Eltern

► Reden Sie mit Ihrem Kind

Als Eltern tragen Sie die Verantwortung dafür, Ihre Kinder bei den ersten Schritten im Netz zu unterstützen. Ein technischer Schutz kann als Unterstützung dienen, bietet aber nie eine absolute Sicherheit. Mit steigendem Alter finden Jugendliche meist Lücken im System und versuchen Sperren zu umgehen. Zudem hilft der beste Schutz auf dem Smartphone nichts, wenn der Sprössling die Inhalte auf dem Smartphone des besten Freundes zu Gesicht bekommt. Reden Sie deshalb vor der Installation von Schutzsoftware mit Ihrem Kind über Ihre Bedenken und machen Sie klar, weswegen Sie die Software einsetzen.

► Probieren Sie die unterschiedlichen Programme aus

Unterschiedliche Schutzprogramme haben verschiedene Einstellungsmöglichkeiten. Probieren Sie einige Alternativen aus und wählen Sie die Software, die Ihren Vorstellungen am besten entspricht. Beachten Sie auch, dass Sie auf die Besonderheiten des Betriebssystems eingehen. *iOS* und *Windows Phone* bieten schon im eigenen System bestimmte Einstellungen, mit deren Hilfe die Nutzung sicherer gemacht werden kann.

► Legen Sie gemeinsame Regeln fest

Besonders ältere Kinder und Jugendliche fühlen sich durch Schutzprogramme und deren meist kindliche Aufmachung stark eingeschränkt, da die mobilen Geräte in vielen Funktionen beschnitten werden. Deswegen werden die vorgestellten Anwendungen auch für eine Nutzung für Kinder bis zum Alter von 12 Jahren empfohlen. Haben Sie schon ältere Kinder, dann legen Sie gemeinsame Nutzungsregeln für das Smartphone fest und setzen Sie auf Vertrauen. Machen Sie aber auch klar, dass diesen Regeln bei einem Verstoß Sanktionen folgen können.

► Verstehen Sie, warum ihr Kind genau diese eine App nutzen will

Wie in vielen anderen Bereichen der Erziehung gilt auch hier, dass Verbote auf Dauer nur wenig hilfreich sind. Verbieten Sie die Nutzung einer bestimmten Anwendung, wecken Sie damit nur noch größeres Interesse. Wird ein



gewalthaltiges Spiel dann beim besten Freund gespielt, haben Sie nur wenig erreicht. Lassen Sie sich von Ihrem Kind erklären, weswegen es eine bestimmte Anwendung nutzen will und versuchen Sie einen Kompromiss zu finden.

Tipps für Referenten

Viele Eltern fragen nach technischen Schutzmöglichkeiten für das Smartphone ihrer Kinder. Referenten sollten ihnen einen Überblick über die Möglichkeiten geben, aber auch deren Schwächen einschätzen und aufzeigen können. Dieses Thema eignet sich zur Vorstellung in Kombination mit den Inhalten zur Smartphone-Sicherheit (vgl. Kapitel 3.6 „Sicherheit auf mobilen Geräten“). Dort werden allgemeine Schutzmechanismen für mobile Geräte vorgestellt, die durch den Jugendschutz ergänzt werden können. Auch das Thema Datenschutz bei Apps (vgl. Kapitel 3.5.2 „Apps, Berechtigungen und Datenschutz“) kann in diesem Kontext angesprochen werden.

► Auf Betriebssysteme eingehen

Die unterschiedlichen Betriebssysteme bilden die Basis für die Jugendschutzeinstellungen, die von Eltern vorgenommen werden können. Zu Beginn einer Veranstaltung sollte deswegen erfragt werden, welche Systeme auf den Smartphones der Kinder der Teilnehmer zum Einsatz kommen. Entsprechend der Antworten kann auf ein bestimmtes System verstärkt eingegangen werden. Trotzdem ist eine Einordnung in das Umfeld der anderen Betriebssysteme wichtig, um Vor- und Nachteile aller Seiten zu diskutieren.

► Jugendschutzeinstellungen praktisch demonstrieren

Neben der Vorstellung einzelner Anwendungen bietet sich auch die konkrete Demonstration einiger Sicherheitseinstellungen an. Wenn die Teilnehmerzahl dies zulässt und genügend Geräte vorhanden sind, können die Teilnehmer auch selbst erste Schritte wagen. Entweder in Kleingruppen oder allein unter Anleitung des Referenten. Zum Herunterladen der Anwendungen ist ein Internetzugang nötig, daher sollte schon im Vorfeld abgeklärt werden, ob ein WLAN-Zugang im Veranstaltungsraum vorhanden ist.

► Schwächen aufzeigen

Eltern können erst dann kompetent mit Jugendschutzprogrammen umgehen, wenn sie auch deren Schwächen oder eventuelle Sicherheitslücken kennen. Es ist deshalb sinnvoll, auch die Schwächen einzelner Anwendungen aufzuzeigen oder auf fehlende Funktionen hinzuweisen. Daher bietet es sich im Vorfeld einer Veranstaltung an, aktuelle Rezensionen in den App-Stores der Anbieter zu studieren. Dort finden sich oft-

mals Hinweise zu aktuellen Problemen (z. B. extremer Akkuverbrauch, eingeschränkte Funktionen bis hin zum Komplettausfall des Smartphones).

Links und Materialien zum Thema

- 🔗 www.kjm-online.de: Bei der *Kommission für Jugendschutz der Landesmedienanstalten (KJM)* gibt es im Bereich „Themen“ eine ausführliche Beschreibung, warum Jugendschutz im Bereich der Medien wichtig ist. Unter „Jugendschutz in Telemedien“ werden auch die Kriterien für Schutzprogramme näher erläutert.
- 🔗 www.klicksafe.de/smartphones: Auf der Webseite von *klicksafe* werden in den Dossiers „Apps“ und „Smartphones“ viele wichtige Fragen rund um mobile Geräte und Anwendungen beantwortet. Unter „Apps & Kinder- bzw. Jugendschutz“ werden weiterführende Informationen zum Thema gegeben.
- 🔗 www.usk.de/iarc: Die *International Age Rating Coalition (IARC)* zielt darauf ab, eine weltweit einheitliche und verständliche Bewertungsplattform für mobile Anwendungen zu erschaffen.
- 🔗 *JusProg = Vodafone Child Protect*: Die Anwendung erlaubt vielfältige Jugendschutzeinstellungen auf *Android*-Smartphones.
- 🔗 *Kids Place*: Das Jugendschutzprogramm *Kids Place* schafft eine sichere Umgebung auf dem Smartphone eines Kindes, in der nur freigegebene Apps genutzt werden können.
- 🔗 www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/kinderschutz/app.html: Die *fragFinn*-App setzt auf den Whitelist-Filter der Kindersuchmaschine *fragFinn* und ermöglicht so sicheres Surfen auf Smartphones.
- 🔗 www.akademie.mecodia.de/materialien/weitereleitfaeden/kinderschutz-smartphone.html#maincontent: Ein Leitfaden zum Einrichten von Jugendschutzprogrammen auf dem Smartphone kann hier heruntergeladen werden.



3.8.2 Jugendgefährdende Inhalte: Pornografie, Sexting, Gewalt und Happy Slapping

Smartphones und Tablets sind Fenster zur Welt und dienen als Werkzeuge zur Kommunikation und Partizipation. Auf diesem Weg können aber auch problematische Inhalte in die Hände von jungen Nutzern geraten: Pornografische Bilder und Videos, brutale Spiele oder Filmclips können Heranwachsende verstören. Nicht selten werden solche Inhalte unter Jugendlichen getauscht und manchmal produzieren sie selbst Medieninhalte, die schon durch ihre Herstellung und erst recht durch die Verbreitung zum Problem werden können. Selbstaufnahmen (Selfies), mit denen sich Jugendliche in Szene setzen können, haben sich mit dem Aufkommen von Fotohandys und Smartphones verbreitet. Problematisch wird dies, wenn es sich dabei um Nacktaufnahmen (Sexting) handelt. Auch selbstgedrehte Videos von Prügeleien (Happy Slapping) werden mit Hilfe mobiler Geräte erstellt und getauscht.

Welche Inhalte können Jugendliche gefährden? Wie wirken pornografische Aufnahmen und mediale Gewaltdarstellungen auf Heranwachsende? Welche Inhalte sind gesetzlich verboten?

Jugendgefährdende Inhalte³⁰

Bereits seit einigen Jahren kursieren unter Jugendlichen pornografische oder gewalthaltige Videos, die über mobile Geräte geteilt werden. So geben 66 Prozent der jugendlichen Handy- oder Smartphone-Besitzer an, davon zumindest schon einmal gehört zu haben, 23 Prozent haben sie selbst schon erhalten. Jungen (18 Prozent) sind dabei deutlich häufiger betroffen als Mädchen (7 Prozent).³¹

Jugendgefährdende Inhalte: Pornografie

Pornografie ist im Internet nahezu allgegenwärtig. Während früher Pornografie in entsprechenden Shops, in den Erwachsenen-Ecken der Videotheken oder in entsprechenden Zeitschriften gesucht wurde, reicht heute eine schnelle Internetverbindung, um anonym, kostengünstig und ohne Hürden oder Hemmschwellen Pornografie zu konsumieren.

Die Verbreitung von Pornografie im Internet ermöglicht natürlich auch den mobilen Zugriff darauf via Smartphone oder

Tablet. Abseits jeglicher Kontrollmöglichkeiten durch Erwachsene können Jugendliche mit einer mobilen Internetverbindung auf eine Vielzahl unterschiedlicher pornografischer Inhalte zugreifen. Einige Internetportale fragen nach dem Alter der Nutzer, bevor sie den Zugang zu Filmen oder Bildern erlauben; eine ernsthafte Kontrolle, ob die gemachten Angaben wirklich zutreffen, erfolgt aber so gut wie nie. Zudem wird auf einigen Internetseiten pornografische Werbung gezeigt, die auf entsprechende Angebote verlinkt. So können Jugendliche auch unabsichtlich mit pornografischem Material in Berührung kommen. Dazu reicht es manchmal auch, eine Übertragungsanfrage zu akzeptieren, die einen Pornofilm auf das eigene Handy überspielt (z. B. via Bluetooth).

Der einfache Zugang zu ihren Inhalten hat auch die Art der Pornografie verändert. Es gibt eine erheblich größere Bandbreite an pornografischen Inhalten bzw. Praktiken und der dargestellte Sex selbst ist heute härter und mechanischer, als noch vor 20 Jahren. Auch wenn die Angaben verschiedener Studien schwanken, lässt sich feststellen: Eine Mehrheit der Jugendlichen ab 13 Jahren hat bereits Erfahrungen mit Pornografie im Internet gemacht (zwischen 60 bis 80 Prozent).³²

Wirkungen von Internet-Pornografie auf Jugendliche

Auch wenn sich in der öffentlichen Diskussion Begriffe wie „Generation Porno“ hartnäckig halten und über eine sexuelle Verwahrlosung heutiger Jugendlicher spekuliert wird, lässt sich mit Blick auf bisherige Studien zum Thema festhalten: Der Umgang Jugendlicher mit Sexualität ist deutlich unangeregter als die öffentliche Diskussion darüber. Die hohe Verfügbarkeit von Pornografie führt eher zu ihrer Normalisierung und eben nicht zu einer sexuellen Verwahrlosung.³³ Pornografie wird von Jugendlichen keineswegs ausschließlich alleine und heimlich konsumiert, sondern häufig mit Freunden oder dem Liebespartner.

Es existieren allerdings große Geschlechter-Unterschiede beim Umgang mit Pornografie im Jugendalter. Mädchen sehen Pornografie später, seltener und nutzen sie fast nie zur Masturbation. Das Interesse an Pornografie ist zudem an das Alter gekoppelt: Das Interesse an pornografischem Material als Informationsquelle lässt mit zunehmender sexueller Erfahrung und zunehmendem Alter nach.

Natürlich ist es dennoch wichtig, dass Erziehende Internet-Pornografie zum Thema machen und nicht tabuisieren.

³⁰ Die Liste mit jugendgefährdenden Inhalten ließe sich hier natürlich auch noch ergänzen, z. B. um die Aspekte Rechtsradikalismus/Extremismus oder die Verherrlichung von Essstörungen. Da der Rahmen dieser Handreichung es nicht erlaubt, all diese Aspekte angemessen zu berücksichtigen, sei an dieser Stelle auf die entsprechenden Dossiers auf www.klicksafe.de verwiesen (siehe Themen/problematische Inhalte).

³¹ JIM-Studie 2014, S. 52.

³² www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/pornografienutzung/pornografie-im-netz/.

³³ Matthiesen, Silja (Hrsg.) (2013): Jugendsexualität im Internetzeitalter. BZgA-Schriftenreihe zur Sexuaufklärung und Familienplanung. Köln: BZgA. Online: <http://publikationen.sexualaufklaerung.de/index.php?docid=2894>.



Fehlen Ansprechpersonen oder sexual- bzw. medienpädagogische Angebote, ist es nicht ausgeschlossen, dass Jugendliche z. B. problematische Rollenbilder (Unterwürfigkeit der Frau, Dominanz des Mannes) oder Normvorstellungen aus den Pornofilmen übernehmen, die wenig mit der Realität zu tun haben. Dann kann es vorkommen, dass Jugendliche sich und ihre Sexualpraktiken im Vergleich mit dem in Pornos Gesehenen als unzulänglich empfinden. So können sie sich z. B. unter Erfolgsdruck sehen oder werden durch die Omnipresenz von bestimmten Sexualpraktiken in gängigen Internet-Pornoportalen hinsichtlich ihres eigenen Sexualverhaltens verunsichert.

Sexting

Das gezielte Verschicken von sehr intimen Aufnahmen unter Jugendlichen wird mit dem Begriff Sexting beschrieben und stellt einen Spezialfall in der Diskussion über das Verschwimmen der Grenzen von Privatheit und Öffentlichkeit dar (vgl. Kapitel 3.1.3 „Gesellschaftliche Einflüsse und Folgen des Mobilens“). Beim Sexting werden intime Bilder und Kurzvideos meist über das Smartphone via SMS oder MessengerApps wie *WhatsApp* oder *Snapchat* ausgetauscht.³⁴ Mit dem Smartphone oder Tablet ist dies besonders einfach möglich, da jedes Gerät über eine Kamera verfügt und sich so unkompliziert und schnell Bilder und Videos erstellen lassen. Solche Selbstaufnahmen bzw. Selbstinszenierungen sind zumeist für den Partner oder die Partnerin gedacht. Ist die Beziehung aber beendet oder gehen die Beteiligten unachtsam mit den Aufnahmen um, kann es vorkommen, dass jene Bilder auch von anderen gesehen oder sogar gezielt gegen das Opfer eingesetzt werden (sogenannte „revenge porn“). Je nach Alter der Beteiligten und dem Ausmaß der Veröffentlichung werden dabei auch rechtliche Grenzen überschritten.

Verbreitung von Sexting

Es liegen kaum Angaben darüber vor, wie hoch die Zahl der Jugendlichen in Deutschland ist, die aktiv erotische Aufnahmen von sich versenden. In der LfM-Studie „Mediatisierung mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen“ wurden sowohl Eltern als auch Kinder und Jugendliche (8- bis 14-Jährige) zu den potenziellen Gefahren der Smartphone-Nutzung befragt, auch zum Thema Sexting.³⁵ Während 33 Prozent der Eltern befürchten, dass ihr Kind derartige Aufnahmen zugeschickt bekommt, zeigen sich nur 12 Prozent der quantitativ befragten Erwachsenen besorgt, dass ihr Kind selbst solche Aufnahmen von sich verschicken könnte. Auf der anderen Seite haben schon

rund 13 Prozent der Heranwachsenden intime Fotos erhalten; ca. 4 Prozent haben selber welche verschickt.

Weitere, vor allem amerikanische, Studien zeigen, dass eher Mädchen und junge Frauen „sexten“ und daher auch eher von den negativen Folgen von Sexting, wie der Verbreitung der Fotos/Videos an einen großen Personenkreis, Mobbing, Deklarierung als „Schlampe“ etc. betroffen sind. Auch Jungen und junge Männer erstellen erotische Bilder/Videos von sich und verschicken diese. Allerdings sind sie weniger den negativen Folgen des Sextings ausgesetzt und ihre Fotos und Videos werden eher als Ausdruck von Sportlichkeit und Selbstbewusstsein betrachtet.³⁶

Sexting: Rechtliche Einordnung

Bei den meisten Sexting-Fotos oder -Videos handelt es sich nicht um Kinder- bzw. Jugendpornografie. Fotos und Videos von über 14-Jährigen in Badehose und Bikini, auch wenn möglicherweise in aufreizender Pose oder Oben-ohne, erfüllen nicht die Definition einer pornografischen Darstellung. Weder Kinder noch Jugendliche machen sich durch das Versenden der selbst aufgenommenen erotischen Bilder an den Partner strafbar. Anders sieht es allerdings dann aus, wenn solche Aufnahmen ohne das Einverständnis der dargestellten Person weitergeleitet werden. Hierbei wird das Recht am eigenen Bild oder gar der „höchstpersönliche Lebensbereich“ verletzt (vgl. Kapitel 3.7.1 „Urheber- und Persönlichkeitsrechte“). In beiden Fällen muss der Täter mit einer Freiheits- oder Geldstrafe rechnen.

Handelt es sich hingegen tatsächlich um jugendpornografische Darstellungen, ist die Verbreitung und der Besitz solcher Fotos oder Videos strafbar. Letzteres gilt allerdings nicht, wenn die dargestellten Personen selbst Besitzer ihrer jugendpornografischen Fotos oder Videos sind. Es ist strafrechtlich nicht relevant, wenn Jugendliche unter 14 Jahren „sexten“, sofern es sich schlicht um freizügige Fotos oder Videos, wie z. B. Bikini-Aufnahmen handelt. Machen Unter-14-Jährige allerdings pornografische Aufnahmen, ist das Kinderpornografie und damit strafbar. Strafbar machen sich sowohl die Personen, die solche Aufnahmen weitergeben, als auch diejenigen, die dieses Material besitzen.

Sexting: Pädagogische Einordnung

Die Medienpädagogin Nicola Döring zeigt in ihrem Kommentar „Warum Sexting unter Jugendlichen (k)ein Problem ist“ sehr nachvollziehbar (medien- und sexual-)pädagogische Ansatzpunkte zum Umgang mit dem Phänomen auf.³⁷

³⁴ Im Web-Angebot von *Handysektor* gibt es weiterführende Informationen und ein Erklärvideo zum Thema Sexting: www.handysektor.de/porno-gewalt/detailansicht/article/sexting-spas-oder-verbrechen.html.

³⁵ www.lfm-nrw.de/always-on für weitere Informationen und eine Zusammenfassung der Studie.

³⁶ www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/sexting/sexting-was-ist-das.

³⁷ Einsehbar unter: www.medienbewusst.de/handy/20140729/warum-sexting-unter-jugendlichen-kein-problem-ist.html.



Für sie ist Sexting kein Ausdruck jugendtypischer Unreife; erkennbar schon dadurch, dass dieses Phänomen unter Erwachsenen sehr viel stärker verbreitet ist, was z. B. ein Blick auf die erotischen Selbstportraits auf Online-Dating-Portalen verdeutlicht. Döring verweist darüber hinaus darauf, dass die Sexualerziehung in Deutschland auf ein verantwortungsvolles sexuelles Handeln abzielt – nicht auf Enthaltensamkeit. Dementsprechend sollte, analog zur nicht-medialen Sexualerziehung, konsequent nicht nur Safer Sex sondern ebenfalls Safer Sexting gefördert werden.

Döring sieht das eigentliche Problem darin, dass Aufnahmen ohne das Einverständnis der dargestellten Personen verbreitet werden. Ihr Ansatz sieht vor, dass Erziehende den Jugendlichen vermitteln, was Vertrauen und Privatheit in einer romantischen/sexuellen Beziehung bedeuten. Jugendliche sollten erkennen, dass die Verbreitung von Aufnahmen, die sie im vollsten Vertrauen von jemandem erhalten, nicht akzeptabel ist. Auch sollten sie dafür sensibilisiert werden, gegen Fälle von Foto-Missbrauch vorzugehen, die sie im Freundeskreis mitbekommen.

Jugendgefährdende Inhalte: Gewalt

Nicht nur pornografische Aufnahmen und das Phänomen Sexting sind ein Thema für den Jugendschutz. Dazu gehört auch die Erstellung und Verbreitung von gewalthaltigen Filmen, die z. B. auf dem Schulhof die Runde machen. In den gewalthaltigen Videos sind brutale, schockierende Gewaltszenen zu sehen. Viele davon mögen inszeniert – z. B. einem Horrorfilm entnommen – sein, darunter befinden sich aber auch Aufnahmen aus Kriegsgebieten, mitunter reale Bilder von Tötungen (sogenannte „Snuff-Filme“) oder Vergewaltigungen. Ältere Studien weisen darauf hin, dass junge Menschen die Filme als Mutprobe oder aus reinem Nervenkitzel einsetzen. Jugendliche nannten „zum Angen“, „zum Schocken“, „zum Tauschen“, „zum Spaß“, „um dazuzugehören“ als Motive für den Besitz solcher Filme.³⁸

Wenn Eltern oder andere Erwachsene bestimmte Inhalte verbieten, kann natürlich das Verbot an sich schon ein Interesse auf Seiten der Jugendlichen wecken. Medien werden manchmal auch als Abgrenzung zur Erwachsenenwelt genutzt und abseits jeglicher Kontrolle angeschaut. Der Konsum solcher Aufnahmen kann jedoch besonders

junge Nutzer verstören, ängstigen und womöglich sogar traumatisieren. Zumal es auch vorkommt, dass die Filme ohne Vorwarnung auf anderen Smartphones mit angesehen oder unkommentiert von Freunden auf das eigene Gerät geschickt werden. Den wenigsten Jugendlichen dürfte bewusst sein, dass sie sich strafbar machen, wenn sie extrem gewalthaltige oder pornografische Aufnahmen an Minderjährige weiterleiten.³⁹

Die verschiedenen Wege, auf denen problematische Inhalte auf ein Smartphone gelangen können (Surfen im Internet, als SMS-Anhang oder via Messenger und Mail, via Bluetooth) sowie die mobile Nutzung allgemein erschweren dabei die elterliche Kontrolle. Durch den Einsatz von Jugendschutz-Apps (vgl. Kapitel 3.8.1 „Möglichkeiten und Grenzen mobiler Geräte“), können auf dem Smartphone zwar bestimmte Zugänge gesperrt werden, aber es lässt sich kaum verhindern, dass problematische Inhalte auf anderen Wegen (z. B. über Bluetooth) auf das Gerät gelangen.

Hinzugekommen sind in den letzten Jahren auch verschiedene Streaming-Angebote. Dazu gehören z. B. die bei Jugendlichen beliebten Anbieter *twitch*⁴⁰ und *YouNow*. Während sich *twitch* vor allem der Live-Übertragung von Videospielen widmet (wobei auch Titel ohne Jugendfreigabe gezeigt werden), ist das Angebot von *YouNow* thematisch breiter gefächert: Hier kann jeder einen eigenen Kanal zu einem beliebigen Schwerpunkt eröffnen und anfangen zu senden (per Smartphone-Kamera oder über die Webcam am Laptop). Die Darstellung von realer Gewalt und Nacktheit ist zwar auf beiden Portalen untersagt, aber eine dauerhafte Moderation bzw. Kontrolle von allen Inhalten kann bei z. T. hunderten bis tausenden parallel laufenden Übertragungen kaum gewährleistet werden.

Es existiert eine Vielzahl an Studien zu der Frage, wie sich der Konsum gewalthaltiger Medieninhalte auf Heranwachsende auswirkt; ob der Konsum z. B. kurz- oder langfristig zu einer gesteigerten Aggressivität führen kann. Es ist aus Forschungsperspektive derzeit noch offen, inwieweit sich die Ergebnisse dieser Wirkungsforschung ohne weiteres auf den mobilen Konsum übertragen lassen. Bisherige Studien beziehen sich auf die Fernseh- oder Kinosituation sowie das Spielen vor einem größeren Monitor oder TV-Gerät.⁴¹

³⁸ Grimm, Petra; Rhein, Stefanie (2007): Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen. Schriftenreihe der Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH), Band 1. Berlin: VISTAS Verlag.

³⁹ Vgl. § 131 Abs. 1 StGB (Gewaltdarstellung) und § 184 Abs. 1 StGB (Verbreitung pornografischer Schriften).

⁴⁰ Das Portal *twitch* erlaubt allen Nutzern die Erstellung eines eigenen Kanals, auf dem dann das Gameplay diverser Computerspiele übertragen werden kann (weitere Informationen auf Englisch unter: www.twitch.tv/p/about).

⁴¹ Eine empfehlenswerte Publikation zur Wirkungsforschung ist z. B. der Artikel „Gewaltmedienkonsum und Aggression“, in dem wesentliche Forschungsergebnisse nationaler und internationaler Studien in Bezug auf die Wirkung des Konsums von Gewalt in Filmen und Spielen durch Kinder und Jugendliche zusammengefasst werden. Möller, Ingrid (2011): Gewaltmedienkonsum und Aggression. In: APuZ vom 10.01.2011. Online: www.bpb.de/apuz/33548/gewaltmedienkonsum-und-aggression?p=0. Ebenso behandelt die Handreichung „Elternabend Computerspiele“ in einem umfangreichen Kapitel die Frage „Was machen gewalthaltige Computerspiele mit Heranwachsenden?“ Siehe: www.klicksafe.de/service/elternarbeit/handreichungen-elternabend/.



Happy Slapping

Happy Slapping (übersetzt etwa: „fröhliches Zuschlagen“) bezeichnet sowohl reale und manchmal auch inszenierte Gewalthandlungen, die mittels einer Handykamera aufgenommen und über Apps oder Soziale Netzwerke verbreitet werden. Für manch einen Jugendlichen ist diese Form der Gewaltausübung eine Möglichkeit, in der eigenen Peergroup Anerkennung und Aufmerksamkeit zu erlangen; andere sehen darin eine Möglichkeit, sich darzustellen oder sie handeln aus Langeweile. Vielen Jugendlichen mag die Einsicht fehlen, dass bereits das Filmen und spätere Verbreiten einer Gewalttat strafbar sein kann (vgl. § 131 Strafgesetzbuch (StGB) zu Gewaltdarstellung) und dadurch Persönlichkeitsrechte verletzt werden. Darüber hinaus stellt das Veröffentlichende von Happy Slapping-Videos eine starke Demütigung für das Opfer dar.

Fragen zum Thema Happy Slapping waren auch Bestandteil der LfM-Studie „Mediatisierung mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen“. Ungefähr 35 Prozent der befragten Eltern sorgten sich, dass ihre Kinder Happy Slapping-Videos bekommen, nur ca. 14 Prozent hatten Befürchtungen, dass das eigene Kind solche Aufnahmen verschickt. Von den befragten Heranwachsenden berichteten hingegen ca. 19 Prozent, ein solches Video bereits bekommen zu haben, 6 Prozent waren als Opfer auf einem verschickten Video zu sehen und ca. 5 Prozent hatten selbst schon ein Happy Slapping-Video verschickt. Für die Autoren der Studie sind solche Gewaltaufnahmen eine spezielle Form von Cyber-Mobbing. In Anlehnung an weitere Publikationen vermuten sie, dass es sich bei den Tätern um Jugendliche mit geringem Selbstwertgefühl handelt. Opfer solcher Attacken sind oft so verängstigt, dass es nur selten zu einer Anzeige kommt.⁴²

Hier liegen dann auch die Ansatzpunkte für eine pädagogische Näherung an das Thema. Maßnahmen zur Gewaltprävention und zum sozialen Lernen allgemein müssen darauf abzielen, Jugendlichen zu verdeutlichen, welche Tragweite die Verbreitung z. B. von Happy Slapping-Videos für alle Beteiligten haben kann. Eltern und Erziehende sollten verdeutlichen, dass sie als Ansprechpersonen präventiv und intervenierend zur Verfügung stehen. Medienpädagogische Ansätze können hier Hand in Hand mit Einheiten zur Empathie-Förderung gehen. Das Thema kann in einen größeren Rahmen eingebettet werden, z. B. gemeinsam mit dem Phänomen Cyber-Mobbing (vgl. Kapitel 3.9 „Cyber-Mobbing“).

Empfehlungen für Eltern

☉ **Interessieren Sie sich für Spiele, Bilder und Videos auf dem Smartphone Ihres Kindes!**

Ihre Kinder können das Smartphone vielleicht schneller bedienen als Sie selbst, aber Sie können besser einschätzen, welche Konsequenzen ein Fehlverhalten haben kann. Lassen Sie sich daher zeigen, welche Bilder und Videos auf dem Smartphone gespeichert wurden. Auf keinen Fall sollten Sie heimlich nachschauen: Smartphones kann man auch als mobile Tagebücher verstehen, mit denen private Gespräche – per SMS oder in Chats – geführt und gespeichert werden. Je älter Ihre Kinder werden, desto weniger werden sie bereit sein, sich von Ihnen kontrollieren zu lassen. Schließlich gehört es zum Aufwachsen dazu, Eltern seltener um Erlaubnis zu bitten und sich Freiräume zu schaffen. Daher ist es wichtig, dass Sie Ihren Kindern vermitteln, dass sie sich bei Problemen jederzeit vertrauensvoll an Sie wenden können.

☉ **Über Pornografie, Sexting und Gewalt sprechen**

Sprechen Sie mit Ihren Kindern über Ihre eigenen Befürchtungen. Thematisieren Sie, dass Pornos nicht die Realität darstellen. Informieren Sie ihre Kinder auch darüber, dass die Verbreitung von Porno- und Gewaltvideos eine Straftat ist und fordern Sie sie auf, sich nicht daran zu beteiligen. Bitten Sie Ihre Kinder, keine erotischen Bilder von sich selbst zu verschicken – besser noch: Solche gar nicht erst aufzunehmen und sich auch von niemandem dazu drängen zu lassen. Schließen Sie dabei nicht aus, dass es trotzdem dazu kommt. Einvernehmliches Sexting unter Jugendlichen lässt sich genauso einordnen wie einvernehmlicher Sex: Als normaler Bestandteil des Erwachsenwerdens und nicht als Tabu. Sprechen Sie mit Ihren Kindern darüber, was eine vertrauensvolle Beziehung und einen respektvollen Umgang miteinander ausmacht. Beziehen Sie auch eine klare Position zum Thema „Verherrlichung und Verharmlosung von Gewalt“. Der gewaltfreie, respektvolle Umgang miteinander muss ein zentrales Erziehungsthema sein. Gespräche über Smartphones und Tablets können zum Anlass genommen werden, um mit Heranwachsenden ins Gespräch zu kommen.

☉ **Helfen Sie bei der Verarbeitung von problematischen Inhalten**

Unterstützen Sie Ihre Kinder darin, mit problematischen Fotos oder Videos offen umzugehen. Brutale Szenen in Videos oder Spielen können Kinder und Jugendliche verstören. Solche Aufnahmen können auch unbeabsichtigt gesehen werden – auch bei *YouTube* oder im Fernsehen

⁴² Knop; Hefner; Schmitt; Vorderer (2015): Mediatisierung mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen, S.34.



werden Gewalttaten gezeigt. Der beste Weg, diese Eindrücke zu verarbeiten, liegt darin, gemeinsam über das Gesehene zu sprechen!

► Technische Schnittstellen kontrollieren

Deaktivieren Sie Schnittstellen wie Bluetooth (oder fordern Sie ihr Kind dazu auf), da auf diesem Weg schnell Dateien auf das Smartphone gelangen können, ohne dass sich einschätzen lässt, welchen Inhalt diese haben. Bitten Sie Ihre Kinder darüber hinaus, nur dann Dateien zu empfangen und zu öffnen, wenn klar ist, worum es sich dabei handelt und von wem diese stammen.

Tipps für Referenten

Problematische Medieninhalte und ihre Wirkung werden bei den meisten Elternabenden angesprochen. Der emotional besetzte Themenkomplex sollte anhand von Beispielen und Studien nüchtern erklärt und mit der Kennzeichnung von Entwicklungsthemen bzw. Bedürfnissen der Jugendphase (wie z. B. dem Erkunden der eigenen Sexualität) verbunden werden.

► Verschiedene Elterntypen berücksichtigen

Die Medienerziehung in Familien wird stark dadurch geprägt, wie Eltern den Einfluss bzw. die Wirkung von Medien auf ihre Kinder beurteilen.⁴³ Eine Überschätzung oder Unterschätzung der Wirkung verhindert womöglich eine adäquate Medienerziehung. Es ist daher wichtig, auf die problematischen Aspekte jugendgefährdender Inhalte einzugehen, diese aber gleichzeitig auch vor dem Hintergrund jugendlicher Medienwelten und Entwicklungsaufgaben einzuordnen. Um eine am Kind orientierte Erziehungshaltung auf Seiten der Eltern zu fördern, sollte die soziale Bedeutung, die Medien für Kinder und Jugendliche haben, benannt werden. Außerdem sollte es Raum geben, um auf Angebote im Internet (z. B. *Facebook* oder *YouTube*) oder Funktionen des Smartphones erläuternd einzugehen.

► Technische Möglichkeiten vorstellen und einordnen

Nicht wenige Eltern wünschen sich Software-Lösungen für die Probleme, die in der Medienwelt auftreten. Es empfiehlt sich, Filter- und Jugendschutz-Software vorzustellen, bzw. aufzuzeigen, wo weitere Informationen eingeholt oder Programme heruntergeladen werden können. Gleichzeitig gilt: Eltern sind der beste Filter. Eine rein technische Lösung greift zu kurz und wird häufig

auch irgendwann von den Heranwachsenden umgangen. Eltern sollten wissen, dass eine Software sie nicht davon befreit, sich kontinuierlich mit dem Medienhandeln ihrer Kinder auseinanderzusetzen und sie beim Umgang mit den Medien zu begleiten.

► Vorsicht bei der Auswahl von Beispielbildern und -Videos

Brutale Gewaltszenen oder Darstellungen von Nacktheit können auch Erwachsene verstören bzw. empören. Sollen beispielhaft Bilder oder Videos während eines Elternabends gezeigt werden, empfiehlt es sich, auf schon vorhandenes medienpädagogisches Material zurückzugreifen (z. B. den Film aus dem Material-Paket „Abseits“, s. u.). Werden Gewaltszenen gezeigt, müssen Altersfreigaben berücksichtigt und die Teilnehmer zudem vorab darüber informiert werden, was sie erwartet. Besondere Achtsamkeit bei der Auswahl von Beispielen ist natürlich gefordert, wenn Jugendliche an einer Veranstaltung teilnehmen.

Links und Materialien zum Thema

  www.klicksafe.de: In den Dossiers „Apps“ und „Smartphone“ der Rubrik „Themen“ finden sich detaillierte Anleitungen zu Jugendschutzmaßnahmen auf mobilen Geräten. Das ausführliche Dossier zu Computerspielen (ebenfalls in der Rubrik „Themen“) setzt sich mit der Frage auseinander, wie Gewalt in Spielen auf die Nutzer wirken kann.

Die Dossiers zu *YouNow*, *WhatsApp* und *Snapchat* bieten weitreichende Informationen über die Apps und die Risiken ihres Gebrauchs (unter „Themen“/„Apps“).

Auch dem Thema Sexting ist ein eigenes Dossier gewidmet (unter „Themen/Problematische Inhalte“).

Die Broschüre „Smart mobil?! Ein Elternratgeber zu Handys, Apps und mobilen Netzen“ (unter „Materialien“) umfasst eine Vielzahl von Themen rund um die mobile Mediennutzung und hält Tipps für Eltern bereit.

  www.handysektor.de: Die Initiative *Handysektor* stellt praktische und aktuelle Informationen zur sicheren Nutzung von Handys für Jugendliche bereit. Mit dem Comic-Flyer „Voll Porno“ im Stil eines japanischen Manga wird das Thema „Pornografie auf Handys und

⁴³ Siehe dazu Wagner; Gebel; Lampert (2013): Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Eine Zusammenfassung der Ergebnisse findet sich unter:  www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/Kurzfassung_Studie_72.pdf.



Computern“ thematisiert. Auf der Seite finden sich weitere Informationen zu den Themen Gewalt und Pornografie.

🔗 www.kinderserver-info.de: Im Online-Angebot des *KinderServers* finden sich auch Tipps und Anleitungen zur Absicherung mobiler Geräte wie Smartphones oder Tablets. Unter anderem wird hier auch die App „Meine Startseite“ für Kinder und Jugendliche vorgestellt.

🔗 www.mpfs.de: JIM-Studien: Die JIM-Studien zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland werden seit 1998 jährlich vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs) veröffentlicht.

🔗 www.polizei-beratung.de: Die Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (ProPK) fasst die wesentlichen Fakten zum Phänomen Happy Slapping zusammen und bietet unter dem Titel „Abseits?!“ ein Materialpaket für den Unterricht an – zu finden in der Rubrik „Themen und Tipps/Gewalt/Handygewalt“.

🔗 Wagner, Ulrike; Gebel, Christa; Lampert, Claudia (Hrsg.) (2013): *Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie*. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen LfM, Band 72. Berlin: VISTAS Verlag. Eine Zusammenfassung der Studie findet sich unter:
 www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/Kurzfassung_Studie_72.pdf.

🔗 „Gewaltmedienkonsum und Aggression“: Der Artikel von Ingrid Möller setzt sich mit der Wirkung gewalthaltiger Medien auf Kinder und Jugendliche auseinander. Einsehbar auf der Homepage der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) unter: www.bpb.de/publikationen/JJSMJ6,0,0,Gewaltmedienkonsum_und_Aggression.html.

🔗 Knop, Karin; Hefner, Dorothee; Schmitt, Stefanie; Vorderer, Peter (2015): *Mediatisierung mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kinder und Jugendlichen*. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen LfM, Band 77. Leipzig: VISTAS Verlag. Eine Zusammenfassung ist einsehbar www.lfm-nrw.de/alwayson.

🔗 www.medienbewusst.de/handy/20140729/warum-sexting-unter-jugendlichen-kein-problem-ist.html: In diesem lesenswerten Artikel beschreibt Nicola Döring das Phänomen Sexting und gibt Empfehlungen zum Umgang damit für Eltern und Pädagogen.

3.8.3 Exzessive Handy- und Smartphone-Nutzung

Das Smartphone ist ein ständiger Begleiter. Es wird – vor allem von Jugendlichen – zur vielfältigen Kommunikation mit Anderen genutzt. Der jederzeit mögliche und manchmal ausgiebige Austausch, den Smartphones erlauben, erfüllt wichtige Bedürfnisse auf Seiten der Heranwachsenden, z. B. nach Gemeinschaft und Orientierung in der Peer-Group. Auch der Wunsch nach Unterhaltung oder Information gehört mit zu den zentralen Gründen der mobilen Nutzung. Spricht man mit Eltern über die Handy- und Smartphone-Nutzung ihrer Kinder, berichten viele davon, dass es den Kindern schwerfällt, ihre Geräte nicht zu jeder Zeit griffbereit zu haben. Offenbar ist die Nutzung – zumindest für Jugendliche – so selbstverständlich geworden, dass der Verzicht auf ein mobiles Gerät kaum mehr denkbar ist.

Kann die häufige oder sogar exzessive Nutzung mobiler Geräte zum Problem werden? Gibt es vielleicht sogar eine Handy-Sucht? Auf welche Anzeichen sollten Eltern achten?

Die Angst, etwas zu verpassen

Der Medienpädagoge Dieter Baacke benannte 1997 im Hinblick auf die Mediennutzung folgendes Dilemma: „Wir haben eine Vielzahl möglicher Optionen, aber (a) nur begrenzte Zeit, (b) nur begrenzte Mittel und (c) begrenzte Möglichkeiten, eine Vielzahl von Beziehungen aufzunehmen (zu anderen Menschen, aber auch zu den Imagines der Medien).“ Dadurch entstehe ein „Dauergefühl des Zu-Kurz-Gekommen-Seins“. ⁴⁴ Auch wenn sich Baacke mit seiner Feststellung auf das Medium Fernsehen bezog, lässt sich dieses Dilemma auf die heutige Nutzung und damit auf Geräte, wie etwa das Smartphone, übertragen.

So berichten in letzter Zeit viele Jugendliche davon, dass sie tagtäglich sehr viele Nachrichten über ihr Smartphone erhalten. Besonders Messenger-Apps wie *WhatsApp* oder Social-Community-Apps (z. B. die *Facebook-App*) sorgen dafür, dass das Handy ständig klingelt oder blinkt. Wenn in Messengern Gruppen gebildet werden, in denen z. B. die

⁴⁴ Baacke, Dieter (1997): *Medienpädagogik*. Tübingen: Niemeyer, S. 79.



ganze Klasse vertreten ist, können dort mehrere hundert Nachrichten am Tag versendet und empfangen werden. Einige Jugendliche sind sogar in mehreren dieser Gruppen aktiv. Immer mehr Heranwachsende berichten, dass es sie stresst, so viele Nachrichten zu erhalten, aber kaum einer von ihnen würde deshalb aus einer Chat-Gruppe austreten: Schließlich möchte man nicht „zu kurz kommen“, sondern seine Beziehungen pflegen und mit Freunden in ständigem Kontakt bleiben, um nicht zu verpassen, was in der eigenen Peer-Group gerade gesagt oder getan wird.

Dieses Gefühl auf Seiten der Heranwachsenden wird mittlerweile in der Forschung durch den Begriff FOMO – „Fear of missing out“ (dt.: „Die Angst etwas zu verpassen“) beschrieben. Er beschreibt das Bedürfnis, ständig mit der eigenen Bezugsgruppe in Kontakt zu stehen und über deren Aktivitäten Bescheid zu wissen. Der Begriff meint ebenso die subjektiv empfundene Sorge, dass der Freundeskreis Dinge tut, die erstrebenswerter sind als die eigenen. Vor allem Soziale Netzwerke bieten viele Gelegenheiten, das Leben anderer zu verfolgen, in Kontakt zu bleiben und sich zu vergleichen. Personen mit hohen FOMO-Werten weisen demnach eine stärkere Nutzung und Bindung an *WhatsApp*, *Twitter* und Co. auf und neigen auch dazu, diese Medien in unpassenden Situationen zu nutzen.⁴⁵

Von der Ablenkung durch das Smartphone bis zur exzessiv-abhängigen Nutzung

Auf Seiten der Eltern gehört die Sorge, dass das eigene Kind sich zu stark durch das Handy ablenken lässt (z. B. bei den Hausaufgaben), zu den meistgenannten befürchteten Gefahren. In der Studie „Mediatisierung mobil“ nennen knapp 57 Prozent der befragten Eltern dies als ihre Hauptsorge – an dritter Stelle sogar gefolgt durch die Sorge, das eigene Kind könne vom Handy abhängig werden. 48 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen geben hingegen an, dass sie sich schon durch das Handy von den Hausaufgaben haben ablenken lassen und 20 Prozent haben bereits schulische Probleme durch die starke Handynutzung erlebt. Die mit dem Smartphone verbrachte Zeit kann ein Indikator für ein unter Umständen problematisches Nutzungsverhalten sein. Hier spielt vor allem die affektive Bindung an das Mobiltelefon eine wichtige Rolle. Damit ist die subjektive Wahrnehmung gemeint, (eine Zeit lang) auch ohne das Handy auszukommen bzw. es auf der anderen Seite immer wieder auf neue Nachrichten zu überprüfen und ständig an es denken zu müssen. Dieses Handyinvolvement kann sich

bis zu einem exzessiv-abhängigen Gebrauch steigern. Die Autoren der Studie „Mediatisierung mobil“ zeigen auf, dass das Involvement bei den befragten Heranwachsenden insgesamt durchschnittlich ausgeprägt ist. Zu beachten ist allerdings eine große Streuung: 21 Prozent berichten von einem starken Involvement, 8 Prozent von ihnen sind so stark involviert, dass sie als suchtgefährdet bezeichnet werden müssen.

Als stärksten Erklärungsfaktor für eine unkontrollierte, exzessive und risikobetonte Nutzung des Smartphones machen die Autoren eine stark ausgeprägte Angst vor Ausschluss aus dem Kommunikationsprozess der Peer-Group (FOMO) aus. Schützend dagegen wirkt sich die Fähigkeit zur Selbstregulation aus. Ist sie stark ausgeprägt, sind Kinder und Jugendliche in der Lage, das Handy achtsam und zuträglich für ihr eigenes Wohlbefinden und das der Anderen im Alltag einzusetzen. Viele potenziell schädigende Formen der Handynutzung lassen sich darüber hinaus stark aus dem Kontext der Peergroup und der individuellen Rolle in der Freundesgruppe erklären.⁴⁶

Eine weitere Veröffentlichung aus dem Jahr 2015 kommt zu vergleichbaren Ergebnissen: Die Studie „Geschick geklickt?!“ widmet sich dem Thema „Internetnutzungs-kompetenz als Determinante einer dysfunktionalen Internetnutzung am Beispiel von Internetsucht und Cyber-Mobbing“.⁴⁷ Diese Studie bezieht sich aber nicht ausschließlich auf die mobile Internetnutzung. Sie zeigt auf, dass 21 Prozent der Befragten (825 Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 14 bis 29 Jahren) bereits von einer problematischen Nutzung des eigenen Internetkonsums berichten. Von diesen 21 Prozent können außerdem 6 Prozent als pathologische/unkontrollierte Nutzer eingeordnet werden. Dabei lässt sich insgesamt eine stärkere Tendenz zur Ausprägung einer spezifischen Internetsucht nach Sozialen Netzwerkseiten, im Vergleich zu einer generalisierten Internetsucht, feststellen.

Darüber hinaus konnte aufgezeigt werden, dass besonders introvertierte, schüchterne Personen, die sich weniger gut in ein soziales Umfeld eingebettet und unterstützt fühlen, sich eher dem Internet bzw. Sozialen Netzwerkseiten zuwenden, um dort die Befriedigung individueller Bedürfnisse zu erfahren, wodurch das Risiko einer unkontrollierten Nutzung erhöht wird. Positiv wirken sich hingegen selbstregulatorische und reflektierende Fähigkeiten aus. Sie reduzieren das Risiko einer unkontrollierten bzw. exzessiven Nutzung.

⁴⁵ Knop; Hefner; Schmitt; Vorderer (2015): Mediatisierung mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen, S. 41 ff. Für eine Zusammenfassung der Studie siehe: www.lfm-nrw.de/alwayson.

⁴⁶ Knop; Hefner; Schmitt; Vorderer (2015): Mediatisierung mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen.

⁴⁷ Stodt, Benjamin; Wegmann, Elisa; Brand, Matthias (2015): Geschick geklickt?! Zum Zusammenhang von Internetnutzungs-kompetenzen, Internetsucht und Cybermobbing bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen lfm, Band 78. Leipzig: VISTAS Verlag. Für eine Zusammenfassung der Studie siehe: www.lfm-nrw.de/geschickgeklickt.



Schlussfolgerungen für die Medienerziehung in der Familie

Beide genannten Studien verweisen auf die Bedeutung, die der Familie in Bezug auf die Medienerziehung zukommt. Die Autoren der Studie „Geschick geklickt?!“ empfehlen Eltern und Erwachsenen einen reflektierten Umgang auf Augenhöhe mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Es gelte wahrzunehmen, dass sich das Kommunikationsverhalten dank der entsprechenden Technologie maßgeblich verändert hat. Neben der weiterhin relevanten Vermittlung technischer Fertigkeiten und der aktiven Einbettung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, sollten in Zukunft besonders kommunikative und soziale Kompetenzen in den Fokus rücken.

Dies umfasst sowohl die Fähigkeit, sich angemessen mit anderen Personen auszutauschen, als auch die kritische Betrachtung eigener und fremder Inhalte. Dazu gehört die Wahrnehmung der Wirkung medialer Inhalte für Dritte sowie die Fähigkeit, die online verbrachte Zeit regulieren zu können. Wichtig ist außerdem die Auseinandersetzung mit der Fragestellung, welche Erwartungen das Internet zu erfüllen hat: Wird das Internet als ergänzendes Hilfsmittel für alltägliche Wünsche wahrgenommen oder übernimmt es die Rolle eines zentralen Werkzeugs zur Befriedigung sozialer, individueller Bedürfnisse? Grundsätzlich sollte stets vermittelt werden, dass das Internet ein bereicherndes Medium ist, welches jedoch nicht vordergründig eine problemlösende, emotionsregulierende Aufgabe übernehmen sollte.

Vorbildfunktion der Eltern

Wie aus der Studie „Mediatisierung mobil“ hervorgeht haben neben expliziten Handyerziehungsmaßnahmen insbesondere das Vorbildverhalten der Eltern und ihre Beziehungsqualität zum Kind Einfluss auf den Umgang mit dem Handy. Sie ist vor allem dann einflussreich, wenn es um das Ausmaß geht, in dem das Handy überhaupt eingeschaltet und nutzungsbereit ist.

Zusätzlich zu ihrer expliziten Erziehungstätigkeit und sogar stärker beeinflussen die Eltern die Handynutzung ihrer Kinder auf implizite Weise. Ihre vorgelebte Handynutzung und die allgemeine Beziehungsqualität und eine damit einhergehende spezifische Kommunikationskultur zwischen Eltern und Kindern sind sehr bedeutsam. Kinder, deren Eltern selbst eine ausgeprägte Nutzung zeigen, nutzen das Handy ebenfalls aktiver – auch auf eine riskant-negative Weise. Eine sichere Bindung hängt hingegen mit einer geringeren Handynutzungsintensität und einem niedrigeren Handyinvolvement der Kinder sowie einer geringen Erfahrung mit Risiken (wie Ablenkung, Datenpreisgabe etc.) zusammen.

Nicht zuletzt ist die Familie auch der Ort, an dem ein problematisches Nutzungsverhalten am ehesten entdeckt werden kann. Was also könnten Anzeichen für eine Medienabhängigkeit sein?



Broschüre Let's Play-Methoden zur Prävention von Medienabhängigkeit, Fachverband Medienabhängigkeit e.V.

Anzeichen einer Medienabhängigkeit

Der *Fachverband Medienabhängigkeit e. V.* ordnet Medienabhängigkeit als stoffungebundene oder Verhaltenssucht ein und zählt verschiedene Kriterien zu ihrer Diagnose auf, die hier in verkürzter Form wiedergegeben werden.⁴⁸

- ▶ Zeitkriterium
 - Die Symptomatik muss über einen Zeitraum von mindestens 3 Monaten kontinuierlich bestanden haben.
- ▶ Primäre Kriterien: Abhängigkeitsverhalten
 - Die Mediennutzung wird zur wichtigsten Aktivität der Betroffenen und dominiert Denken, Gefühle und Verhalten.
 - Das zeitliche Ausmaß der Mediennutzung kann nicht mehr kontrolliert werden.
 - Die gewünschte Wirkung kann nur durch zunehmend häufigere oder längere Nutzungszeiten erzielt werden.
 - Bei Verhinderung oder Reduzierung der Mediennutzung treten diese in Form von Nervosität, Unruhe und/oder vegetativer Symptomatik (Zittern, Schwitzen etc.) auf.
 - Durch die bei der Mediennutzung verspürte Erregung oder Entspannung werden negative affektive Zustände im Sinne einer vermeidenden Stressbewältigung verdrängt.

⁴⁸ Siehe dazu die Broschüre „Let's Play – Methoden zur Prävention von Medienabhängigkeit“, der viele praktische Methoden zum Thema für Unterricht und Jugendarbeit bereithält: www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Publikationen/Methodenhandbuch_Medienabhaengigkeit.pdf, S.10 ff.



- Reale Verabredungen mit Freunden werden zugunsten der Kontakte im Internet vernachlässigt.
 - Trotz auftretender Probleme wie z. B. Streit mit der Familie oder der Freundin, oder dem Leistungsabfall in der Schule wird die Mediennutzung weiterhin fortgesetzt.
- ▷ Sekundäre Kriterien: Negative Auswirkungen
- Körperliche Konsequenzen: Körperpflege, Ernährung und Gesundheit
 - Soziale Konsequenzen: Familie, Partnerschaft und Freizeit
 - Leistungsbezogene Konsequenzen: Schule, Ausbildung, Arbeit und Haushalt
- ▷ Ausschlusskriterium:
- Die pathologische Mediennutzung lässt sich nicht durch eine Manie oder Zwangserkrankung erklären.

Um die Diagnose einer Medienabhängigkeit stellen zu können, müssen die Zeit- und Ausschlusskriterien sowie mindestens vier der sieben primären Abhängigkeitskriterien und mindestens eines der drei sekundären Abhängigkeitskriterien erfüllt sein.

Empfehlungen für Eltern

- ▷ **Regulieren statt Verbieten**
Erkennen Sie die wichtige soziale Funktion an, die das Handy für Ihre Kinder hat. Schaffen Sie aber gleichzeitig auch Räume, in denen das Gerät nicht genutzt werden sollte – z. B. beim gemeinsamen Essen, bei den Hausaufgaben oder, je nach Alter des Kindes, am Abend. Besonders bei jüngeren Jugendlichen sollten Sie darüber nachdenken, dass Gerät abends einzuziehen oder das eigene WLAN-Netz zu deaktivieren. Richten Sie Zeiten ein, die für persönliche Unterhaltungen reserviert sind und machen Sie deutlich, dass es unhöflich ist, wenn z. B. Gespräche unterbrochen werden, sobald eine neue Nachricht auf dem Handy eintrifft.
- Legen Sie diese Verhaltensregeln in einem gemeinsamen Nutzungsvertrag fest (am besten, bevor Ihre Kinder ein Smartphone erhalten) und sprechen Sie auch über Konsequenzen bei Nichteinhaltung. Dazu kann z. B. das Angebot „Mediennutzungsvertrag.de“ von *klicksafe* und *Internet-ABC* genutzt werden.
- ▷ **Mit gutem Beispiel vorgehen**
Überlegen Sie, wie Sie selbst mit Ihrem Handy umgehen.

Auch Erwachsene können sich nicht davon freimachen, in eher unpassenden Momenten auf das Handy zu schauen, um „nicht zu kurz zu kommen“. Eltern, die das Handy selbst immer griffbereit halten, werden es schwerer haben, ihre Kinder zu einer kompetenten Nutzung zu erziehen.

▷ **Handy- oder Medien-Fasten in der Familie durchführen**

Tage, an denen die ganze Familie auf das Smartphone oder sogar auf alle Medien verzichtet, können wertvolle Erfahrungen ermöglichen: Vielleicht stellen Sie hinterher gemeinsam fest, dass alle – zumindest für ein paar Stunden – auch gut ohne die permanente Erreichbarkeit auskommen. Schalten Sie aber nicht einfach nur die Geräte ab, sondern überlegen Sie sich gemeinsam ein schönes Programm für den Tag.

▷ **Mit der Schule zusammenarbeiten**

Unterstützen Sie eine Handyordnung für die Schule, die Ihre Kinder besuchen. Am besten funktionieren Absprachen, wenn sowohl Leitung und Lehrkräfte als auch Schüler und Eltern sie gemeinsam entwickeln. Manchmal scheitert der Versuch, handyfreie Schulfreizeiten durchzuführen, an der Intervention der Eltern. Erinnern Sie sich an die Freizeiten zu Ihrer Schulzeit, dort gab es auch nur die Nummer der Herberge, die Ihre Eltern anrufen konnten.

▷ **Auf Signale achten**

Die Zeit, die Ihre Kinder mit Medien verbringen, ist noch kein Kriterium für Sucht. Achten Sie vielmehr auf Signale wie den Rückzug aus dem Freundeskreis, die Verschlechterung der Noten, eine übermäßige Schüchternheit, veränderte Freizeitaktivitäten oder Schlaf- und Ernährungsprobleme. Sprechen Sie mögliche Sorgen ruhig an und überlegen Sie gemeinsam mit ihrem Kind, welche Schritte sinnvoll sein könnten. Nutzen Sie Fragebögen zum Thema, um eine erste grobe Einschätzung zu erhalten, ob es sich um ein problematisches Nutzungsverhalten handelt (z. B. das Angebot der *Mainzer Ambulanz für Spielesucht*, siehe Linktipps).

▷ **Nehmen Sie Hilfe an**

Wenn Sie davon ausgehen, dass Ihr Kind stark gefährdet oder bereits abhängig ist, sollten Sie unbedingt weitere Informationen und professionelle Hilfe einholen. Lassen Sie sich dabei unterstützen, Ihr Kind aus der Medienabhängigkeit herauszuholen. Anlaufstellen sind z. B. Sucht- und Familienberatungen, Kliniken oder Psychologen. Virtuelle Selbsthilfegruppen des *HSO – Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht e. V.* – erreichen Sie unter: www.onlinesucht.de/beratung. und überlegen Sie gemeinsam mit ihrem Kind, welche Schritte sinnvoll sein könnten.



Tipps für Referenten

Fragen zu den Bereichen „Sucht“ oder „Abhängigkeit“ werden von Teilnehmern auf fast jedem Elternabend gestellt. Referenten sollten diese Themen auch von sich aus berücksichtigen, aber ebenso darauf achten, dass dadurch andere Themenbereiche nicht zu kurz kommen.

► Auf Sorgen eingehen und bei der Einordnung unterstützen

„Mein Kind hängt nur noch am Handy!“ Diese Aussage wird man früher oder später auf fast jedem Elternabend hören. Wichtig ist es, Eltern bei der Einordnung dieses Problems zu helfen, indem man verdeutlicht, wie wichtig Jugendlichen der Austausch mit der Peergroup ist und dass nicht jede als problematisch empfundene Nutzung gleich ein süchtiges Verhalten darstellt. Daher sollten Kriterien für eine mögliche Abhängigkeit benannt werden, aber ebenso die wichtigen Bedürfnisse oder Entwicklungsaufgaben, die Jugendliche durch ihre Mediennutzung befriedigen.

► Austausch fördern

Viele Eltern jüngerer Kinder bringen zu einem Elternabend die Frage mit, ab wann sie ihrem Kind ein Smartphone geben können bzw. sollten. Diese Frage lässt sich gut an das anwesende Publikum zurückgeben – z. B. in Form einer kurzen Umfrage („Wer von Ihnen ist der Ansicht, dass Kinder bereits ab 10, 12 ... Jahren ein eigenes Smartphone erhalten sollten?“). Das so entstandene Stimmungsbild ist eine gute Grundlage für weitere Diskussionen. Eltern sollten darauf vorbereitet werden, welche technischen Möglichkeiten und erzieherischen Herausforderungen mit der Anschaffung eines Smartphones verbunden sind und welche Wege es gibt, um damit in der Familie umzugehen (Erstellen eines Nutzungsvertrages, Vereinbarung von Zeiten, Festlegung von Regeln und Konsequenzen). Die gemeinsame Diskussion unter den Teilnehmenden einer Veranstaltung führt im besten Fall dazu, dass erfolgreiche Strategien für den Familienalltag ausgetauscht werden können.

► Auf Hilfsangebote hinweisen

Es empfiehlt sich, weitere Informationsquellen zum Thema und konkrete Hilfsangebote wie Erziehungsberatungen zu benennen. Als Mittel zur Regelung bzw. Kontrolle der Nutzungszeiten können auch Kinder- oder Jugendschutzprogramme für Smartphones und Tablets kurz vorgestellt werden. Damit sollte allerdings immer der Hinweis verbunden sein, dass diese Programme eine aufmerksame und vertrauensvolle Begleitung durch Eltern nicht ersetzen können und nie einen vollständigen Schutz liefern.

► Jugendliche einbeziehen

Wenn Jugendliche an einer Veranstaltung teilnehmen, empfiehlt es sich, sie offen und wertfrei nach ihrer Handynutzung zu befragen. Auf diesem Weg erhalten die erwachsenen Teilnehmer einen Einblick in die jugendliche Mediennutzung. Dabei sollten auch mögliche problematische Aspekte nicht ausgespart werden – z. B. indem danach gefragt wird, wie viele Nachrichten pro Tag über das Smartphone empfangen werden und ob die Kommunikation nicht manchmal auch als stressig empfunden wird.

Links und Materialien zum Thema

🔗 Video „I Forgot My Phone“: Als Gesprächsgrundlage kann auch der Kurzfilm „I Forgot My Phone“ („Ich habe mein Handy vergessen“) dienen, der auf *YouTube* oder einem anderen Videoportal abgespielt werden kann (siehe z. B.: www.youtube.com/watch?v=OINa46HeWg8).

🔗 www.handysektor.de: Mit der „Real-Life-Challenge“, einem analogen Kartenspiel, fordert das Jugendportal dazu auf, sich der Bedeutung der digitalen Kommunikation im persönlichen Alltag bewusst zu werden und gelegentlich auch gezielt darauf zu verzichten.

Handysektor-Erklärvideo zum Thema „WhatsApp-Stress“:

🔗 www.handysektor.de/mediathek/videos/erklaraevideo-whatsapp-stress.html

Das Erklärvideo veranschaulicht, wie die ständige Erreichbarkeit durch Kommunikationsapps wie WhatsApp auch Probleme verursachen und zum Stressfaktor werden kann.

🔗 www.klicksafe.de: In der Rubrik „Materialien“ findet sich die Elternbroschüre „Internet- und Computerspielabhängigkeit: *klicksafe*-Tipps für Eltern“. Unter dem Motto „Damit der Spaß nicht aus dem Ruder läuft“, hat die EU-Initiative in diesem Flyer notwendiges Elternwissen zur Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit zusammengestellt.



klicksafe-Material für Eltern zum Thema „Internet-, Handy-, und Computerspielabhängigkeit“



- ☞ Auch die Handreichung „Elternabende Computerspiele“ geht in einem ausführlichen Kapitel auf die exzessive Mediennutzung ein: ☞ www.klicksafe.de/service/elternarbeit/handreichungen-elternabende/.
- ☞ ☞ www.mediennutzungsvertrag.de: Die Internetseite ist ein gemeinsames Angebot der von *klicksafe* und des Vereins *Internet-ABC*. Mit dem Mediennutzungsvertrag können medienübergreifend (Smartphone/Handy, Internet, PC, ...) gemeinsame Regeln ausgewählt oder selbst erstellt werden.
- ☞ ☞ www.nummergegenkummer.de: Auch das Elterntelefon der *Nummer gegen Kummer* vermittelt bei Fragen zu Handys, Nutzungszeiten und Web-Sorgen gute Tipps oder Kontaktadressen. Das Elterntelefon ist montags bis freitags von 9 bis 11 Uhr und dienstags und donnerstags von 17 bis 19 Uhr unter der kostenlosen und anonymen Nummer 0800-111 05 50 erreichbar.
- ☞ ☞ www.fv-medienabhaengigkeit.de: Der *Fachverband Medienabhängigkeit e. V.* bietet in der Rubrik „Hilfe finden“ eine interaktive Karte, auf der lokale Hilfsangebote verzeichnet sind.
- ☞ ☞ www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/patienten/behandlungsangebote/ambulanz-fuer-spielsucht.html: Die *Sabine M. Grüsser-Sinopoli Ambulanz für Spielsucht* in Mainz bietet gruppentherapeutische Behandlungsangebote für das Störungsbild „Computerspiel- bzw. Internetabhängigkeit“. Außerdem wurde eine Telefonhotline für die anonyme und kostenlose Beratung von Betroffenen und Angehörigen eingerichtet, die montags bis freitags von 12 bis 17 Uhr unter 0800-152 95 29 erreichbar ist. Auf der Internetseite findet sich zudem eine Checkliste für Eltern und ein Selbsttest.
- ☞ Baacke, Dieter (1997): Medienpädagogik. Tübingen: Niemeyer.

- ☞ Knop, Karin; Hefner, Dorothee; Schmitt, Stefanie; Vorderer, Peter (2015): *Mediatisierung mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kinder und Jugendlichen*. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen LfM, Band 77. Leipzig: VISTAS Verlag. Eine Zusammenfassung ist einsehbar unter: ☞ www.lfm-nrw.de/alwayson.



Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Band 77: „Mediatisierung mobil“.

- ☞ Stodt, Benjamin; Wegmann, Elisa; Brand, Matthias (2015): *Geschickt geklickt?! Zum Zusammenhang von Internetnutzungs Kompetenzen, Internetsucht und Cybermobbing bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen*. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen LfM, Band 78. Leipzig: VISTAS Verlag. Zusammenfassung unter: ☞ www.lfm-nrw.de/geschicktgeklickt.



Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Band 78: „Geschickt geklickt?!“.



3.9 Cyber-Mobbing

Mittlerweile ist die Nutzung von Handys und Smartphones bei Jugendlichen keine Seltenheit mehr, sondern fester Bestandteil in ihren Lebenswelten. Sie nutzen das Smartphone vor allem dazu, um mit anderen – zumeist ihrer Peergroup – zu kommunizieren. Dies geschieht durch Anrufe, SMS aber verstärkt durch Online-Community- oder Messenger-Apps, in denen oft ein Gruppenchat für die ganze Klasse angelegt wird. Wenige Jugendliche in diesem Alter sind sich allerdings der Reich- und Tragweite bewusst, die unbedachte Äußerungen im Chat oder in Sozialen Netzwerken haben können. Ein Teil der Jugendlichen setzt darüber hinaus gezielt beleidigende Aussagen oder bloßstellende Fotos und Videos ein, um andere Mitschüler, Jugendliche aus dem eigenen Umfeld und manchmal auch Lehrer und andere Erwachsene öffentlich zu beleidigen, zu diffamieren oder bloßzustellen. Cyber-Mobbing meint eben dieses bewusste Beleidigen, Bedrohen oder Belästigen von anderen – (meist) über einen längeren Zeitraum hinweg und mit Hilfe moderner Kommunikationsmittel; z. B. in Sozialen Netzwerken, auf Videoplattformen, per SMS, E-Mail oder im Chat.

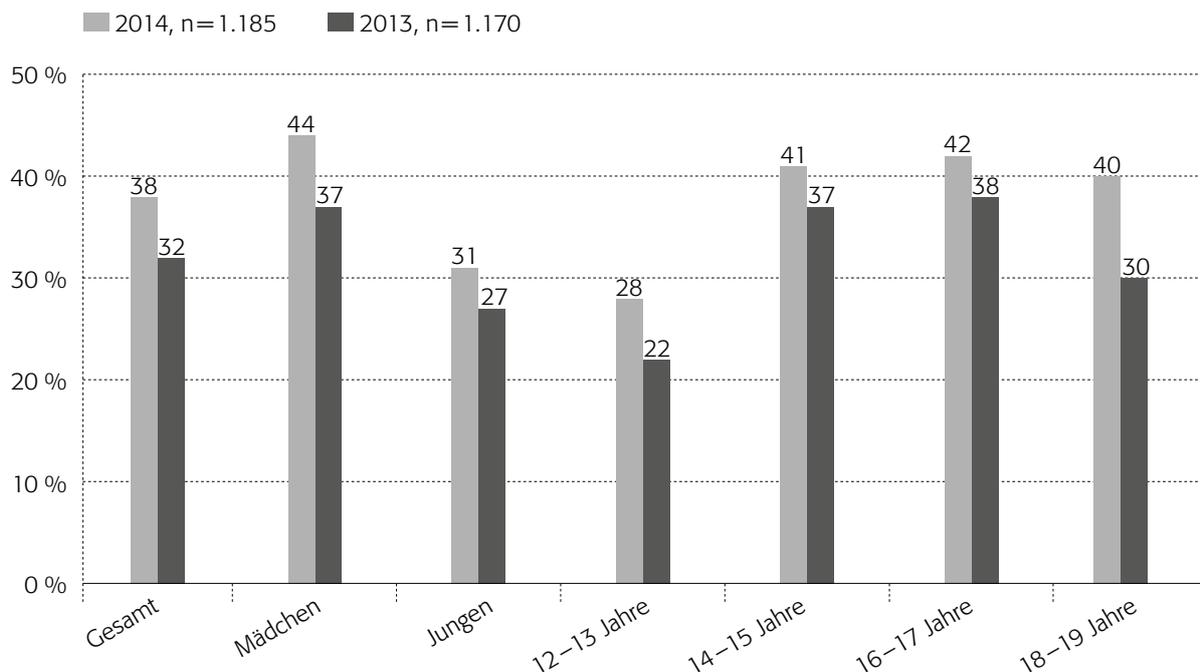
Was sind grundlegende Kennzeichen von Cyber-Mobbing und welche speziellen Aspekte sollten in Bezug auf Smartphones beachtet werden?

Verbreitung von Cyber-Mobbing

Die JIM-Studie 2014 fasst in Bezug auf die Verbreitung des Phänomens Cyber-Mobbing folgendes zusammen: 17 Prozent der befragten jugendlichen Internetnutzer (von 12 bis 19 Jahren) geben an, dass falsche Behauptungen oder Beleidigendes über sie online verbreitet wurden. Die Ergebnisse weisen zudem darauf hin, dass besonders die Altersgruppe der 16- bis 17-Jährigen vermehrt Fälle von Cyber-Mobbing aufweist (22 Prozent). In der Studie wurden Jugendliche auch dazu befragt, ob Sie etwas darüber wissen, dass in ihrem Bekanntenkreis schon einmal eine Person über das Internet oder Handy „fertig gemacht“ wurde: 38 Prozent der Befragten bestätigen dies. Die meisten Fälle von Cyber-Mobbing wurden dabei in Online-Communities (20 Prozent), aber auch über das Handy (12 Prozent) und im Chat (11 Prozent) festgestellt.⁴⁹

Die LfM-Studie „Geschickt geklickt?!“ (2015), für die 825 Jugendliche und junge Erwachsene (im Alter von 14 bis 29 Jahren) u. a. auch zum Phänomen Cyber-Mobbing befragt wurden, kommt zu folgenden Ergebnissen: Ungefähr 30 Prozent der Befragten bestätigen, bereits einmal eine andere Person online schikaniert zu haben. Davon werden knapp 18 Prozent als aktive Täter bezeichnet, da sie z. B. bereits einmal beleidigende Nachrichten verschickt, peinliche

Gibt es jemanden in Deinem Bekanntenkreis, der schon mal im Internet oder übers Handy „fertig gemacht“ wurde?



Quelle: JIM-Studie 2014, JIM-Studie 2013, Basis: Internet-Nutzer.

⁴⁹ JIM-Studie 2014, S. 39 f.



Fotos oder Videos online gestellt oder Gerüchte über das Opfer verbreitet haben. Im Vergleich dazu gibt ein Viertel der Befragten an, schon einmal bereits existierendes „Cyber-Mobbing-Material“ in der passiven Rolle weitergeleitet, kommentiert oder mit „gefällt mir“ markiert zu haben. Dabei lässt sich auch erkennen, dass knapp die Hälfte der Befragten aller Cyber-Mobbing-Täter (ca. 13 Prozent) sowohl bereits einmal die Rolle des aktiven als auch des passiven Täters innehatten.⁵⁰

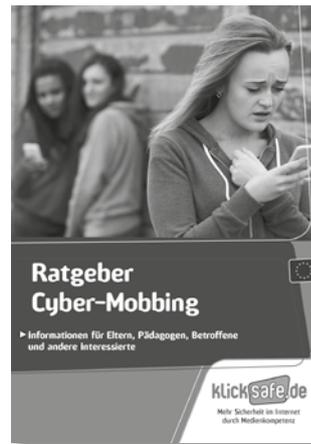
Laut Studie sind die befragten Schüler (281 Teilnehmer der Studie) dabei häufiger an Cyber-Mobbing-Fällen beteiligt, als die älteren Studienteilnehmer. So geben knapp 40 Prozent der Schüler an, bereits einmal eine andere Person online gemobbt zu haben (25 Prozent aktiv, ca. 34 Prozent passiv). Knapp ein Viertel aller Schüler hat bereits Erfahrung als Cyber-Mobbing-Opfer gemacht.

Untersucht wurde darüber hinaus, welche persönlichen Merkmale und sozialen Kompetenzen Einfluss auf die Mediennutzung und auch Phänomene wie Cyber-Mobbing haben können. Folgende Ergebnisse lassen sich dazu festhalten: Menschen, die sehr genau, zielstrebig und strukturiert sind und die sich außerdem interessiert unbekannteren Situationen stellen, haben weniger Erfahrungen mit Cyber-Mobbing gemacht. Weniger offene oder gewissenhafte Menschen erleben dieses Phänomen dagegen häufiger. Opfer von Cyber-Mobbing berichten außerdem eher von psychopathologischen Symptomen wie Ängstlichkeit, Depressivität und Unsicherheit im sozialen Austausch als Nicht-Opfer dies tun.

Daneben konnte aufgezeigt werden, dass Personen, die weniger aktiv im Internet sind, ihr Verhalten regulieren und reflektieren, einer geringeren Gefahr ausgesetzt sind, mit Cyber-Mobbing in Kontakt zu kommen, als Personen mit einer höheren Online-Beteiligung. Insbesondere eine ausgeprägte technische Expertise und produktive Kompetenzen scheinen das Risiko zu erhöhen.

Formen von Cyber-Mobbing

Es existieren verschiedene Formen von Cyber-Mobbing. Willard (2007)⁵¹ zählt acht verschiedene Ausprägungen des Cyber-Mobbings auf. Dazu gehören: Beleidigung/Beschimpfung, Belästigung, Anschwärzen/Gerüchte verbreiten, Auftreten unter falscher Identität, Bloßstellen/Betrügerei, Ausschluss, Cyberstalking und offene Androhung von Gewalt.



Klicksafe-Broschüre zum Thema „Cyber-Mobbing“

Mobbing zwischen Jugendlichen oder Erwachsenen ist kein neues Phänomen, das erst mit den Neuen Medien aufkommt. Die EU-Initiative *klicksafe* verweist hierzu in ihrem Ratgeber „Cyber-Mobbing“ auf die wesentlichen Unterschiede zwischen Mobbing und Cyber-Mobbing. Fälle von Cyber-Mobbing zeichnen sich allgemein gesamt dadurch aus, dass Eingriffe in das Privatleben rund um die Uhr erfolgen können,

Inhalte sich extrem schnell verbreiten und der beteiligte Personenkreis nur schwer zu überschauen ist. Zudem können die Täter über die Medien anonym agieren – z. B. indem sie sich unter einem falschen Namen ein Profil in einer Online-Community erstellen und mit Hilfe dieser Online-Identität Unwahrheiten über eine Person verbreiten.

Ein wichtiger Faktor für einen positiven Umgang miteinander ist die Fähigkeit, sich in andere Menschen hineinversetzen zu können und mitfühlend (empathisch) zu agieren. Empathie entwickelt sich in der direkten Interaktion mit anderen Menschen. Durch ein direktes Gespräch, in dem sich beide Gesprächspartner in die Augen schauen können, lässt sich unmittelbar erkennen, wie das Gegenüber auf unterschiedliche Äußerungen und Handlungen reagiert, so z. B. auch bei der Aussprache von Beleidigungen oder ähnlichem.

In medial vermittelter Kommunikation fehlt davon ein großer Teil: Der Täter wird mit den Reaktionen, die das Opfer auf eine (beleidigende) Aussage zeigt, gar nicht direkt konfrontiert. Dies trägt möglicherweise – neben dem Umstand, dass auch anonym gemobbt werden kann – zu einer weiteren Enthemmung auf Seiten der Täter bei.

Welche weiteren Faktoren sind neben den bisher allgemein genannten vor allem in Bezug auf das Smartphone zu berücksichtigen?

Cyber-Mobbing über das Smartphone

Cyber-Mobbing findet auf vielen medialen Wegen und Kanälen statt. Einige Besonderheiten von Smartphones können aber spezielle Aspekte von Cyber-Mobbing begünstigen.

⁵⁰ Für eine Zusammenfassung der Studie siehe: www.lfm-nrw.de/geschichtegeklickt.

⁵¹ Grimm, Petra; Rhein, Stefanie; Clausen-Muradian, Elisabeth (2008): Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik. Schriftenreihe der NLM, Band 23. Berlin: VISTAS Verlag.
Online: www.nlm.de/fileadmin/dateien/aktuell/Studie_Prof._Grimm.pdf.



Für viele Nutzer sind Handys oder Smartphones in der Freizeit, für die Ausbildung oder Arbeit ein unverzichtbares Werkzeug – die ständige Erreichbarkeit ist für viele integraler Bestandteil des alltäglichen Lebens. Das bedeutet zugleich, dass auch Täter ihre Cyber-Mobbing-Opfer ständig erreichen und belästigen können. Ob über eine SMS oder über Messenger wie *WhatsApp*, können sich Täter direkt an ihre Opfer wenden, ohne befürchten zu müssen, dass ein öffentliches Publikum eingreift. Ein öffentlicher Beitrag auf der Seite einer Online-Community hingegen würde vielen Besuchern wahrscheinlich schnell auffallen und entsprechende Reaktionen provozieren. Durch die fehlende Transparenz von Messaging Diensten können auch Eltern zunehmend schwerer zu erkennen, ob das eigene Kind zum Opfer geworden ist.

Die Möglichkeit, jederzeit Foto- oder Videoaufnahmen von anderen Personen zu erstellen und in Online-Communities oder Messenger-Gruppen einzustellen, kann ebenfalls Cyber-Mobbing befördern. Bilder oder Clips, in denen Opfer gezielt in peinlichen Situationen gefilmt oder fotografiert wurden, können direkt veröffentlicht und damit z. B. einem großen Teil des Freundeskreises oder der Klassenmitglieder zugänglich gemacht werden. Auch selbst gemachte Aufnahmen („Selfies“), können gegen den Urheber eingesetzt werden – z. B. dann, wenn private (Nackt-) Aufnahmen von dem Partner an andere weitergegeben werden (vgl. Kapitel 3.8.2 „Jugendgefährdende Inhalte“).

Das Smartphone und einzelne Apps können darüber hinaus auch gezielt zur Ausgrenzung genutzt werden. So bilden mittlerweile die meisten Schulklassen Chat-Gruppen über *WhatsApp* (oder alternative Messenger) und nicht immer dürfen alle Mitglieder der Klasse an der Gruppe teilnehmen. Es kommt sogar vor, dass schon der Name der Gruppe anzeigt, dass einzelne Personen ausgeschlossen werden (z. B. „Gruppe für alle außer Tim“). Diese und andere „Demütigungen vor Publikum“ fallen besonders ins Gewicht, da sie sich nicht leicht löschen lassen und Betroffene auch nach langer Zeit noch darunter leiden müssen, dass es Inhalte gibt, die sie bloßstellen oder weiterhin Gruppen existieren, aus denen sie gezielt namentlich ausgegrenzt werden.

Die Möglichkeiten von Apps sind teilweise sehr begrenzt, wenn es darum geht, die Verbreitung von Inhalten zu unterbinden oder eine Löschung zu erwirken. Während beispielsweise viele Soziale Netzwerke einen „Melde-Button“ für problematische Inhalte haben, fehlt eine solche Funktion bei Messengern wie *WhatsApp* (vgl. Kapitel 3.5.3 „WhatsApp, Facebook & Co.“).

Rechtliche Fragen

Es gibt kein spezielles Gesetz gegen Cyber-Mobbing, aber möglicherweise werden durch Mobbing andere Straftatbestände erfüllt. Zunächst ist es daher grundsätzlich wichtig zu unterscheiden, ob die Angriffe öffentlich oder geschlossen stattfinden:

- Öffentlich: Wenn Bilder oder Videos ohne Zustimmung veröffentlicht werden, werden das Persönlichkeitsrecht und das Recht am eigenen Bild verletzt (vgl. Kap. 3.7.1 „Urheber- und Persönlichkeitsrechte“). Sollte es zur Verbreitung von Unwahrheiten oder Beleidigungen über das Internet kommen, kann ein Unterlassungsanspruch geltend gemacht oder eine Strafanzeige wegen Verleumdung/übler Nachrede gestellt werden.
- Geschlossen: Bei fortwährender Belästigung oder Beleidigung per E-Mail, Instant Messenger oder SMS, tritt eventuell das Anti-Stalking-Gesetz in Kraft.

Egal ob öffentlich oder geschlossen: Drohung, Erpressung oder Nötigung sind Straftaten, ganz gleich durch welches Medium.

Ist das Cyber-Mobbing?

Nicht alle Fälle jugendlicher Auseinandersetzungen über Medien sind gleich als Cyber-Mobbing zu bezeichnen. Zwischen dem bewussten Bloßstellen oder Beleidigen einer Person und einer unbedachten, vielleicht lustig gemeinten Äußerung im Gruppenchat können Welten liegen. Gerade bei Jugendlichen sind die Übergänge zwischen Neckereien und ernsten Konflikten oft fließend. Im Fall von Cyber-Mobbing können die Konsequenzen für das Opfer allerdings durchaus gleich ausfallen. Zur Verdeutlichung zwei beispielhafte Situationen:

Thomas schickt ein Foto von einem Mädchen mit altmodischen Kleidern in den *WhatsApp*-Klassenchat und schreibt als Kommentar dazu „Julias neue Klamotten“. Das Bild sorgt für viele Reaktionen in der Chatgruppe, an der alle Schüler der Klasse teilnehmen, inklusive Julia. Fast alle Chatmitglieder finden die Aktion lustig und stimmen Thomas zu, niemand regt sich darüber im Chat auf.

Susanne hat sich mit Melanie gestritten und ist mehrfach von Lehrern für ihr Verhalten gerügt worden. Susanne setzt den Streit im Internet fort und beleidigt Melanie durch Kommentare auf ihrer *Facebook*-Seite. Schnell finden sich mehrere Schüler aus der Klasse, die die Kommentare mit „gefällt mir“ markieren. Als Melanie Susannes Kommentare löscht und sie blockiert, findet sich ein Video bei *YouTube* mit dem Titel „Melanie, du Opfer“. In dem Clip sind mehrere,



heimlich gemachte Fotos von Melanie zusammengeschnitten. Unter dem Video finden sich bald viele gehässige Kommentare.

Beide Beispiele weisen Parallelen auf und zeigen, in welcher Situation sich die Opfer befinden. Egal, ob die beleidigenden Äußerungen ironisch gemeint oder mehrfach gezielt eingesetzt wurden – Tatsache ist, dass in beiden Fällen eine öffentliche Demütigung stattfindet. Der ursprünglichen Provokation bzw. dem herabsetzenden Verhalten folgen die zustimmenden Kommentare des Publikums im Chat, im Netzwerk oder auf der Videoplattform. Durch diese Zustimmung spitzt sich die Situation für mögliche Opfer weiter zu, was dazu führen kann, dass sie sich ausgegrenzt und alleine fühlen.

Die in der Überschrift dieses Absatzes gestellte Frage lässt sich also folgendermaßen beantworten: Der Begriff Cyber-Mobbing ist nicht für alle Formen digitaler Auseinandersetzung zwischen Jugendlichen passend, aber die Folgen für die Opfer können ähnlich ausfallen. Die Berücksichtigung der Opfer und ihrer Wahrnehmung der Situation sollte daher bei Hilfsangeboten von Eltern und Schule immer berücksichtigt werden und eine zentrale Rolle einnehmen.

Empfehlungen für Eltern

Eltern sollten wissen, welche Möglichkeiten sie haben, um Cyber-Mobbing vorzubeugen. Ebenso wichtig sind konkrete Hinweise zu Interventionsmaßnahmen, die im Fall der Fälle hilfreich sind und schnell angewandt werden können. Die Empfehlungen teilen sich daher an dieser Stelle in die Bereiche Prävention und Intervention auf.

Prävention

► Reden Sie über Verhaltensregeln!

Auch wenn Ihre Kinder die Handhabung neuer Geräte oder Anwendungen spielerisch und schnell erlernen, fehlt ihnen doch oft die Reife, die Reich- und Tragweite der Äußerungen, die sie über das Smartphone oder den Computer tätigen, einzuschätzen. Bevor Sie Ihrem Kind ein Smartphone schenken bzw. die Nutzung erlauben, sollten Sie gemeinsam Regeln für dessen Nutzung festlegen. Die Vereinbarungen sollten den Grundsatz beinhalten, anderen Menschen mit Respekt zu begegnen und nur die Dinge über das Smartphone mitzuteilen, die man dem Anderen auch ins Gesicht sagen würde. Internet und Smartphone sind denkbar schlechte Orte, um Streitgespräche auszutragen! Erklären Sie Ihrem Kind, dass lustig gemeinte Äußerungen im Internet nicht immer von allen auch als solche verstanden werden.

► Gehen Sie gemeinsam auf Spurensuche!

Es kann vorkommen, dass sich im Internet bereits (unangenehme) Inhalte wie Bilder oder Kommentare über Ihr Kind befinden, von denen Ihre Familie noch nichts ahnt. Gehen Sie deshalb gemeinsam auf Spurensuche und recherchieren Sie in einer Suchmaschine, welche digitalen Spuren Ihr Kind und Sie selbst schon hinterlassen haben. Wenn Sie in Suchmaschinen nach Namen suchen, empfiehlt es sich, Anführungszeichen zu verwenden (also z. B. „Max Mustermann“), da man dadurch genauere Suchergebnisse erzielt. Sollten Sie Bilder finden, zu deren Veröffentlichung Sie Ihr Einverständnis nicht gegeben haben, berufen Sie sich auf das Recht am eigenen Bild und fordern die Löschung der Bilder beim jeweiligen Betreiber der Seite ein.

WWW

Selbstverpflichtung

Cyber-Mobbing:

Das lassen wir an unserer Schule nicht zu!

- § 1. Wir verpflichten uns zu einem fairen, respektvollen und offenen Miteinander, im Klassenzimmer wie auch im www.
- § 2. Wenn einer von uns mitbekommt, wie ein anderer per Handy, Internet oder SMS terrorisiert wird, dann schauen wir nicht weg, sondern helfen, indem wir uns dafür interessieren und den anderen dazu ermutigen, Cyber-Mobbing zu melden.
- § 3. Wir benennen an unserer Schule einen Anti-Mobbing-Beauftragten, der sich auch mit dem Mobbing durch Neue Medien auskennt (Vertrauenslehrer, Schulpsychologe,...).
- § 4. Wir gehen das Thema im Unterricht an (Projekttag, Gesprächsrunde etc.) und bringen es an die Öffentlichkeit (Flyer, Plakate, Artikel in der Schülerzeitung, Eltern informieren).
- § 5. Wir überprüfen unsere eigenen medialen Nutzungsgewohnheiten auf unfaires Verhalten, und denken darüber nach, was es für einen Menschen bedeutet, über einen längeren Zeitraum und oft anonym, fertig gemacht zu werden.

Kein Cyber-Mobbing bei uns!

i.A. aller Schüler und Lehrer

(Schulstempel und Unterschrift Schulleitung)



Quelle: *klicksafe*-Unterrichtsmodul
„Was tun bei Cyber-Mobbing“, S. 32.
PDF-Download unter: www.klicksafe.de/materialien



► **Machen Sie Cyber-Mobbing auch zum Schulthema!**

Klasseninterne Elternabende sind ein guter Anlass, um über die Mediennutzung der Kinder und das allgemeine Klima in der Klasse zu sprechen. Der Austausch mit den anderen Eltern kann womöglich dazu beitragen, problematische Aspekte zu erkennen und Ideen dafür zu sammeln, diese aus dem Weg zu schaffen. Fragen Sie in der Schule, welche präventiven Maßnahmen gegen Cyber-Mobbing durchgeführt werden (viele weiterführenden Schulen greifen das Thema bereits auf) und setzen Sie sich dafür ein, falls es noch keine gibt.

► **Gehen Sie mit gutem Beispiel voran!**

Bitten Sie ihr Kind, nicht zu schweigen und sich erst recht nicht zu beteiligen, wenn sie bemerken, dass ihre Mitschüler, Freunde oder Bekannte gemobbt werden. Denn Cyber-Mobbing funktioniert nur, wenn Opfer, Täter und Publikum schweigen. Zeigen Sie die Zivilcourage, die Sie von Ihren Kindern fordern, auch selbst.

► **Bieten Sie Ihre Hilfe an!**

Auch wenn Sie nicht mit *Facebook* oder *WhatsApp* vertraut sind, ist Ihre Hilfe wertvoll! Schauen Sie gemeinsam, welche Sicherheits- und Privatsphäre-Einstellungen in Sozialen Netzwerken angeboten werden. Bieten Sie vorab ihre Hilfe für den Fall an, dass Ihr Kind über das Smartphone oder das Internet beleidigt wird. Mobbing-Opfer brauchen vor allem eins: Ansprechpartner, mit denen sie offen reden können!

Intervention

► **Achten Sie auf Hinweise!**

Es kann vorkommen, dass Ihr Kind sich schämt, weil es Opfer von Cyber-Mobbing geworden ist und sich Ihnen deshalb nicht anvertraut. Sprechen Sie Ihr Kind geduldig und mehrfach darauf an, wenn Sie bemerken, dass sich dessen Freundschaften abrupt verändern. Achten Sie auch auf mögliche Alarmsignale wie vermehrte gesundheitliche Probleme und Verhaltensänderungen, z. B. zunehmende Verschlossenheit oder einen Leistungsabfall in der Schule.

► **Versetzen Sie sich in die Situation Ihres Kindes!**

Hören Sie aufmerksam zu, wenn Ihr Kind davon berichtet, Opfer einer Beleidigung bzw. einer Mobbing-Attacke geworden zu sein. Auch, wenn Sie den Eindruck haben, dass es sich womöglich nur um einen derben Scherz unter Jugendlichen handelt. Entscheidend ist, wie Ihr Kind die Situation wahrnimmt. Aussagen wie „Das wird schon wieder!“ helfen nicht weiter und verhindern womöglich, dass Ihr Kind sich Ihnen weiter anvertraut.

► **Antworten Sie nicht auf Attacken!**

Wird das eigene Kind beleidigt, neigen Eltern oftmals dazu, die Täter direkt selbst anzusprechen. Diese Vorgehensweise hat allerdings kaum Aussicht auf Erfolg. Häufig tragen solche Interventionen durch Erwachsene eher dazu bei, dass ein Streit eskaliert. Viel wichtiger ist, dass die belastenden Beweise gesichert, anschließend gelöscht und die Täter blockiert werden. Die meisten Netzwerke und Chat-Programme bieten solche Funktionen an. Bei wiederholten, unerwünschten Textnachrichten oder andauernder Belästigung durch Anrufe sollte der Handyanbieter kontaktiert und gegebenenfalls eine neue Nummer beantragt werden.

► **Gehen Sie mit Bedacht vor!**

Informieren Sie die Schule darüber, wenn der Täter aus dem Schulumfeld stammt und legen Sie gemeinsam – z. B. mit dem Klassenlehrer – weitere Schritte fest (etwa ein gemeinsames, durch die Schule moderiertes Gespräch mit den Eltern des Täters). Handelt es sich bei den Mobbing-Attacken um Straftaten (z. B. um das Verbreiten bloßstellender Informationen/Bilder, um Verleumdung oder die Androhung von Gewalt), sollten Sie nicht davor zurückschrecken, einen Anwalt oder direkt die Polizei einzuschalten. Die meisten Kommissariate haben Mitarbeiter, die sich mit Cyber-Mobbing auskennen. Manchmal kann die Polizei auch dafür sorgen, dass Einträge schneller wieder aus dem Internet verschwinden.

Tipps für Referenten

Elternabende zu Smartphones oder dem Internet sollten das Thema Cyber-Mobbing auf jeden Fall berücksichtigen. In der öffentlichen Diskussion über die Risiken der Neuen Medien gehörte Cyber-Mobbing in den letzten Jahren zu den zentralen Themen. Bei vielen Eltern sitzt die Angst tief, dass das eigene Kind zum Opfer einer Cyber-Mobbing-Attacke werden könnte. Es ist daher wichtig, Eltern zu sensibilisieren und Handlungsmöglichkeiten bei auftretenden Problemen klar zu benennen. Referenten sollten wissen, in welchem Umfang Jugendliche Messenger und Netzwerke nutzen, welche Faszination diese Angebote auf die Heranwachsenden ausüben und aufzeigen können, welche (technischen) Möglichkeiten es gibt, um auf Cyber-Mobbing zu reagieren (z. B. indem die Melde- und Blockier-Funktionen in Netzwerken und Messenger-Apps demonstriert werden).



► Eltern sensibilisieren!

An einem Elternabend nehmen nicht nur die Eltern von potenziellen Cyber-Mobbing-Opfern teil, sondern ebenso die Eltern potenzieller Täter.⁵² Das Elternhaus kann viel dazu beitragen, Mobbing präventiv zu begegnen und Kinder gegen mögliche Angriffe zu stärken. Allerdings kann es auch einschränken – z.B. indem gemeinsame, aufklärende Gespräche verweigert werden. Wichtig ist es daher, Eltern darauf vorzubereiten, dass ihre Kinder beide Rollen einnehmen könnten. Sie sollten verstehen, welche Demütigung mit öffentlicher Bloßstellung verbunden sein kann, welche strafrechtlichen Konsequenzen den Tätern drohen können und wie wichtig es ist, dass problematische Aspekte der Mediennutzung zuhause mit den Kindern zum Thema gemacht werden.

► Offenheit wertschätzen!

Wenn Eltern davon berichten, dass ihr Kind Opfer einer Mobbing-Attacke wurde, sollte diese Offenheit wertgeschätzt werden, ohne die einzelnen Schicksale zu stark zu kommentieren oder sich an einer Diagnose zu versuchen. In solchen Situationen sollten vielmehr Wege aufgezeigt werden, wie Eltern und Schule gemeinsam mit dem Problem umgehen können. Nicht alle Teilnehmer einer Veranstaltung möchten offen über Probleme in der eigenen Familie reden. Referenten könnten daher anbieten, auch nach dem Vortrag noch für Fragen zu diesem Bereich zur Verfügung zu stehen. Jeder Referent sollte bewusst entscheiden, wo die eigenen professionellen Grenzen liegen.

► Zwischen Schule und Eltern moderieren

Elternabende an Schulen bieten die spannende Möglichkeit, ein Erziehungsthema („Wie gehen wir – online – miteinander um?“) mit zwei der wichtigsten Erziehungsinstanzen (Elternhaus und Schule) gleichzeitig zu diskutieren. Um zu vermeiden, dass die eine Seite der anderen die Verantwortung zuschiebt, empfiehlt es sich, sowohl den Eltern als auch der Schule Wege aufzuzeigen, um präventiv und intervenierend mit Cyber-Mobbing umzugehen. Vorab sollte daher auch geklärt werden, welche Maßnahmen die Schule bereits durchführt und welche Ansprechpartner es im Kollegium dafür gibt. Es bietet sich an, die Verantwortlichen der Schule ihr Konzept gegen Cyber-Mobbing – sofern vorhanden – selbst kurz skizzieren zu lassen.

Links und Materialien zum Thema

- 🔗  www.klicksafe.de: Im Dossier zum Thema Cyber-Mobbing (in der Rubrik „Themen“) werden die wesentlichen Aspekte zusammengefasst und Möglichkeiten der Prävention und Intervention aufgezeigt.
- 🔗 Das Zusatzmodul „Was tun bei Cyber-Mobbing?“ bietet ein Präventionsprogramm mit Arbeitsblättern, das sich sehr gut für den Einsatz im Unterricht an weiterführenden Schulen eignet:  www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/zusatzmodule-zum-lehrerhandbuch/#c1523.
- 🔗  www.klicksafe.de/spots: In der Rubrik „Spots“ findet sich darüber hinaus der Film „Let’s fight it together“, ein preisgekrönter Film, der von *Childnet* (www.childnet.com) für das Ministerium für Kinder, Schulen und Familien in Großbritannien produziert wurde. Er soll helfen, Jugendliche für die Kränkungen und die Schäden zu sensibilisieren, die durch Cyber-Mobbing verursacht werden können. In Zusammenarbeit mit *klicksafe* wurde der Film mit deutschen Untertiteln versehen.
- 🔗 Ratgeber „Cyber-Mobbing“: Der Ratgeber geht auf die Besonderheiten, Funktionen, Auslöser und die Verbreitung von Cyber-Mobbing ein und bietet Informationen dazu, wie sich Cyber-Mobbing im familiären Kontext erkennen und thematisieren lässt. Zudem werden Möglichkeiten vorgestellt, um gegen Cyber-Mobbing vorzugehen. Drei Experteninterviews beleuchten außerdem psychologische Aspekte und Folgen von Cyber-Mobbing und geben Ratschläge für Betroffene und Angehörige. Die Broschüre kann bestellt oder als PDF-Datei heruntergeladen werden:  www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/ratgeber-cyber-mobbing.
- 🔗 Cyber-Mobbing Erste-Hilfe-App: Die Erste-Hilfe-App von *klicksafe* unterstützt durch kurze Videoclips bei den ersten Schritten gegen Cyber-Mobbing. Außerdem gibt es Hinweise auf Beratungsstellen und Anleitungen zum Melden, Blockieren, oder Löschen von beleidigenden Kommentaren auf Social-Media-Plattformen. Die App richtet sich gezielt an ältere Kinder und Jugendliche, aber auch Eltern und Lehrer können von den Anregungen profitieren. Die App ist als *Android*- und *iOS*-Version verfügbar.

⁵² Wie oben angemerkt können Heranwachsende auch beide Rollen innehaben.



- ☞ Stodt, Benjamin; Wegmann, Elisa; Brand, Matthias (2015): *Geschickt geklickt?! Zum Zusammenhang von Internetnutzungskompetenzen, Internetsucht und Cybermobbing bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen*. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen LfM, Band 78. Leipzig: VISTAS Verlag. Zusammenfassung unter: www.lfm-nrw.de/geschicktegeklickt.
- ☞ www.ajs.nrw.de: Die Broschüre „Cyber-Mobbing“ der AJS NRW e. V. informiert Eltern, pädagogische Fachkräfte und Jugendliche über das Problem Cyber-Mobbing. Sie will dafür sensibilisieren, dass die virtuellen Anfeindungen für die betroffenen Kinder und Jugendlichen ein ernsthaftes Problem sein können. Außerdem wird aufgezeigt, welche konkreten Möglichkeiten es gibt, um gegen Cyber-Mobbing vorzugehen. Die Broschüre kann über den Shop der AJS gegen 1,50 Euro bestellt werden: www.ajs.nrw.de/index.php/service/bestellungen/shop/product/view/2/9.html.
- ☞ Die AJS-Handreichung „Cyber-Mobbing begegnen“ lässt sich kostenlos herunterladen und enthält vielfältige (eigene und Verweise auf existierende) Materialien zum Thema: www.ajs.nrw.de/wp-content/uploads/2015/05/AJS-Handreichung_Cyber-Mobbing.pdf.
- ☞ www.handysektor.de: *Handysektor* ist ein aktuelles Infoportal der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs). In der Rubrik „Mobbing + Mut“ finden sich viele Artikel, Tipps, Broschüren und ein Erklärvideo zum Thema „Cyber-Mobbing“ bzw. zum respektvollen Umgang mit anderen Menschen im Internet.
- ☞ www.juuuport.de: Dein Schutz im Web! So lautet der Slogan von *Juuuport*. Für das Beratungsprojekt wurden Jugendliche und junge Erwachsene als Scouts ausgebildet, um anderen Jugendlichen zu helfen – auch zum Thema Cyber-Mobbing.
- ☞ www.internet-abc.de/eltern: Im Elternbereich von *Internet-ABC* werden Informationen und Tipps rund um Mobbing und Cyber-Mobbing bereitgestellt (Menüpunkt „Hobby und Freizeit/Surf-Ratgeber/Mobbing und Gemeinheiten“).
- ☞ www.schau-hin.info: Unter der Rubrik „Extrathemen“ finden sich ebenfalls Informationen zum Thema Cyber-Mobbing.

- ☞ www.nummergegenkummer.de: Der Verein *Nummer gegen Kummer e. V.* bietet neben dem erfolgreichen Kinder- und Jugendtelefon seit 2001 auch ein Elterntelefon an. Das größte telefonische Beratungsangebot für Kinder, Jugendliche und Eltern hilft kostenlos, anonym und vertraulich bei kleinen und großen Problemen. Die *Nummer gegen Kummer* für Kinder und Jugendliche ist montags bis freitags von 14 bis 20 Uhr in ganz Deutschland unter der Telefonnummer 0800-111 03 33 zu erreichen. Das Elterntelefon ist montags bis freitags von 9 bis 11 Uhr und dienstags und donnerstags von 17 bis 19 Uhr unter der kostenlosen Rufnummer 0800-111 05 50 zu erreichen.



- ☞ www.nummergegenkummer.de
- ☞ www.bke-elternberatung.de: Die *Bundeskonferenz für Erziehungsberatung* bietet Jugendlichen zwischen 14 und 21 Jahren und Eltern eine kostenlose und anonyme Online-Beratung zu Problemen oder Erziehungsfragen.
- ☞ www.no-blame-approach.de: Der *No Blame Approach* (= Ansatz ohne Schuldzuweisung) bietet neue Möglichkeiten, Mobbing zu begegnen und zu stoppen. Der Internetauftritt informiert über die Idee dieses Ansatzes (im Mittelpunkt steht die Arbeit mit sog. Unterstützerguppen) und über praktische Erfahrungen, die Menschen aus der pädagogischen Arbeit mit dieser Vorgehensweise gemacht haben.



3.10 Spaß und Kreativität mit mobilen Anwendungen und Geräten

Durch Kamera, Mikrofon und Apps sind Smartphones und Tablets bestens für einen kreativen Einsatz gerüstet. Ob im Schulalltag oder in der Freizeit – kreative Nutzungsmöglichkeiten machen nicht nur Spaß, sondern helfen auch dabei, die Funktionen des Geräts auf eine völlig neue Art und Weise zu entdecken. Und das gilt nicht nur für Kinder und Jugendliche: Mobile Medien bieten im kreativen Kontext auch für Eltern viele Chancen und Anknüpfungspunkte, um mit ihren Kindern ins Gespräch zu kommen.

Die Hürde ist dabei sehr gering – schon ein gemeinsamer Ausflug mit Geocaching, als Fotograf bei einer Familienfeier oder das Basteln von Smartphone-Zubehör wie Handytaschen oder -haltern ermöglicht es, gemeinsam die Möglichkeiten der mobilen Medien zu entdecken. Und während Kinder und Jugendliche ihren Eltern möglicherweise in der technischen Nutzungskompetenz überlegen sind, können Erwachsene im kreativen Bereich Erfahrungen aus den Bereichen Ästhetik und Inspiration sowie Wissen um rechtliche Rahmenbedingungen vorweisen, sodass beide Seiten profitieren können.

Dieses Kapitel bietet Ideen und Anregungen für den kreativen Einsatz des Smartphones. Dazu werden Apps vorgestellt, die die Bandbreite von Smartphones und Tablets demonstrieren und sich für vielfältige kreative Zwecke und zur Medienproduktion in den Bereichen Fotografie, Video, Audio und Musik anbieten.

Apps und Alltagshelfer

Es gibt bereits mehr als 2,5 Millionen Apps und es kommen stetig neue hinzu. Es ist also kein Wunder, dass es mittlerweile für fast jede Alltagssituation eine passende Anwendung gibt.

So kann das Smartphone beispielsweise eine Taschenlampe ersetzen. Viele Geräte, die über ein Blitzlicht verfügen, haben schon eine integrierte Taschenlampen-Funktion. Darüber hinaus gibt es jedoch auch zahlreiche kostenlose Apps, die weitere Funktionen anbieten. So fungiert die App als Taschenlampe, als Stroboskop oder kann sogar das SOS-Zeichen absenden.

Auch für Wörterbücher gibt es schlanke App-Alternativen zu den sonst meist dicken und unhandlichen Wälzern. Wörterbuch-Apps können viele verschiedene Sprachen umfassen, sodass die Suche nach einem bestimmten Wort oder Satz kinderleicht gelingt. Aber Vorsicht: Die meisten Wörterbuch-

Apps greifen für die Übersetzung auf das Internet zu. Ohne Internet-Flatrate oder im Ausland kann das teuer werden. Ist ausreichend Speicher vorhanden, bieten sich Übersetzer-Apps an, bei denen die Sprachdateien heruntergeladen werden und somit auch offline verfügbar sind.

Eine Wasserwaage ist ein praktisches Utensil im Alltag – ob beim Aufhängen von Bildern, dem Aufstellen von Möbeln oder Ähnlichem. Da ist es besonders handlich, wenn die Wasserwaage im Smartphone, dem ständigen Begleiter, integriert ist. Über die integrierten Lagesensoren kann die Ausrichtung überprüft werden. Meist muss die Anwendung zuerst kalibriert werden, doch danach ist die Smartphone-Wasserwaage beinahe genauso zuverlässig wie ihre Entsprechung in der realen Welt.

Schon an wenigen Beispielen wird deutlich, wie viele Anwendungsfälle ein Smartphone in einem Gerät verbindet. Den Bus verpasst? – Die Bahn-App. Einen Termin vergessen? – Die Erinnerungsfunktion des Kalenders. Einkaufen gehen? – Die virtuelle Einkaufsliste. Auch für jugendliche Nutzer lohnt es sich, den App-Markt nach kleinen oder großen Alltagshelden zu durchstöbern.

Wichtig: Alltagshelfer-Apps, wie Taschenlampen- oder Wasserwaagen-Apps, die über Berechtigungen Zugriff auf SMS oder Kontakte wollen, sind nicht seriös und sollten gemieden werden. Weitere Informationen dazu, wie die Berechtigungen von Apps richtig bewertet werden können, finden sich in Kapitel 3.5.2 „Apps, Berechtigungen und Datenschutz“.

Fotografieren und Filmen

Die Kamera des Smartphones wird längst nicht mehr nur für spontane Schnappschüsse genutzt. Auch für angehende Fotografen oder Videofilmer bieten Smartphone-Kameras viele Möglichkeiten. Mit wenigen Tricks und Kniffen kann mit dem Smartphone nahezu professionelle Fotografie und Filmkunst betrieben werden.

Stop-Motion-Filme bilden eine Brücke von einzelnen Fotografien hin zu einem Film und eignen sich sehr gut für erste kreative Medienprojekte mit dem Smartphone oder Tablet. Gleichzeitig kann ein Verständnis für die Funktionsweise von Filmtechniken vermittelt werden und gezielt mit der Bildanzahl pro Sekunde experimentiert werden, bis aus Einzelbildern die Illusion eines bewegten Videos entsteht. Eine einfach zu bedienende App ist *Stop Motion Studio*, die für *Android*, *iOS* und *Windows Phone* kostenfrei erhältlich ist. Für die Durchführung eines Stop-Motion-Projekts empfiehlt es sich, ein Stativ samt passender Halterung für die Fixierung des Smartphones oder Tablets zu verwenden.



Auch für die Erstellung von Comics gibt es passende Apps, wie *Comic Life* für iOS oder *Comic Strip It!* für Android. Mit genretypischen Layouts, Schriftarten und -effekten lassen sich authentische Comics erstellen. Die Erstellung eines Comics bietet darüber hinaus die Möglichkeit, sich mit Storytelling-Methoden oder Bildkompositionen zu beschäftigen.

Tipps im Umgang mit der Smartphone-Kamera

Es bietet sich an, mit dem Smartphone oder Tablet wenige Details zu fotografieren oder zu filmen, da das Display relativ klein ist und Einzelheiten später schlecht zu erkennen sind. Außerdem empfiehlt es sich, stets mehrere Bilder oder Filme zu machen, da sich eventuelle Unschärfen erst an einem größeren Display entdecken lassen. Hierbei gilt es einfach auszuprobieren, da die Qualität der Bilder zwischen den Smartphone-Typen stark variieren kann.

• Zoom

Die Zoom-Funktion eines Smartphones ist oft nicht so gut wie die einer Kamera. Es gilt: So wenig Zoom wie möglich. Stattdessen besser näher an ein Objekt heranbewegen.

• Blitz

Im Vergleich zu Digitalkameras ist der Blitz in Smartphones meist eher schwach und erzeugt ein unnatürliches Licht. Daher gelingen originalgetreue Bilder oder Filme oft nur mit ausreichend Umgebungslicht. Indirektes Tageslicht verfälscht hierbei am wenigsten. Ansonsten lohnt es sich, mit Lampen oder anderen Lichtquellen zu experimentieren.

• Zusatzobjektiv

Mit Zusatzobjektiven, die es schon für wenige Euro zu kaufen gibt, lässt sich die Kamera am Smartphone für unterschiedliche Situationen anpassen. Es gibt Fisheye-, Weitwinkel-, Zoom- oder auch Macrolinsen. Damit lässt sich von weiten Landschaftspanoramen bis zu Nahaufnahmen alles noch besser einfangen. Die Objektive werden meistens einfach mit einem Clip an das Smartphone gehängt und können auch schnell ausgetauscht werden.

Tipps für kreative Bilder

Das Fotografieren oder Filmen mit dem Smartphone muss nicht nur der bloßen Dokumentation einer Situation dienen. Auch mit einer Smartphone-Kamera kann eine Stimmung oder ein Gefühl eingefangen und kreativ zum Ausdruck gebracht werden. Dabei hilft beispielsweise die gewählte Perspektive. Es kann aus der Vogel-, der Normal- und der Froschperspektive fotografiert und gefilmt werden. Das Ergebnis wird jedes Mal ein wenig anders sein und einen anderen Eindruck vermitteln. Wird von oben fotografiert, wirken Gegenstände oder Personen kleiner als sie sind, wird von unten fotografiert, erscheinen sie übernatürlich groß.

Genauso verhält es sich auch mit der Komposition: Ein Gegenstand muss nicht immer in der Mitte des Bildausschnitts positioniert werden. Spannend wirkt ein Bild, wenn ein Gegenstand zu zwei Dritteln zu einer Seite gerückt ist. Um eine Emotion auszudrücken, ist zudem das Spiel mit dem Licht sehr wirkungsvoll. Beispielsweise können eine Person oder ein Gegenstand mit einer Schreibtisch- oder Taschenlampe von vorne, von der Seite oder von hinten beleuchtet werden. Dabei entsteht jedes Mal ein anderer Schatten, der den Ausdruck des Bildes verändert. Wird eine Person von hinten beleuchtet, so erscheint sie sehr dunkel und die Umgebung hell. Gut zu beobachten ist das auch, wenn ein Gegenstand oder eine Person vor der Sonne oder vor einem Sonnenuntergang fotografiert wird. All diese Tricks lassen sich von Jugendlichen auch im Alltag und mit alltäglichen Gegenständen realisieren.



Bildbearbeitung in der App PicsArt
Quelle: PicsArt
(Version 5.22.2,
Screenshot vom 12.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Zuletzt bleibt noch das Mittel der Nachbearbeitung, um das Beste aus Bildern herauszuholen. Denn oft werden genau die Bilder, die eine besondere Erinnerung eingefangen haben, nicht perfekt. Sie sind zu dunkel, zu hell oder die abgebildeten Personen haben rote Augen. Mit Bildbearbeitungs-Apps lassen sich solche Unstimmigkeiten einfach bereinigen. Viele bieten Zusatzfunktionen, wie beispielsweise Filter oder Rahmen, mit denen Fotos ergänzt werden können. Eine sehr intuitive App mit diesen Funktionen ist zum Beispiel *PicsArt*.

Musik und Audioaufnahmen

Löst das Tablet oder Smartphone bald ganze Orchester ab? Vermutlich nicht. Trotzdem sind die mobilen Geräte auch musikalisch nicht zu verachten. Es gibt für Smartphones, aber vor allem auch für Tablets, unzählige Instrumente-Apps. Klassiker wie Gitarre und Klavier finden sich in allen Variationen. Mit der richtigen App kann aber sogar Flöte oder Saxophon gespielt werden.

Auch als Notenständer oder DJ-Pult ist ein Tablet sehr praktisch. Mit einer Notenständer-App lassen sich Notenblätter und Liedtexte einfach speichern, ordnen und abrufen. Außerdem kann oft während des Singens oder Spielens automatisch mitgescrollt werden, sodass kein störendes Umblättern mehr



nötig ist. Das DJ-Pult ermöglicht es, Lieder auf dem Gerät zu mixen und so eigene kreative Lieder entstehen zu lassen.

Musik-Streaming

Unzählige Musik-Streaming Apps ermöglichen es, Musik auf dem Smartphone zu hören, ohne die Lieder lokal speichern zu müssen. Zu den bekanntesten kostenpflichtigen Streaming-Apps für Musik gehören *Spotify*, *Apple Music*, *Deezer* oder *Google Play Music*. Die werbefreie Nutzung der Angebote kostet rund 10 Euro pro Monat, es gibt jedoch auch Angebote für Schüler, Studenten und Familien.

Nutzer können aus einer großen Auswahl bekannter Musikstücke wählen und erhalten Empfehlungen auf Basis bisher gehörter Musik. Über einen Offline-Modus kann Musik bei den meisten Angeboten auch ohne eine Internetverbindung angehört werden. Von *Spotify* und *Deezer* existiert auch eine kostenfreie Variante, hier wird der Musikgenuss jedoch durch Werbeeinblendungen unterbrochen. Wer ohne Unterbrechung Musik hören oder den Offline-Modus nutzen möchte, muss ein kostenpflichtiges Abonnement eingehen.

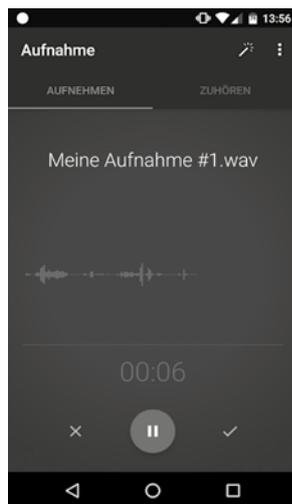
Musiker-Apps

Für Gitarristen gibt es viele praktische Apps mit Noten und Griffen für die Gitarre oder auch ein Stimmgerät. *UltimateGuitar* beispielsweise bietet zu nahezu jedem Song die passenden Noten und Griffe für verschiedene Gitarren-Typen und unterschiedliche Versionen des Liedes. Außerdem können eigene Versionen eines Liedes online gestellt und mit anderen Nutzern der App geteilt werden. *GuitarTuna* hingegen soll das Stimmgerät ersetzen. Die App erkennt, welche Saite angeschlagen wird und zeigt über Farben an, ob die Saite straffer oder lockerer gespannt werden muss. Rot steht dabei für zu viel oder zu wenig Spannung, der grüne Bereich zeigt die richtige Spannung an. Mit der App *GarageBand* können sogar eigene Lieder aufgenommen werden. Mit zusätzlicher Hardware kann beispielsweise auch eine E-Gitarre an das Tablet oder Smartphone angeschlossen und das Gespielte aufgenommen werden. Im Anschluss kann das Stück bearbeitet oder mit anderen Instrumenten gemischt werden. So entstehen eigene Musikstücke mit nur einer einzigen Anwendung.

Für Klavierspieler oder Flötisten ist vor allem eine App wie *AvidScorch* praktisch. Diese ersetzt einen Notenständer und verwaltet noch dazu die Notenblätter. Außerdem wird automatisch in der richtigen Geschwindigkeit weitergescrollt, sodass nicht mehr selbst umgeblättert werden muss.

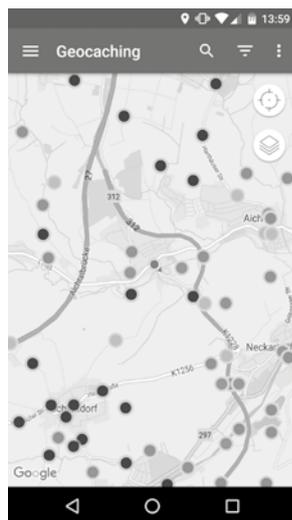
Audioaufnahmen mit dem Smartphone

Sollen die eigenen Musikstücke an Freunde verschickt werden, so bieten sich Audioaufnahmen mit dem Smartphone an. Auch spontane Ideen, der eigene Gesang oder



Sprachaufnahmen mit der App *Easy Voice Recorder*
Quelle: *Easy Voice Recorder*
(Version 2.0.1,
Screenshot vom 12.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

die eigenen Gedanken können mit dem Smartphone aufgenommen werden (z. B. mit der App *Easy Voice Recorder*). Die Bedienelemente solcher Apps sind meistens kinderleicht und die Qualität der Aufnahmen erstaunlich gut. Die meisten Apps bieten außerdem die Möglichkeit, die aufgenommenen Texte oder Musikstücke zu verwalten.



Die digitale Schnitzeljagd mit der App *Geocaching*
Quelle: *Geocaching*
(Version 4.1,
Screenshot vom 12.05.2016)
Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Geocaching

Bei der digitalen Schnitzeljagd machen sich Nutzer auf die Suche nach Gegenständen, den sogenannten „Geocaches“, die überall in der Landschaft versteckt sind. Mit Längen- und Breitengraden, die auf einer digitalen Landkarte eingetragen sind, können die Caches mithilfe eines GPS-Gerätes oder spezieller Smartphone-Apps (bspw. *Geocaching Intro*) gefunden werden.

Wer einen Cache (meist kleine Boxen) entdeckt, darf sich in das beigelegte Logbuch eintragen und einen der Tauschgegenstände aus der Box austauschen. Danach wird der Cache wieder am Fundort deponiert.

Nutzer, die sich mit einbringen wollen, können sogar eigene Caches verstecken und diese in der Datenbank eintragen lassen. *Handysektor* stellt Geocaching in einem kurzen Film vor: www.youtube.com/watch?v=Xkr0xL530nY.

Eigenes Zubehör erstellen

Mit einem Tablet oder Smartphone lässt sich so einiges vereinfachen oder spaßiger gestalten. Da liegt es nahe,



sich auch mit dem Zubehör kreativ zu beschäftigen. Mit einigen kurzen Anleitungen und ein wenig Bastelmaterial lassen sich in wenigen Schritten viele tolle Dinge mit und für Tablet und Smartphone erstellen, so zum Beispiel Projektoren, Beamer, ein Smartphone-Mikroskop oder eine individuelle Smartphone-Hülle. Bebilderte Anleitungen für diese und viele weitere kreative Bastelmöglichkeiten rund um das Smartphone finden sich online bei *Handysektor* (siehe Linktipps).

Empfehlungen für Eltern

- ▶ **Animieren Sie Ihr Kind**
Das Smartphone oder Tablet kann nicht nur zur Kommunikation mit Freunden oder zum Spielen genutzt werden. Oft lässt sich ein Hobby, wie das Musizieren oder Fotografieren, mit der Nutzung des Smartphones in Einklang bringen.
- ▶ **Vermitteln Sie rechtliches Grundwissen**
Nehmen Sie die Medienproduktionen Ihres Kindes zum Anlass, um sich gemeinsam mit grundsätzlichen Fragen zu Urheber- und Persönlichkeitsrechten auseinanderzusetzen.
- ▶ **Unterstützen Sie die Kreativität**
Will ihr Kind mit dem Smartphone kreativ werden, dann bieten Sie Ihre Unterstützung an. Gerade beim Basteln von Hüllen und Taschen sind oftmals Fingerspitzengefühl und natürlich die entsprechenden Materialien gefragt. Gerade jüngere Kinder sollten beim Einkaufen und Zusammensetzen der Einzelteile unterstützt werden.
- ▶ **Unternehmen Sie etwas gemeinsam**
Eine gemeinsame Freizeitbeschäftigung rund um das Smartphone wird noch besser, wenn sie in der freien Natur stattfindet. Geocaching mit dem Smartphone ist dafür wie geschaffen. Gemeinsam können Sie mithilfe einer Geocaching-App nach Gegenständen in Ihrer Umgebung suchen. Auch in den Familienausflug bringt das eine willkommene Abwechslung.

Tipps für Referenten

Gerade Eltern, die selbst nicht sehr technikaffin sind, sehen das Smartphone häufig zu einseitig und in einem schlechten Licht oder haben schlichtweg großen Respekt davor. Ein kreativer Ansatz, der sich von der klassischen Nutzung des Smartphones abhebt, kann auch solche Zuhörer mitnehmen und aufzeigen, dass es rund um mobile Geräte mehr gibt, als nur *WhatsApp* und Spiele-Apps.

- ▶ **Last but not least!**
Bei einem Elternabend wird der kreative Umgang mit mobilen Geräten meist nur am Rande behandelt. Das Thema ist sehr gut für das Ende einer Veranstaltung geeignet, um Eltern einen positiven Impuls mitzugeben, sich der Mediennutzung ihres Kindes auf spielerische Art zu nähern. Zudem kann das Thema auch in den Workshop eingebunden werden. In kleineren Teilnehmer-Runden bietet sich hier zum Beispiel die Möglichkeit, eine QR-Code Rallye durchzuführen (vgl. Kapitel 2.3 „Exemplarische Ablaufpläne“).
- ▶ **Für nahezu jedes Hobby gibt es eine App**
Nicht nur zu Musik, Fotografie/Filmen, sondern auch zu Tieren, Pflanzen, Sportarten gibt es eine App. Legen Sie sich vor einem Vortrag eine Auswahl zurecht, die Sie dem Publikum vorstellen können. Bietet der Vortrag auch Raum für Interaktivität, können den Teilnehmenden auch Tablets oder Smartphones mit den vorinstallierten Apps zur Verfügung gestellt werden.
- ▶ **Auffordern, selbst kreativ zu werden**
Eltern können während einer Praxiseinheit selbst App-Stores durchsuchen, um kreative Apps zu finden, die zu ihren Kindern passen. Auch Mitgebrachtes zum Ausprobieren (z. B. ein Smartphone-Mikroskop oder eine Virtual Reality-Brille aus Cardboard-Bausatz und Smartphone) kann für Eltern sehr spannend sein.
- ▶ **Anschauliche Beispiele**
Gerade die kreative Arbeit mit Smartphones und Tablets erzeugt tolle Ergebnisse, die an einem Elternabend die Bandbreite der Möglichkeiten anschaulich demonstrieren können. Dies kann z. B. ein Stop-Motion-Film sein oder ein mit dem Smartphone aufgenommener und gemixter Song.
- ▶ **Ideen für Medienprojekte mit Eltern und Kindern**
Kreative Medienprojekte bieten auch die Chance für gemeinsame Aktivitäten innerhalb der Familie: Geocaching als Idee für den gemeinsamen Familienausflug, Urlaubsvideos, die aufgenommen und gemeinsam nachbearbeitet werden können oder die Gestaltung eines Fotokalenders als Weihnachtsgeschenk für Verwandte und Bekannte, sind beispielhafte Möglichkeiten, die in einem Vortrag aufgezeigt werden können.



Links und Materialien zum Thema

- 🔗  www.actionbound.de: Auf der Webseite lassen sich multimediale Erlebnistouren (sog. „Bounds“) durch Quizze und Rallys mit Texten, Fotos und Videos anlegen. Die erstellten „Bounds“ können dann über eine App mit dem Smartphone gespielt werden. Für Privatpersonen ist die Anwendung kostenfrei. Eine Anmeldung ist jedoch erforderlich.
- 🔗  X-Mobile: Mit der kostenfreien App *X-Mobile* können sich mehrere Personen gemeinsam auf Agentenjagd begeben. Eine Person ist der Agent, die anderen sind die Agentenjäger. Auf einer Live-Karte, die über die App auf dem Smartphone angezeigt wird, werden die Positionen der spielenden Personen angezeigt. Da die App draußen, z.B. in der Stadt eingesetzt wird, sollten jüngere Kinder von Erwachsenen begleitet werden, um den Straßenverkehr im Auge zu behalten.
- 🔗  www.geocaching.com: Auf der Webseite wird erklärt, wie die „digitale Schnitzeljagd“ funktioniert. Hier lassen sich nach erfolgter Anmeldung auch eigene „Caches“ und eigene Routen anlegen. Über verschiedene Apps aus dem zum Betriebssystem passenden App-Store, kann Geocaching auch ohne Anmeldung gespielt werden.
- 🔗  www.handysektor.de: Unter dem Menüpunkt „Smartphone kreativ“ finden sich viele weitere Beispiele, wie sich das Smartphone unterhaltsam und abwechslungsreich nutzen lässt.
- 🔗 Basteltipps und Anleitungen für einen Smartphone-Projektor, Lautsprecher und anderes Zubehör finden sich hier:  www.handysektor.de/navigation-middle/smartphone-kreativ/basteltipps.html.
- 🔗 Eine interaktive Infografik gibt zudem eine Übersicht über die kreativen Nutzungsmöglichkeiten:
 www.handysektor.de/navigation-middle/smartphone-kreativ/kreativ-werden.html.
- 🔗 In der Pädagogenecke bietet *Handysektor* viele Materialien zum kreativen Einsatz von Smartphones im Unterricht:
 www.handysektor.de/paedagogenecke.
- 🔗 Eine Sammlung mit Angeboten zu *Gema*-freier Musik und frei nutzbaren Bildern gibt es hier:
 www.handysektor.de/navigation-middle/smartphone-kreativ/lizenzen.html.

🔗 Eine Übersicht zu Kreativwettbewerben wie beispielsweise *mb21* oder dem *Schülermedienpreis* findet sich unter folgendem Link:  www.handysektor.de/navigation-middle/smartphone-kreativ/wettbewerbe.html.

3.11 Handystrahlung und Umweltschutz

Gesundheit, Umweltverträglichkeit und ein bewusster Umgang mit begrenzten Ressourcen sind gesellschaftliche Querschnittsthemen, die im Alltag vieler Familien eine Rolle spielen. Ein reflektierter Umgang mit dem Handy oder Smartphone kann auch bedeuten, dass eventuell gesundheitsschädigende Aspekte der Handynutzung bei der Gestaltung von Familienregeln mit bedacht und dadurch soweit wie möglich vermieden werden können. Auch eine umweltverträgliche Entsorgung bzw. Weiterverwertung von alten Handys und Smartphones kann im Familienalltag ihren Platz finden.

Handystrahlung

Die Diskussion über mögliche Auswirkungen der Mobilfunkstrahlung auf die Gesundheit wird in Deutschland bereits seit Jahren und teilweise sehr emotional geführt. Da Handys erst seit vergleichsweise kurzer Zeit genutzt werden, stehen Langzeitstudien und eindeutige Ergebnisse aber noch aus. Fest steht, dass Handys und Smartphones zur Datenübertragung elektromagnetische Strahlung verwenden und der Körper diese Strahlung aufnimmt und sich dadurch erwärmt. Auch wenn sich zu direkten Auswirkungen noch keine einfachen Antworten geben lassen, können doch Tipps gegeben werden, wie sich eventuelle Risiken bereits jetzt minimieren lassen.

Empfehlungen für Eltern

▶ Strahlungswerte bedenken

Achten Sie darauf, dass der Strahlungswert (oder auch „Spezifische Absorptionsrate“/ SAR-Wert) des Handys oder Smartphones für Ihr Kind so gering wie möglich ist. 2 Watt pro Kilogramm gelten in Deutschland und der Europäischen Union als oberer Grenzwert. Da sich Kinder und Jugendliche noch in der körperlichen Entwicklung befinden, sollte der SAR-Wert deutlich unter diesem Wert liegen. Handys und Smartphones, die einen SAR-Wert von maximal 0,6 Watt pro Kilogramm aufweisen, gelten als strahlungsarm. Es gibt zahlreiche Modelle, die diese Werte aufweisen. Mit einer entsprechenden Suchmaschine lässt sich schon vor dem Kauf nach einem entsprechenden Gerät recherchieren (siehe Linktipps).



► **Guten Empfang berücksichtigen**

Die Sendeleistung eines Handys oder Smartphones und damit die Strahlungsintensität, richtet sich auch nach der Empfangsmöglichkeit. Geben Sie Ihrem Kind den Tipp: Je besser der Empfang ist, desto geringer ist die Sendeleistung. Nach Möglichkeit sollte also das Mobiltelefon nur dann genutzt werden, wenn auch der Empfang ausreichend ist. Hier gilt auch: Erst das Handy an das Ohr halten, wenn der Verbindungsaufbau abgeschlossen ist.

► **Headset verwenden**

Je näher ein Handy an den Kopf gehalten wird, desto intensiver ist die Strahlung. Für Ihr Kind bedeutet das: Ein Headset kann dabei helfen, die direkte Einwirkung der Strahlung zu reduzieren.

► **Antenne nicht abdecken**

Um einen optimalen Empfang sicherzustellen, sollte die Antenne des Handys bzw. Smartphones Ihres Kindes nicht abgedeckt werden. Waren die Antennen bei den Handys früher sichtbar, sind sie heute im Gerät verbaut. In der Gebrauchsanleitung lässt sich aber die Position der Antenne nachlesen.

► **Nur eine Funktion nutzen**

Ihr Kind kann die Strahlenbelastung senken, wenn es während des Telefonierens nicht gleichzeitig E-Mails oder andere Inhalte aus dem Internet herunterlädt.

► **Keine Strahlenschutzfolien anwenden**

Um elektromagnetische Strahlung zu minimieren werden auch Strahlenschutzfolien angeboten. Da diese aber teilweise auch die Antenne abdecken, wird die Sendeleistung reduziert. Das hat zur Folge, dass das Mobiltelefon, um eine funktionsfähige Verbindung zur Mobilfunkzelle aufzubauen, die Sendeleistung erhöhen muss, wodurch die Strahlungswerte wiederum steigen. Raten Sie Ihrem Kind also von der Verwendung von Strahlenschutzfolien ab, da sie entweder keine Wirkung erzielen oder die Strahlung im schlechtesten Fall erhöhen.

Tipps für Referenten

Auch wenn das Thema „Handystrahlung“ nicht bei jedem Elternabend nachgefragt wird, sollten es Referenten bei der Planung mit bedenken, um auf Fragen hierzu vorbereitet zu sein.

► **Informieren**

Grundlegende Informationen zu SAR-Werten sollten Referenten geben können. Dazu gehören vor allem die

entsprechenden Grenzwerte und eine allgemeine Kenntnis des Diskussionstandes.

► **Grenzen benennen**

Referenten sollten aber auch verdeutlichen, dass sie keine „Strahlungsexperten“ sind. Sie müssen nicht jede Studie zum Thema kennen und sollten hier auch keine Position beziehen, die das Thema verharmlost oder dramatisiert.

► **Möglichkeiten aufzeigen**

Wichtiger ist es, den Eltern durch Tipps zur Reduzierung von Strahlungsaufkommen konkrete Handlungsempfehlungen mitzugeben, die sie zu Hause in der Familie aufnehmen und umsetzen können.

Links und Materialien zum Thema

🔗 www.handysektor.de: Unter dem Menüpunkt „Hacker und Sicherheit“/„Handystrahlung“ lassen sich Informationen und Tipps zum Thema einsehen.

🔗 www.handywerte.de: Die Webseite gibt eine Übersicht über die Strahlungsbelastung von diversen Handymodellen.

🔗 www.informationszentrum-mobilfunk.de: Im Menüpunkt „Gesundheit“ finden sich weiterführende Informationen rund um das Thema Handystrahlung.



🔗 www.informationszentrum-mobilfunk.de

🔗 www.bfs.de: Das Bundesamt für Strahlenschutz behandelt im Menüpunkt „SAR-Werte von Handys“ Empfehlungen und Vorsorgemaßnahmen zur Strahlenbelastung.



🔗 www.emf-portal.de: Das *EMF-Portal* gibt einen Überblick über den aktuellen Wissensstand zu den biologischen Wirkungen elektromagnetischer Felder (EMF).

🔗 www.izmf.de/de/mobilfunk-und-gesundheit-eine-information-fuer-eltern: Unter diesem Link stellen *Kinderumwelt & Informationszentrum Mobilfunk* eine Elternbroschüre zum Thema „Mobilfunk und Gesundheit“ zum Download bereit.

Umweltschutz

Da in Handys und Smartphones seltene und begrenzte Rohstoffe verarbeitet werden, sind die Themen Nachhaltigkeit und Recycling auch hier von Bedeutung. Durch Tipps, wie sich kaputte oder alte Handys und Smartphones weiterverwerten lassen, können Familien einen eigenen aktiven Beitrag zu einer umweltverträglichen Nutzung von Handys und Smartphones leisten.



Quelle: Flickr/a.adrian

Abbildung fällt nicht unter CC-Lizenz

Der schnelle technische Fortschritt in der Mobilfunktechnologie lässt Handys schnell „alt aussehen“. Nach ca. 18 Monaten wechseln die meisten Deutschen ihr Gerät aus. Um im Notfall noch ein Ersatzgerät zu haben oder um Fotos, Telefonnummern und alte Nachrichten auf den Geräten nicht zu verlieren, behalten viele dennoch ihr altes Gerät.⁵³ Laut einer Umfrage des *Bundesverbandes Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. (BITKOM)*, lagen 2013 rund 106 Millionen alte Handys ungenutzt in deutschen Haushalten.⁵⁴

Zwar ist es praktisch, auf Ersatz zurückgreifen zu können, wenn das aktuelle Gerät nicht mehr funktioniert oder vielleicht gestohlen wurde, den meisten Nutzern ist aber nicht bewusst, dass in ihren Schubladen eigentlich kleine „Schätze“ schlummern. Handys enthalten neben Plastik auch viele wertvolle und begrenzte Rohstoffe, wie z. B. Gold, Palladium, Kobalt und seltene Spezialmetalle. So können ca. 80 Prozent der in einem Handy verbauten Bestandteile wiederverwendet werden.

⁵³ Vgl. www.nachhaltigkeit.info/artikel/gibt_es_umweltfreundliche_mobiltelefone_1940.htm.

⁵⁴ Vgl. www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Erstmals-mehr-als-100-Millionen-Alt-Handys-zu-Hause.html.

Empfehlungen für Eltern

▶ Handys / Smartphones weiter nutzen

Ausgediente Handys und Smartphones können weiter genutzt werden: Sie können sie im Familien- oder Freundeskreis weitergeben, sie verkaufen oder verschenken. Hat das Gerät aber endgültig ausgedient, lässt sich auch dafür sorgen, dass die wertvollen Rohstoffe wieder in den Wertstoffkreislauf zurückgeführt werden.

▶ Geräte zurückgeben

Netzbetreiber und Händler nehmen gebrauchte Handys zurück, ebenso wie örtliche Recycling-Sammelstellen. Auch verschiedene Webseiten bieten an, defekte Handys anzukaufen oder anzunehmen.

▶ Spenden

Handys und Smartphones lassen sich auch spenden (siehe Linktipps), sodass Sie noch einen Beitrag zum Thema Nachhaltigkeit und Umweltschutz leisten können.

▶ Geräte reparieren

Wenn ein Handy oder Smartphone nicht mehr funktioniert, heißt das nicht unbedingt, dass Sie es austauschen müssen. Sollte ein Schaden am Gerät vorliegen (schwarzer Bildschirm, Funktionen reagieren nicht mehr usw.), können Sie, je nach Art des Schadens, innerhalb von 24 Monaten einen Gewährleistungsanspruch geltend machen. Der Garantieschein oder die Webseite des Herstellers geben Aufschluss darüber, welche Schadensfälle hierbei abgedeckt sind. In Zweifelsfällen, wenn z. B. äußere Schäden am Handy vorliegen, können Sie auch bei der Kundenhotline anrufen oder den Fachhändler um Information bitten. Gegebenenfalls lohnt sich auch eine kostenpflichtige Reparatur.

▶ Das Fairphone

Eine Alternative zu den Smartphones der bekannten Herstellerfirmen ist das *Fairphone*. Hier wird versucht, die Themen Müllvermeidung, konfliktfreie Rohstoffe und faire Produktionsbedingungen bei der Produktion soweit wie möglich zu berücksichtigen. *Fairphones* sind bereits seit Ende 2013 auf dem Markt und werden kontinuierlich weiterentwickelt.

▶ Sicherheit bedenken

Wenn Sie Ihr altes Handy weiter- oder abgeben, sollten alle persönlichen Daten dauerhaft gelöscht werden. Dazu gehören z. B. Fotos, Videos, Kontakte, der Telefonspeicher, Online-Banking-Zugänge, Profile von Sozialen



Netzwerken und Apps. Es empfiehlt sich, das Handy auf die „Werkseinstellungen“ bzw. auf den „Auslieferungszustand“ zurückzusetzen. Externe Speicherkarten sollten entfernt und gegebenenfalls physisch zerstört werden. Vor dem Löschen können diese Daten auch auf die SIM-Karte übertragen werden, damit Sie diese auch im neuen Handy wieder nutzen können.

Tipps für Referenten

Ein Elternabend bietet Gelegenheit, darauf hinzuweisen, dass in Handys und Smartphones seltene Rohstoffe verbaut sind und auch die „digitalen Allrounder“ recycelt werden können.

► Einstieg „Handykoffer“

Einen Einstieg in das Thema Umweltschutz bietet die Methode „Handykoffer“ bzw. das Gespräch darüber, was Handys und Smartphones heute alles an Funktionen abdecken: Um diese Leistungen zu erbringen, sind viele verschiedene Rohstoffe notwendig. Viele dieser Materialien stehen nicht unerschöpflich zur Verfügung, sodass ein bewusster und nachhaltiger Umgang mit ihnen sinnvoll ist.

► Beitrag zur Nachhaltigkeit

Dabei ist wichtig, dass der Referent ohne „erhobenen pädagogischen Zeigefinger“ auftritt und die Möglichkeiten der Wiederverwertung als einen Beitrag zum bewussten Umgang mit begrenzten Rohstoffen vorschlägt, der ergänzend zu anderen umweltbewussten Überlegungen und Aktivitäten in der Familie hinzutreten kann.

Links und Materialien zum Thema

🔗 www.handysektor.de/flyer: Als Gesprächsgrundlage zum Thema „Handy und Umwelt“ kann der Flyer „Handy, Kongo – Müllalarm“ verwendet werden.



Flyer „Handy, Kongo – Müllalarm“

🔗 www.caritas.de/caritasbox: Die Caritas sammelt Handys für einen gemeinnützigen Zweck.

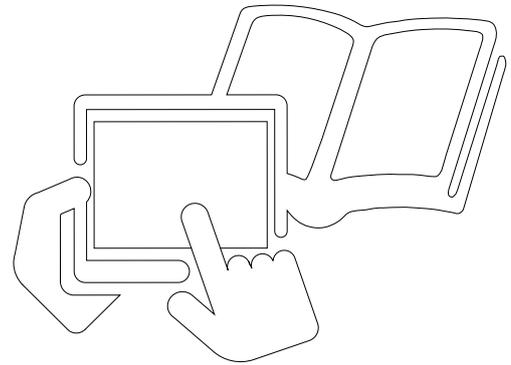
🔗 www.nabu.de/themen/konsumressourcenmuell/waskannichtun/handyrecycling: Der Naturschutzbund Deutschland (NABU) bietet Informationen und Unterstützung zum Thema „Handyrecycling“.

🔗 www.vz-nrw.de/Gewahrleistungsrechte-fuer-Kaeufer: Hier werden ausführlich die Gewährleistungsrechte für Käufer erklärt.

🔗 www.checked4you.de/handy_kaputt: Auf der Webseite wird erklärt, welche Rechte bei einem defekten Handy oder Smartphone geltend gemacht werden können.

🔗 www.e-politik.de: Auf der Webseite kann man unter dem Suchbegriff „Smartphone“ einen Clip zum Thema „Smartphone und Nachhaltigkeit“ finden.





▶ ▶ ▶ 4 Materialien

- 4.1 Informationsmaterialien für Eltern Seite 135
- 4.2 Literatur Seite 151
- 4.3 Internetangebote für Pädagogen (und Eltern) Seite 155
- 4.4 Medien zum Einsatz beim Elternabend Seite 158

4.1 Informationsmaterialien für Eltern⁵⁵

Smartphones, Apps und das mobile Internet

Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
Smart mobil?! Ein Elternratgeber zu Handys, Apps und mobilen Netzen <i>klicksafe</i> <i>Handysektor</i>	Broschüre DIN A5 (68 Seiten) 2. aktualisierte Auflage 2015	Bestellung und PDF-Download unter  www.klicksafe.de (Materialien) Bezugsstelle: <i>klicksafe</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) klicksafe@lfm-nrw.de Tel.: 0211 77007-0 Online-Warenkorb:  www.klicksafe.de/bestellung/ Direkter Link:  www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/smart-mobil-elternratgeber-handys-smartphones-mobile-netze/	Die Broschüre will Eltern eine Unterstützung zum Thema mobile Netze anbieten. Leicht verständlich werden Fragen zu Handys, Apps und mobilen Netzen beantwortet. Ein App-Check sowie konkrete Handy- und App-Tipps für Eltern, Kinder und Jugendliche runden die Inhalte der Broschüre ab.
Sicherer in Sozialen Netzwerken: Tipps für Eltern <i>klicksafe</i>	Faltblatt (16 Seiten) 5. überarbeitete Auflage 2015	Bestellung und PDF-Download unter  www.klicksafe.de (Materialien) Bezugsstelle: <i>klicksafe</i> c/o Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK), Rheinland-Pfalz info@klicksafe.de Tel.: 0621 5202-271 Online-Warenkorb:  www.klicksafe.de/bestellung/ Direkter Link:  www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/sicherer-in-sozialen-netzwerken-tipps-fuer-eltern/	Das Faltblatt informiert Eltern über Soziale Netzwerke und Gemeinschaften im Internet sowie über die damit verbundenen Risiken.

⁵⁵ Diese Übersicht listet Broschüren und Flyer auf, die auf Elternabenden verteilt werden können. Die Liste hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern ist eine kommentierte Auswahl. Neben den hier beschriebenen Titeln gibt es viele weitere, deren Einsatz bei einem Elternabend sinnvoll sein kann.



Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
Tipps to go – Das ist mein Handy! <i>Handysektor</i>	Faltblatt (8 Seiten) 2006	Bestellung und PDF-Download unter www.handysektor.de (Pädagogenecke/Flyer) Bezugsstelle: <i>Handysektor</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) info@handysektor.de Tel.: 0211 77007-0 Online-Warenkorb: www.lfm-nrw.de/publikationen Direkter Link: www.handysektor.de/flyer/tipps-to-go	Die wichtigsten Tipps zum sicheren Umgang mit dem Handy im Alltag sind hier in einem handlichen Faltblatt für Jugendliche zusammengestellt. Auch Eltern können von den Informationen und Tipps profitieren und diese nutzen, um mit Ihrem Kind ins Gespräch zu kommen.
Apps to go – Smartphone, App & Tablet <i>Handysektor</i>	Faltblatt (8 Seiten) 2015	Bestellung und PDF-Download unter www.handysektor.de (Pädagogenecke/Flyer) Bezugsstelle: <i>Handysektor</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) info@handysektor.de Tel.: 0211 77007-0 Online-Warenkorb: www.lfm-nrw.de/publikationen Direkter Link: www.handysektor.de/flyer/flyerapps-to-go.html	Ergänzend zum Infoblatt „Tipps to go“ enthält das Faltblatt „Apps to go“ die wichtigsten Informationen zu Apps.
10 Fragen – 10 Antworten: Handys, Smartphones, Apps <i>Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs)</i>	Broschüre DIN A5 (6 Seiten) 2013	Die Broschüre kann unter www.mpfs.de (InfoSet Medienkompetenz) bestellt und in einer Print- oder einer reinen Text-Version heruntergeladen werden. Bezugsstelle: <i>Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs)</i> c/o Landesanstalt für Kommunikation (LfK) info@mpfs.de Tel.: 0711 6699131 Direkter Link: www.mpfs.de/index.php?id=517	In der Reihe „InfoSet Medienkompetenz: 10 Fragen – 10 Antworten“ setzt sich die Publikation „Handys, Smartphones, Apps“ mit den wichtigsten Fragen zum Medienumgang von Kindern auseinander und gibt Antworten für Eltern, Erzieher sowie alle anderen Interessierten.

Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
Wie surfen unsere Kinder sicher mobil? <i>SCHAU HIN!</i>	Broschüre DIN A5 (28 Seiten) 2014	Bestellung und Download unter: www.schau-hin.info (Service/ Downloads bzw. Materialien) Bezugsstelle: <i>SCHAU HIN!</i> service@schau-hin.info Tel.: 030 526852-132 Direkter Link zur Bestellung: www.schau-hin.info/service/materialien-bestellen.html Direkter Link zum Download: www.schau-hin.info/service/downloads.html	Die Broschüre „Wie surfen unsere Kinder sicher mobil?“ legt den Schwerpunkt auf die sichere Internetnutzung, mit vielen konkreten Tipps für Eltern.
Handy ohne Risiko? Mit Sicherheit mobil – ein Ratgeber für Eltern Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend	Broschüre DIN A5 (38 Seiten) 2011	Download und Bestellmöglichkeit über das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend www.bmfsfj.de (Service/ Publikationen; hier kann der Suchbegriff „Handy“ eingegeben werden.) Bezugsstelle: Publikationsversand der Bundesregierung publikationen@bundesregierung.de Tel.: 030 201 791 30	Die Broschüre von <i>jugenschutz.net</i> gibt Eltern wertvolle Tipps, wie sie ihre Kinder altersgerecht schützen können.
Apps sicher nutzen – Mobile Geräte in Kinderhand Stiftung Medienpädagogik Bayern	Broschüre DIN A5 (32 Seiten) 2013	Download und Bestellung bei der Bayerischen Landeszentrale für Neue Medien www.blm.de (unter dem Suchbegriff „Apps“). Oder: www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de (Materialien). Bezugsstelle: Stiftung Medienpädagogik Bayern c/o Bayerische Landeszentrale für neue Medien Tel.: 089 63808-261 info@stiftung-medienpaedagogik-bayern.de Direkter Link: www.blm.de/aktivitaeten/medienkompetenz/materialien/infobroschuere_apps.cfm	Die Broschüre enthält Informationen zu Risiken und Kostenfallen, zu geeigneten Kinderapps und präventiven Sicherheitsmaßnahmen.



Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
„App“ gepasst – Sicherer Umgang mit mobilen Anwendungen <i>jugendschutz.net</i>	Faltblatt (6 Seiten) 2013	Bestellung und PDF-Download unter  www.klicksafe.de (Materialien) Bezugsstelle: <i>klicksafe</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) klicksafe@lfm-nrw.de Tel.: 0211 77007-0 Direkter Link:  www.klicksafe.de/service/ materialien/broschueren-ratgeber/ appgepasst-sicherer-umgang-mit- mobilen-anwendungen/	Das Faltblatt gibt erste Tipps zu einem sicheren Umgang mit mobilen Anwendungen und informiert über pädagogische und technische Schutz- maßnahmen.
WhatsApp <i>Saferinternet.at</i>	Wendebroschüre (6 Seiten) 2015	Bestellung und PDF-Download unter:  www.saferinternet.at (Broschüren- service/ Materialien für Jugendliche) Bezugsstelle: <i>Saferinternet.at</i> c/o Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT) office@saferinternet.at Tel.: 0043 1595 2112-51 Direkter Link:  www.saferinternet.at/ broschuerenservice/materialien- fuer-jugendliche/	Die Broschüre richtet sich in erster Linie an Jugendliche und enthält erste Tipps für einen verantwortungs- vollen Umgang mit <i>WhatsApp</i> . Auch für Eltern können die Informationen hilfreich sein und einen guten Ein- stieg bieten.



Medienerziehung

Titel/ Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Tipps für Eltern zum Einstieg von Kindern ins Netz <i>Internet-ABC</i>	Broschüre (15 Seiten)	Bestellung und PDF-Download unter www.internet-abc.de Bezugsstelle: <i>Internet ABC e. V.</i> c/o Landesanstalt für Medien NRW internet-abc@lfm-nrw.de Tel.: 0211-77007-0 Online-Warenkorb: www.lfm-nrw.de/publikationen Direkter Link: www.internet-abc.de/eltern/familie-medien/service-beratung/materialbestellung	Die Broschüre gibt Eltern praktische Tipps, Kinder sicher an das Medium Internet heranzuführen. Ob Grund- begriffe verstehen, der Umgang mit Suchmaschine, E-Mail, Chat oder Soziale Netzwerke: Elf kompakt aufbereitete Themenbereiche liefern Hintergrundinformationen und die nötigen Tipps zur Vermittlung von Online-Wissen.
Gutes Aufwachsen mit Medien für die ersten Schritte ins Netz Bundesministeri- um für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)	Broschüre DIN A5 (20 Seiten) 2015	Download und Bestellmöglichkeit über das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend www.bmfsfj.de (Service/ Publikationen) Bezugsstelle: Publikationsversand der Bundesregierung publikationen@bundesregierung.de Tel.: 030 201 791 30 Direkter Link: www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=4712.html	Die Broschüre des BMFSFJ „Gutes Aufwachsen mit Medien“ bietet praxisnahe Tipps und Anregungen für einen sicheren Einstieg ins Netz und unterstützt Eltern sowie Lehrer bei der Medienerziehung ihrer Kinder und Schüler.
Internet-Tipps für Eltern <i>klicksafe</i>	Wendefaltblatt (16 Seiten) 7. aktualisierte Auflage 2014	Bestellung und PDF-Download unter www.klicksafe.de (Materialien) Bezugsstelle: <i>klicksafe</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) klicksafe@lfm-nrw.de Tel.: 0211 77007-0 Direkter Link: www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/internet-tipps-fuer-eltern/	Mit diesem Wendefaltblatt sollen Eltern in der Begleitung ihrer Kinder bei der sicheren, verantwortungs- vollen und kompetenten Nutzung des Internets unterstützt werden. Das Faltblatt liegt in Deutsch, Arabisch, Türkisch und Russisch vor.



Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
Regeln finden – Streit vermeiden: www.medien- nutzungsvertrag.de <i>klicksafe</i> <i>Internet-ABC</i>	Wendefaltblatt (8 Seiten) 2. Auflage 2015	Bestellung und Download unter www.klicksafe.de (Materialien) Bezugsstelle: <i>klicksafe</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) klicksafe@lfm-nrw.de Tel.: 0211 77007-0 Direkter Link: www.klicksafe.de/service/ materialien/broschueren-ratgeber/ mediennutzungsvertrag/	Das Faltblatt beschreibt das Angebot www.medienutzungsvertrag.de und gibt wichtige Tipps, die Eltern und Kinder dabei unterstützen Regeln für die Mediennutzung im Familienalltag zu finden.
Medienbriefe für Eltern <i>SCHAU HIN!</i>	Insgesamt 11 zweiseitige Medienbriefe DIN A4 2015	Download unter: www.schau-hin.info (Service/Downloads) Bezugsstelle: <i>SCHAU HIN!</i> service@schau-hin.info Tel.: 030 526852-132 Direkter Link: www.schau-hin.info/service/ downloads.html	Die Medienbriefe für Eltern benennen Tipps für eine altersgerechte Medien- nutzung für Kinder zwischen 3 und 13 Jahren.
Medien gemein- sam entdecken <i>SCHAU HIN!</i>	Broschüre DIN A5 (8 Seiten) 2013	Bestellung und Download unter www.schau-hin.info (Service/ Downloads bzw. Materialien) Bezugsstelle: <i>SCHAU HIN!</i> service@schau-hin.info Tel.: 030 526852-132 Direkter Link zur Bestellung: www.schau-hin.info/service/ materialien-bestellen.html Direkter Link zum Download unter: www.schau-hin.info/service/ downloads.html	Die Informationsbroschüre gibt einen Einstieg in die verantwortungsvolle Nutzung verschiedener Medien: Vom Fernsehen bei jüngeren Kindern bis zur Handynutzung bei Jugendlichen. Die Broschüre ist auch auf Türkisch verfügbar.

Datenschutz

Titel/ Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Datenschutz-Tipps für Eltern – So sind persönliche Daten im Internet sicher <i>klicksafe</i>	Faltblatt (16 Seiten) 2016	Bestellung und PDF-Download unter  www.klicksafe.de (Materialien) Bezugsstelle: <i>klicksafe</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) klicksafe@lfm-nrw.de Online-Warenkorb:  www.klicksafe.de/bestellung/ Direkter Link:  www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/datenschutz-tipps-fuer-eltern/	Der Flyer klärt Eltern darüber auf, welche Folgen die unbedachte Weitergabe und Verbreitung persönlicher Daten im (mobilen) Internet haben kann. Neben grundlegenden rechtlichen Rahmenbedingungen werden Sicherheits- und Datenschutz-Tipps auch für Soziale Netzwerke vorgestellt. Das Faltblatt liegt in Deutsch, Arabisch, Türkisch und Russisch vor (2013).
Smartphones und Apps – Spione in der Hosentasche Der Landesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit Rheinland-Pfalz Ministerium der Justiz und für Verbraucherschutz Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.	Faltblatt (6 Seiten) 2013	Das Faltblatt kann auf der Webseite des Ministeriums für Justiz und für Verbraucherschutz Rheinland-Pfalz als PDF- und Text-Version heruntergeladen werden:  www.mjv.rlp.de (Publikationen/Broschüren Verbraucherschutz/Smartphones und Apps-Spione in der Hosentasche). Bezugsstelle: Ministerium der Justiz und für Verbraucherschutz medienstelle@mjv.rlp.de Tel.: 06131 164800 Direkter Link:  www.mjv.rlp.de/de/publikationen/broschueren-verbraucherschutz/	Das Faltblatt gibt erste Tipps zu einem sicheren Umgang mit mobilen Anwendungen und informiert über pädagogische und technische Schutzmaßnahmen.



Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
Das Netz vergisst nichts! <i>Handysektor</i>	Faltblatt (8 Seiten) 2010	Bestellung und PDF-Download unter  www.handysektor.de (Pädagogenecke/ Flyer) Bezugsstelle: <i>Handysektor</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) info@handysektor.de Tel.: 0211 77007-0 Online-Warenkorb:  www.lfm-nrw.de/publikationen Direkter Link:  www.handysektor.de/flyer/ das-netz-vergisst-nichts.html	Das Faltblatt behandelt den Umgang mit Fotos und Videos in Sozialen Netzwerken. Schnell sind diese veröf- fentlicht, werden von anderen kom- mentiert, weitergeleitet, bearbeitet und auf das Handy geladen. Dabei kann es jedoch auch zu einer dauer- haften Rufschädigung kommen, denn das Netz vergisst nichts. Das Faltblatt richtet sich direkt an Jugendliche, bietet aber auch Eltern einen guten Einstieg, um mit Jugendlichen über Datenschutz, üble Nachrede und das Recht am eigenen Bild zu reden.

Urheber- und Persönlichkeitsrechte

Titel/ Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
<p>Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt!</p> <p>Urheber- und Persönlichkeitsrechte im Internet</p> <p><i>klicksafe</i></p> <p><i>iRights.info</i></p>	<p>Broschüre DIN A5 (16 Seiten)</p> <p>2016</p>	<p>Bestellung und PDF-Download unter www.klicksafe.de (Materialien)</p> <p>Bezugsstelle: <i>klicksafe</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) klicksafe@lfm-nrw.de Tel.: 0211 77007-0</p> <p>Online-Warenkorb: www.klicksafe.de/bestellung</p> <p>Direkter Link: www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/nicht-alles-was-geht-ist-auch-erlaubt-urheber-und-persoendlichkeitsrechte-im-internet</p>	<p>Die Broschüre informiert praxisnah und verständlich über Urheber- und Persönlichkeitsrechte im (mobilen) Internet und damit verbundene Haftungsrisiken.</p>
<p>Spielregeln im Internet 3 – Durchblicken im Rechte-Dschungel</p> <p><i>klicksafe</i></p> <p><i>iRights.info</i></p>		<p>Bestellung und PDF-Download unter www.klicksafe.de (Materialien)</p> <p>Bezugsstelle: <i>klicksafe</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) klicksafe@lfm-nrw.de Tel.: 0211 77007-0</p> <p>Online-Warenkorb: www.klicksafe.de/bestellung</p> <p>Direkter Link: www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/spielregeln-im-internet-3-durchblicken-im-rechte-dschungel</p>	<p>Wie kann ich mich gegen Identitätsdiebstahl schützen? Habe ich für Kommentare von anderen Nutzern? Was muss ich beachten, wenn ich bei Facebook Inhalte veröffentliche? Diese und weitere Fragen werden in der Broschüre „Spielregeln im Internet 3“ allgemeinverständlich beantwortet. Die Broschüre bündelt weitere acht Texte der gemeinsamen Themenreihe von <i>klicksafe</i> und <i>iRights.info</i> zu Rechtsfragen im Internet.</p> <p>Die Texte 1 – 8 der Themenreihe wurden in der Broschüre „Spielregeln im Internet 1“, die Texte 9 – 16 in der Broschüre „Spielregeln im Internet 2“ veröffentlicht und können ebenfalls auf www.klicksafe.de/bestellungen bestellt oder als PDF heruntergeladen werden.</p>



Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
<p>„... und redest selber von Respekt und Würde“</p> <p><i>Handysektor</i></p>	<p>Faltblatt (8 Seiten) 2008</p>	<p>Bezugsstelle: <i>Handysektor</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) info@handysektor.de Tel.: 0211 77007-0</p> <p>Online-Warenkorb: 🔗 www.lfm-nrw.de/publikationen</p> <p>Direkter Link: 🔗 www.handysektor.de/flyer/und-redest-selbst-von-respekt-und-wuerde.html</p>	<p>Handys spielen bei Raubdelikten, Mobbing oder der Verletzung von Persönlichkeitsrechten eine immer größere Rolle. Das Faltblatt spricht Jugendliche gezielt zu diesen Themen an und bietet Eltern die Möglichkeit, Probleme der Handynutzung aufzugreifen und mit Jugendlichen zu thematisieren.</p>

Verbraucherschutz

Titel/ Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Abzocke im Internet: Erst durchblicken – dann anklicken! <i>klicksafe</i> Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen e. V.	Faltblatt (6 Seiten) 2015	Bestellung und PDF-Download unter  www.klicksafe.de (Materialien) Bezugsstelle: <i>klicksafe</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) klicksafe@lfm-nrw.de Tel.: 0211 77007-0 Online-Warenkorb:  www.klicksafe.de/bestellung Direkter Link:  www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/abzocke-im-internet-erst-durchblicken-dann-anklicken	Ob Intelligenztests oder Prognosen zur eigenen Lebenserwartung, Teilnahme an Gewinnspielen oder Offerten zu Gratis-SMS – Trickreiche Internetanbieter locken neugierigen Nutzern mit vermeintlich kostenlosen Diensten das Geld aus der Tasche. Das Faltblatt bietet hilfreiche Tipps gegen Tricks dubioser Dienste.
Musik im Netz: Runterladen ohne Reinfall! <i>klicksafe</i> Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen e. V.	Faltblatt (8 Seiten) 2015	Bestellung und PDF-Download unter  www.klicksafe.de (Materialien) Bezugsstelle: <i>klicksafe</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) klicksafe@lfm-nrw.de Tel.: 0211 77007-0 Online-Warenkorb:  www.klicksafe.de/bestellung Direkter Link:  www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/muik-im-netz-runterladen-ohne-reinfall	Das Faltblatt erklärt, welche rechtlichen Spielregeln beim Umgang mit Musikportalen, Filehostern/Sharehostern und Tauschbörsen im Internet beachtet werden sollten.



Pornografie und Sexting

Titel/ Herausgeber	Format/ Stand	Bezug	Bemerkung
Voll Porno <i>Handysektor</i>	Faltblatt (8 Seiten) 2009	Bezugsstelle: <i>Handysektor</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) info@handysektor.de Tel.: 0211 77007-0 Online-Warenkorb: ☞ www.lfm-nrw.de/publikationen Direkter Link: ☞ www.handysektor.de/flyer/voll-porno.html	Mit dem Comic-Faltblatt „Voll Porno“ im Stil eines japanischen Manga werden folgende Aspekte zum Thema Pornografie thematisiert: Strafbarkeit, verletzte Persönlichkeitsrechte, Rollenbilder, Gewalt, Beziehung, Liebe und Sexualität.
Sexting – Informationen zu einem problematischen Medienverhalten Petze-Institut für Gewaltprävention Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e. V.	Flyer (1/3 DIN-A4-Seite) 2015	Bestellung und PDF-Download unter ☞ www.petze-institut.de (Präventionsmaterial/downloadbereich) Bezugsstelle: Petze-Institut für Gewaltprävention Tel. 0431 91185 petze@petze-institut.de Direkter Link: ☞ www.petze-institut.de/wp-content/uploads/2015/07/Sexting_Elternflyer_1.6.pdf	Der Flyer „Sexting – Informationen zu einem problematischen Medienverhalten“ gibt Antwort auf die Fragen, wie Eltern oder jugendliche Nutzer selbst im Falle von Sexting, Cybermobbing oder sexuellen Übergriffen im Internet handeln sollten und wie ein jeder Datenmissbrauch durch einen reflektierten Umgang mit eigenen, aber auch fremden Fotos, vorbeugen kann. In Ergänzung richtet sich der Flyer „Sexting – Informationen für Mädchen und Jungen“ gezielt an jugendliche Nutzer.



Exzessive Mediennutzung

Titel/ Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
Internet-, Handy und Computer- spielabhängigkeit – Tipps für Eltern <i>klicksafe</i>	Faltblatt (20 Seiten) 3. aktualisierte Auflage 2015	Bestellung und PDF-Download unter  www.klicksafe.de (Materialien) Bezugsstelle: <i>klicksafe</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) Tel.: 0211 77007-0 klicksafe@lfm-nrw.de Online-Warenkorb:  www.klicksafe.de/bestellung Direkter Link:  www.klicksafe.de/service/ materialien/broschueren-ratgeber/ internet-handy-und- computerspielabhaengigkeit	Das Faltblatt für Eltern beinhaltet wichtige Hintergrundinformationen zum Thema „Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit“ und gibt Eltern konkrete Tipps und Handlungs- empfehlungen in den Bereichen Prävention und Intervention.

Cyber-Mobbing

Titel/ Herausgeber	Format/ Stand	Bezug	Bemerkung
Ratgeber Cyber-Mobbing – Informationen für Eltern, Pädagogen, Betroffene und andere Interessierte <i>Klicksafe</i>	Broschüre DIN A5 (40 Seiten) 2. aktualisierte Auflage 2016	Bestellung und PDF-Download unter www.klicksafe.de (Materialien) Bezugsstelle: <i>klicksafe</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) Tel.: 0211 77007-0 klicksafe@lfm-nrw.de Online-Warenkorb: www.klicksafe.de/bestellung Direkter Link: www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/ratgeber-cyber-mobbing	Der klicksafe Ratgeber „Cyber-Mobbing“ zeigt, dass sich Betroffene von Cyber-Mobbing nicht in einer ausweglosen Situation befinden. Die EU-Initiative gibt umfassende Antworten auf die Frage „Was tun bei Cyber-Mobbing?“ und bietet praktische Informationen, um Warnzeichen möglichst frühzeitig zu erkennen und vorzubeugen.
Opfer, Schlampe, Hurensohn – Gegen Mobbing <i>Handysektor</i>	Faltblatt (8 Seiten) 2012	Bestellung und PDF-Download unter www.handysektor.de (Pädagogenecke/ Flyer) Bezugsstelle: <i>Handysektor</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) info@handysektor.de Tel.: 0211 77007-0 Online-Warenkorb: www.lfm-nrw.de/publikationen Direkter Link: www.handysektor.de/flyer/opfer-schlampe-hurensohn.html	Mit dem Comic-Faltblatt „Opfer, Schlampe, Hurensohn. Gegen Mobbing“ bietet das Projekt Handysektor Anregungen, das Thema Mobbing aus der Opferperspektive aufzugreifen und mit Jugendlichen zu thematisieren.



Titel/ Herausgeber	Format/ Stand	Bezug	Bemerkung
Fertigmachen ist Tabu <i>Handysektor</i>	Faltblatt (8 Seiten) 2009	Bestellung und PDF-Download unter www.handysektor.de (Pädagogenecke/ Flyer) Bezugsstelle: <i>Handysektor</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) info@handysektor.de Tel.: 0211 77007-0 Online-Warenkorb: www.lfm-nrw.de/publikationen Direkter Link: www.handysektor.de/flyer/ fertigmachen-ist-tabu.html	Das Faltblatt für Jugendliche bietet auch Eltern die Möglichkeit, mit Jugendlichen über Cybermobbing oder die Verletzung von Persön- lichkeitsrechten ins Gespräch zu kommen und Tipps zu vermitteln, wie man sich persönlich dagegen wehren kann.



Handystrahlung und Umweltschutz

Titel/ Herausgeber	Format/ Stand	Bezug	Bemerkung
Mobilfunk und Gesundheit – Eine Information für Eltern <i>Informations- zentrum Mobilfunk e.V. (IZMF)</i> <i>Kinderumwelt gemeinnützige GmbH</i>	Broschüre DIN A5 (30 Seiten) 2015	Download unter: www.izmf.de Bezugsstelle: <i>Informationszentrum Mobilfunk e.V.</i> (IZMF) E-Mail: info@izmf.de Telefon: +49 30 20 91 69 80 Direkter Link: www.izmf.de/de/mobilfunk-und-gesundheit-eine-information-fuer-eltern	Die Broschüre bietet Eltern einen umfassenden Überblick über den aktuellen Stand der Forschung zum Thema „Mobilfunk“ und „Gesundheit“. Darüber hinaus führt sie in die Grundlagen der Mobilfunktechnologie ein und behandelt auch psychosoziale Aspekte des Mobilfunks.
Mobilfunk: Wie funktioniert das eigentlich? Tipps und Informationen rund ums Handy.	Broschüre DIN A5 (12 Seiten) 6. vollständig überarbeitete Auflage	Bestellung und PDF-Download unter www.bfs.de Bezugsstelle: Bundesamt für Strahlenschutz (BfS) info@bfs.de Telefon +49 (0) 30 18333-0	Die Broschüre gibt Tipps und Informationen rund ums Handy und erklärt, wie sich die Strahlung von Handys auswirkt.
Bundesamt für Strahlenschutz (BfS)	2013	Direkter Link: www.bfs.de/DE/mediathek/broschueren/emf/emf_node.html	
Handy, Kongo, Müllalarm – Für die Umwelt mobil <i>Handysektor</i>	Faltblatt (8 Seiten) 2012	Bestellung und PDF-Download unter www.handysektor.de (Pädagogenecke/Flyer) Bezugsstelle: <i>Handysektor</i> c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) info@handysektor.de Tel.: 0211 77007-0 Online-Warenkorb: www.lfm-nrw.de/publikationen Direkter Link zum Download: www.handysektor.de/flyer/handy-kongo-muellalarm.html	Wie können Handys umweltgerechter und Strom sparender genutzt werden? Was macht man am besten mit einem Gerät, das man nicht mehr braucht? Diese und weiteren Fragen zu Umweltaspekten der Medienutzung werden in diesem Faltblatt behandelt. Das Faltblatt richtet sich an Jugendliche, bietet aber auch Eltern die Möglichkeit, mit Jugendlichen über diese Themen ins Gespräch zu kommen.



4.2 Literatur

Titel/ Herausgeber	Format / Stand	Bezug	Bemerkung
<p>Netzgemüse: Aufzucht und Pflege der Generation Internet</p> <p>Johnny Haeusler, Tanja Haeusler</p>	<p>Taschenbuch (288 Seiten)</p> <p>2012</p> <p>9,99 Euro</p> <p>Auch als eBook erhältlich</p>	<p>Goldmann-Verlag</p> <p>ISBN: 978-3-442-15743-3</p> <p>🔗 www.randomhouse.de/goldmann und:</p> <p>🔗 www.netzgemuese.com/</p>	<p>Die Autoren und Journalisten Johnny und Tanja Haeusler schildern ihre Erfahrungen mit ihren Kindern und entwickeln daraus ein Plädoyer für eine „digitale Sorgepflicht.“</p>
<p>Wer wir sind, und was wir wollen</p> <p>Philipp Riederle</p>	<p>Taschenbuch (272 Seiten)</p> <p>2013</p> <p>12,99 Euro</p> <p>Auch als eBook erhältlich</p>	<p>Droemer-Knauer-Verlag</p> <p>ISBN: 978-3-426-78611-6</p> <p>🔗 www.droemer-knauer.de</p>	<p>Philipp Riederle gehört selbst zu den „Digital Natives“ und beschreibt, wie seine Generation mit aktuellen Kommunikationsmitteln kommuniziert, mit welchen Erwartungen sie ihrer beruflichen Zukunft entgegentritt und welche Rolle Vernetzung für sie spielt.</p>
<p>Like me. Jeder Klick zählt</p> <p>Thomas Feibel</p>	<p>Taschenbuch (176 Seiten)</p> <p>2013</p> <p>6,99 Euro</p> <p>Auch als eBook erhältlich</p>	<p>Carlsen-Verlag</p> <p>ISBN: 978-3-551-31397-3</p> <p>🔗 www.carlsen.de</p>	<p>Thomas Feibel erzählt am Beispiel der Jugendlichen Karo, wie sich die Faszination von Sozialen Netzwerken auf das Alltagsleben von Heranwachsenden auswirken kann. Dabei benennt er auch konkret, welche Schattenseiten mit einem Leben in der Online-Öffentlichkeit einhergehen können.</p>



Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
<p>Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie</p> <p>Ulrike Wagner, Christa Gebel, Claudia Lampert</p> <p>Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), Band 72</p>	<p>Broschiert</p> <p>2013</p> <p>22,00 Euro</p>	<p>VISTAS Verlag ISBN 978-3-89158-585-6 www.vistas.de</p> <p>Die Publikation kann auch als PDF-Datei heruntergeladen werden: www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/LfM-Band-72.pdf</p>	<p>Welche Ansprüche formulieren Eltern an ihre eigene Medienerziehung und wo liegen die Hindernisse, diese umzusetzen? Diesen und anderen Fragen geht die von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen in Auftrag gegebene Studie in einer Untersuchung mit Familien mit Kindern im Alter von fünf bis zwölf Jahren aus verschiedenen Perspektiven nach. Die Ergebnisse zeigen, wie Medienerziehung in Familien mit unterschiedlichem sozialen Hintergrund gestaltet wird und an welchen Stellen elterliche Vorstellungen mit der familialen Alltagsbewältigung und den Bedürfnissen der Kinder kollidieren. Zudem werden medienerzieherische Unterstützungsbedarfe identifiziert sowie Konsequenzen für die medienpädagogische Elternarbeit diskutiert.</p>
<p>Let's Play – Methoden zur Prävention von Medienabhängigkeit</p> <p>Fachverband Medienabhängigkeit e.V.</p>	<p>Softcover (54 Seiten)</p> <p>2013</p> <p>10,00 Euro</p>	<p>Pabst Science Publishers ISBN Nr.: 978-3-89967-845-1 www.pabst-publishers.de</p> <p>Die Publikation kann auch als PDF-Datei heruntergeladen werden: www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Publikationen/Methodenhandbuch_Medienabhaengigkeit.pdf</p>	<p>Das Methodenhandbuch gibt einen guten Einblick in die Thematik Medienabhängigkeit. Praktisch erprobte Methoden zeigen, wie Fachkräfte mit Jugendlichen über ihren Medienkonsum ins Gespräch kommen können.</p>



Titel/ Herausgeber	Format/ Stand	Bezug	Bemerkung
<p>Mediatisierung mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen</p> <p>Karin Knop, Dorothee Hefner, Stefanie Schmitt, Peter Vorderer</p> <p>Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), Band 77</p>	<p>Broschiert (352 Seiten)</p> <p>2015</p> <p>22,00 Euro</p>	<p>VISTAS Verlag ISBN 978-3-89158-616-7 www.vistas.de</p> <p>Eine Zusammenfassung der Studie kann kostenlos heruntergeladen werden: www.lfm-nrw.de/alwayson</p>	<p>Wie gehen Eltern mit dem Thema Handyerziehung im Alltag um? Welche Faktoren bedingen eine positive oder auch eine negative Handy-nutzung der Kinder? Mit welchen Risiken sind Kinder durch die mobile Internetnutzung besonders stark konfrontiert? Diese und andere Fragen liegen der von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) in Auftrag gegebenen Studie zugrunde. Die Ergebnisse zeigen, welche Faktoren ein besonders hohes Risikopotenzial bergen und welche Maßnahmen zu deren Reduktion sinnvoll sind.</p>
<p>Geschickt geklickt!? Zum Zusammenhang von Internetnutzungs-kompetenzen, Internetsucht und Cybermobbing bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen</p> <p>Benjamin Stodt, Elisa Wegmann, Matthias Brand</p> <p>Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), Band 78</p>	<p>Broschiert (160 Seiten)</p> <p>2015</p> <p>19,00 Euro</p>	<p>VISTAS Verlag ISBN 978-3-89158-618-1 www.vistas.de</p> <p>Eine Zusammenfassung der Studie kann kostenlos heruntergeladen werden: www.lfm-nrw.de/geschicktegeklickt</p>	<p>Die von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) herausgegebene Studie untersucht die Wirkmechanismen von und Wechselwirkungen zwischen individuellen Merkmalen und selbstwahrgenommenen Internetnutzungs-kompetenzen als mögliche Prädiktoren einer dysfunktionalen Internetnutzung. Auf Grundlage der Ergebnisse werden praktische Implikationen und mögliche Präventionsmaßnahmen abgeleitet.</p>



Titel/ Herausgeber	Format/Stand	Bezug	Bemerkung
Wa(h)re Freunde: Wie sich unsere Beziehungen in Sozialen Online- Netzwerken ver- ändern	Taschenbuch (259 Seiten) 2011 14,99 Euro	Spektrum Akademischer Verlag ISBN: 978-8274-2783-0 www.springer.com/	Thomas Wanhoff wirft die Frage auf, wie sich Freundschaften und Bezie- hungen durch Soziale Netzwerke verändern, welche wirtschaftlichen Interessen hinter diesen Netzwerken stecken und stellt Überlegungen an, wie der Begriff „Freundschaft“ defi- niert werden kann.
Thomas Wanhoff	Auch als eBook erhältlich		
Das Facebook- Buch für Eltern	Broschiert (320 Seiten)	O'Reilly Verlag ISBN 978-3-95561-752-3 www.oreilly.de/catalog/ facebookbuchelternger/	Die Autoren erklären die Faszina- tion von <i>Facebook</i> , erläutern, was Jugendliche hier posten und wie sie sich im Sozialen Netzwerk verhalten aber auch, wie persönliche Daten geschützt werden können. Teilweise kommen auch Jugendliche selbst zu Wort.
Tobias Albers- Heinemann, Björn Friedrich	2014 19,90 Euro Auch als eBook erhältlich		
Facebook, Twitter & Co. – Aber sicher!: Gefahrlos unterwegs in sozialen Netz- werken	Fester Einband (187 Seiten) 2012 16,90 Euro	Hanser-Verlag ISBN: 978-3-446-43466-0 www.hanser-fachbuch.de	Manuel Ziegler stellt praktische Tipps zu Themen wie Sozialen Netzwerken, Schutz der persönlichen Daten und Browsereinstellungen vor.
Manuel Ziegler	Auch als eBook erhältlich		
Facebook und andere Netzwerke	Softcover (32 Seiten)	Carlsen-Verlag ISBN 978-3-551-25093-3 www.carlsen.de	Was sollte ich in Sozialen Netzwerken veröffentlichen, was besser nicht? Mit wem sollte ich „texten“? Was ist „Netiquette“? In aller Kürze be- schreibt Thomas Feibel für Kinder, Eltern und Lehrer, auf was es in Sozialen Netzwerken ankommt. In Kooperation mit <i>klicksafe</i> .
Thomas Feibel	2013 2,99 Euro		
Smartphones: Bereicherung und Herausforderung für Familien	Artikel, PDF 2014	Artikel abrufbar unter: www.medientdecker.wordpress. com/2014/02/06/artikel-smart- phones/ oder den Suchbegriff „Katrin Schlör Smartphones“ verwenden.	Katrin Schlör beschreibt Risiken und Herausforderungen der Smart- phone-Nutzung, nennt aber auch Möglichkeiten, sich konstruktiv mit dem Thema auseinanderzusetzen.
Katrin Schlör			



4.3 Internetangebote für Pädagogen (und Eltern)

Portale

www.klicksafe.de

Die EU-Initiative *klicksafe* bietet auf ihrer Webseite zahlreiche Materialien, Informationen und Handreichungen zu allen Bereichen der digitalen Mediennutzung an. Für das Thema Mobile Internetnutzung sind hier besonders die Materialien für Eltern (unter dem Menüpunkt „Materialien“), die Quizze (unter dem Menüpunkt „Service“) und die Film-Spots (unter dem Menüpunkt „Spots“) zu nennen. Für Referenten und als Hinweis für Lehrende bietet der Menüpunkt „Materialien“ mit „klicksafe-Materialien für Lehrkräfte“ und „klicksafe-Materialien für die Elternarbeit“ Unterstützung an.

www.internet-abc.de

Das *Internet-ABC* bietet als Ratgeber im Netz Hilfestellung und Informationen über den sicheren Umgang mit dem Internet. Die Plattform richtet sich an Kinder von fünf bis zwölf Jahren sowie Eltern und Lehrkräfte.

www.handysektor.de

Handysektor ist ein gemeinschaftliches Projekt der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs). Hier lassen sich allgemeine und aktuelle Informationen zur sicheren Handy- bzw. Smartphone-Nutzung abrufen. Flyer, Filmspots und konkrete Tipps runden das Angebot ab. Das Internetangebot richtet sich vor allem an Jugendliche, doch auch für Referierende und Lehrende finden sich unter dem Menüpunkt „Pädagogenecke“ geeignete Angebote. Hier lassen sich auch Ideen für den Einsatz des Smartphones im Schulunterricht finden.

www.lfm-nrw.de/publikationen

Die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) hat (u. a. in Zusammenarbeit mit anderen Einrichtungen der medienpädagogischen Bildung) Publikationen zu Themen wie Internet, Handy, Abhängigkeit/exzessive Nutzung, Cyber-Mobbing etc. veröffentlicht. Die Angebote sind auch für verschiedene Zielgruppen sortiert, z. B. für Kinder, Jugendliche, Eltern, Erzieher oder Lehrer. Unter dem Suchbegriff „Digitalkompakt“ lassen sich z. B. Informationen zu den Themen „Mobil ins Netz“, „Die vernetzte Öffentlichkeit“ oder „Mobile Payment“ finden.

www.gmk-net.de

Auf der Website der *Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK)* lassen sich zum Thema „Medienkompetenzförderung“ zahlreiche Veröffentlichungen finden, z. B. auch zum Thema „Medienkompetenz bei Kindern“.

www.mediaculture-online.de

Das Internetportal zum Thema „Medienbildung“ beinhaltet vielfache Anregungen, Artikel, Aufsätze und Filmspots unter anderem für Lehrkräfte, Eltern oder die außerschulische Pädagogik. Das Portal wird von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) getragen, die Informationen, z. B. zum Thema Tablets in der Schule, sind aber auch für andere Bundesländer nutzbar.

www.bpb.de

Die *Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)* bietet unter dem Menüpunkt „Gesellschaft/Medien“ Informationen zu Themen wie „Open Data“, „Urheberrecht im Alltag“ oder „Open Source“ an. Unter dem Suchbegriff „App Erinnerungsorte“ findet man außerdem eine App für *iOS* und *Android*-Betriebssysteme, die mehr als 200 Erinnerungsorte mit Informationen über Gedenkstätten, Museen, Dokumentationszentren etc. enthält. Sie erinnern an die Opfer des Nationalsozialismus. Diese App kann auch als Beispiel für die Verwendung von mobilen Geräten in der Schule bzw. im Unterricht verwendet werden.

www.medienundbildung.com

Das Angebot stellt Praxisprojekte rund um das Thema Multimedia vor, so auch zum Thema „Mobile Internetnutzung“ bzw. „Tablets und Smartphones“. Unter dem Menüpunkt „MyMobile“ lassen sich viele verschiedene Beispiele finden.

www.schau-hin.info

Die Initiative „*SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht*“ informiert Eltern und Erziehende über aktuelle Entwicklungen in der digitalen Medienwelt und gibt praxisnahe Tipps, wie der Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen kompetent begleitet werden kann.

www.grimme-institut.de/imblickpunkt

Die Schriftenreihe „Im Blickpunkt“ behandelt unterschiedliche Aspekte des digitalen Lebens, z. B. „Open Content“, „Das Digitale Ich“, „Das Web für Kinder“ oder „Mobiles Leben“. Die Broschüre „Hypes und Trends in der digitalen Welt“ gibt einen Überblick über Entwicklungen und Trends in der digitalen Welt und ist kostenlos als PDF-Datei abrufbar.



www.kopaed.de

Auf der Webseite des *kopaed*-Verlags findet sich grundlegende und vertiefende Fachliteratur zum Thema „Medienpädagogik“, z. B. unter dem Pfad „Gesamtprogramm/Schriftenreihen/Dieter Baacke Preis Handbuch“.

Studien

www.mpfs.de

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs) veröffentlicht regelmäßig die KIM- und JIM-Studie. Die KIM-Studie („Kinder und Medien, Computer und Internet“) untersucht den Medienumgang von 6- bis 13-jährigen Kindern, die JIM-Studie („Jugend, Information, Multi-Media“) den Umgang mit Medien von 12- bis 19-Jährigen. Mit der Mini-Kim-Studie wird seit 2012 auch das Mediennutzungsverhalten von Kindern im Alter zwischen 2 und 5 Jahren untersucht. Die FIM-Studie („Familie, Interaktion & Medien“) betrachtet den Umgang von Familien und Medien. Hier lassen sich Statistiken zur Medienausstattung und zur Mediennutzung von Kindern, Jugendlichen und Familien einsehen und für einen Elternabend nutzen.

www.ard-zdf-onlinestudie.de

Seit 1997 bilden die Entwicklung der Internetnutzung in Deutschland und der Umgang mit diesen Angeboten die zentralen Fragestellungen der ARD/ZDF-Onlinestudien.

www.bitkom.org

Der *Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (BITKOM)* ist der Branchenverband der deutschen Informations- und Telekommunikationsbranche. Auf seiner Webseite (Suchfunktion) lassen sich unterschiedliche Studien zur mobilen Mediennutzung finden, z. B. „Jugend 2.0“, „Soziale Netzwerke“ oder „Mobile Internetnutzung“.

www.shell.de

Die *Shell-Jugendstudie* gibt Einblick in das Freizeit- und Medienverhalten von Jugendlichen. Aktuelle Ergebnisse der Studie lassen sich unter „Über Shell/ Gesellschaftliches Engagement/Die Shell Jugendstudie 2015“ einsehen.

www.lfm-nrw.de/foerderung/forschung.html

Die Forschungsprojekte der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) bieten wissenschaftlich fundierte Informationen zu medienbezogenen Fragestellungen. Unter angegebenem Link (hier: „abgeschlossene Projekte“) findet sich unter anderem die Zusammenfassung der Studie „Mediatisierung mobil“ (2015). Die Studie untersucht die Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen zwischen 8 und 14 Jahren.

Mobile Medien in der Schule

www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/lehrerhandbuch/

Für Lehrkräfte, die das Thema „Internet“ in der Schule behandeln möchten, ist das *klicksafe*-Handbuch „Knowhow für junge User“ empfehlenswert. In neun Bausteine unterteilt, bietet es Sachinformationen, Links, Unterrichtseinheiten, methodisch-didaktische Hinweise und Arbeitsblätter für den Unterricht. Das Handbuch bzw. die einzelnen Bausteine können heruntergeladen oder gegen einen Kostenbeitrag bestellt werden.

www.handysektor.de

Für Elternabende lassen sich auch Infografiken nutzen. *Handysektor* hält dazu die Grafiken „Apps“, „Versteckte Kosten“, „Sicherheit“ und „So kreativ ist Dein Smartphone“ bereit. Zudem finden sich im Menüpunkt „Pädagogenecke“ viele Ideen, Materialien, Praxistipps und Unterrichtseinheiten für Pädagogen.

www.goodschool.de

Der Lehrer Marco Fileccia hat auf seiner Webseite praktische Projektbeispiele, Unterrichtsmaterialien und Veranstaltungsthemen gesammelt und zur Verfügung gestellt, z. B. auch zum Thema „Handy“.

www.lehrer-online.de/handy.php und www.lehrer-online.de/tablet-und-ipad.php

Lehrer-online bietet für Lehrkräfte Anregungen und konkrete Unterrichtsverläufe zum Einsatz digitaler Medien. Unter den angeführten Weblinks lassen sich auch Anregungen für den Einsatz von Handy, Smartphone und Tablet finden.

www.medienundbildung.com

Vorschläge für eine Unterrichtsreihe bietet *medien+ bildung.com* mit der 36-seitigen Broschüre „taschenfunk – Das Handy als Unterrichtswerkzeug“. Unter dem Menüpunkt „MyMobile/Publikationen“ können einzelne Arbeitsblätter sowie die gesamte Broschüre als PDF-Dokument abgerufen werden.



  **www.e-politik.de**

Auf der Webseite kann man unter dem Suchbegriff „Smartphone“ einen Clip zum Thema „Smartphone und Nachhaltigkeit“ finden, der das „Leben“ eines Smartphones zeigt. Auch die problematischen Seiten der Rohstoffnutzung werden hier beleuchtet.

  **www.izmf.de**

Das *Informationszentrum Mobilfunk* hat zum Thema Nachhaltigkeit einen Clip herausgegeben, der über *YouTube* (Suchbegriff „Handyrecycling – Unsichtbare Schätze im Mobiltelefon“) abrufbar ist. Auf dem Internetangebot des *Informationszentrums* finden sich außerdem die Themen „Mobile Technologie“, „Mobile Gesellschaft“ und „Bildung und Mobilfunk“ (Menüpunkt „Wirtschaft und Gesellschaft“), die einen weiteren Einstieg in Bereiche wie „Wie verändert sich Bildung durch Mobilfunk?“ oder „Sozialverhalten“ ermöglichen.

  **www.bfs.de**

Technische Informationen rund um den Mobilfunk (z. B. „SAR-Werte von Handys“) lassen sich auf der Webseite des Bundesamtes für Strahlenschutz recherchieren.

  **www.schule-apps.de**

In der Datenbank der Webseite findet sich eine umfangreiche Sammlung von kostenpflichtigen und kostenfreien Apps für den Unterricht.



4.4 Medien zum Einsatz beim Elternabend

🔗 Klicksafe-Quiz

Die EU-Initiative *klicksafe* hat zum *Safer Internet Day 2014* ein Quiz zum Thema „Smart mobil?!“ veröffentlicht (🔗 www.klicksafe.de/quiz). Obwohl es sich in erster Linie an Jugendliche richtet, kann es auch auf Elternabenden verwendet werden oder von Eltern und Kindern gemeinsam gespielt werden. Hier finden sich auch Quizze zu den Themen „Datenschutz“ und „Urheberrecht“. Um unabhängig von einer Internetanbindung zu sein, lässt sich auch eine offline-Version der Quizze herunterladen. Unter 🔗 www.klicksafe.de/service/elternarbeit/handreichungen-elternabende/ lässt sich auch ein MS-PowerPoint-Quiz zum Thema „Internet und Handy“ herunterladen.

🔗 Immer online? Filmspots von klicksafe

Unter 🔗 www.klicksafe.de/playback lassen sich verschiedene kurze Clips finden, die einen Gesprächsanlass zum Thema „Handynutzung“ bieten können.

🔗 Clips auf handysektor.de

WhatsApp-Stress, *Sexting*, *Cyber-Mobbing*, *Berechtigungen von Apps* und *Bewegungsprofile* – diese Inhalte werden mit kurzen Erklärfilmen vorgestellt (🔗 www.handysektor.de/videos.html) und können als Gesprächseinstieg zu den jeweiligen Themen verwendet werden.

🔗 Apps und mobile Internetnutzung – Filmbeispiele

In ca. drei- bis vierminütigen Filmen werden auf dem Justizportal Nordrhein-Westfalen verschiedene Themen der (mobilen) Internetnutzung vorgestellt, z. B. „Mobiles Internet“, „Hotspot“ oder „Datenklau“. Die Filme sind vom Landespräventionsrat des Landes Nordrhein-Westfalen in Auftrag gegeben worden: 🔗 www.jm.nrw.de/BS/praevention.

🔗 „Nina hakt nach“

Auf der Webseite 🔗 www.teachtoday.de lassen sich z. B. zu den Themen „Datenschutz“ und „Potenziale neuer Medien“ Filminputs zu ca. 5 Minuten finden. *Teachtoday* hat auch einen *YouTube*-Kanal, auf dem noch weitere Filmclips angeboten werden.

🔗 Moritz und die digitale Welt

Ähnlich wie „Nina hakt nach“ geht hier Moritz auf die Suche nach „Stolpersteinen“ im Internet. In kurzen Clips werden Themen wie „Urheberrecht“, „peinliche Inhalte im Internet“ oder „Datenweitergabe“ anschaulich besprochen: 🔗 www.politische-bildung.nrw.de.

🔗 Geschwindigkeit im Netz veranschaulichen

Die Geschwindigkeit, mit der Inhalte im Internet gepostet werden, lässt sich auf der Webseite 🔗 www.pennystocks.la/internet-in-real-time/ ansehen (ein „echter“ Einblick ist hier nicht möglich, es werden statistische Werte verwendet).

🔗 Das Internet vergisst nicht

Vorbereitend für einen Elternabend kann auf 🔗 www.archive.org/ die „Waybackmaschine“ genutzt werden, indem hier z. B. nach einer alten Version der Webseite der Einrichtung, in der der Elternabend stattfindet, gesucht und bei der Veranstaltung gezeigt wird.

🔗 Datensammlung im Internet

Über die Browser-Plugins „Ghostery“ und „Lightbeam“ für *Firefox* lassen sich vorbereitend für einen Elternabend bzw. live während der Veranstaltung Webseiten aufrufen und die damit verbundenen Tracker anzeigen.

🔗 Eigene Medien erstellen

Mit der kostenfreien Software *Hotpotatoes* (🔗 www.hotpotatoes.de) lassen sich Kreuzworträtsel, Lückentexte usw. erstellen. Diese lassen sich online aber auch offline bzw. teilweise auch als Print-Version nutzen und können so auch bei Elternabenden eingesetzt werden. So kann beispielsweise ein Kreuzworträtsel zur mobilen Mediennutzung vor Beginn der Veranstaltung ausgeteilt und zu einem späteren Zeitpunkt aufgelöst werden.

🔗 Die „Virtual-Reality-Brille“

Unter 🔗 www.medienundbildung.com/mein-guckkasten wird gezeigt, wie man sich aus einem Pizzakarton eine eigene „Virtual Reality-Brille“ bastelt. Diese kann auf einem Elternabend zum Einsatz kommen.

🔗 Der „Multimedia“-Koffer

Welche Geräte waren früher notwendig, um all die Funktionen eines Smartphones oder Tablets zu nutzen? Was kann ein durchschnittliches mobiles Endgerät heutzutage? Mit einem Koffer voll alter Medien lässt sich das z. B. zu Beginn eines Elternabends verdeutlichen, indem man nach und nach aus dem Koffer einen alten Taschenrechner, eine Postkarte, ein Mikrofon, eine Kamera, eine Spielefigur, einen Terminkalender usw. herausholt. Hierzu eignet sich auch der Clip „Was steckt in einem Smartphone alles drin?“ von *Handysektor* (🔗 www.handysektor.de/videos.html).



YouTube als Quelle nutzen

🔗 **Weiter gedacht: was kommt nach Google Glass?**

Der *YouTube*-Film „Sight: Contact Lenses with Augmented Reality“ stellt dar, wie es nach *Google Glass* weitergehen könnte.

🔗 **Wie können Realität und virtuelle Realität verschmelzen?**

Der Werbetrailer zur *Microsoft HoloLens* bietet einen Gesprächsanlass. Zu finden unter dem Suchbegriff „HoloLens Windows 10“.

Am Beispiel „Gaming“ kann dazu das Video „Just another day in the office at Magic Leap“ bei *YouTube* verwendet werden.

🔗 **Filminput „I Forgot My Phone“**

Das Smartphone kann Kommunikation nicht nur ermöglichen, sondern auch behindern – hierzu bietet der Clip einen unterhaltsamen und nachdenklichen Input, der gut als Gesprächseinstieg genutzt werden kann. Unter dem Suchbegriff „I Forgot My Phone“ lässt sich der Clip auf *YouTube* finden.

🔗 **„Facebook kauft WhatsApp und das Internet geht drauf“**

Die Protagonisten der Web-Serie *Vivi&Denny* sind hier in einer Folge zu sehen, die zeigt, wie unvorstellbar ein Alltag ohne Handy, Laptop, *WhatsApp* oder *Facebook* sein kann.

Wie es schon der Name vermuten lässt, dreht sich bei der Web-Serie alles um Vivi & Denny, ein internet-besessenes Pärchen, für das ein Alltag ohne Handy, Laptop, *WhatsApp* oder *Facebook* kaum vorstellbar ist.

🔗 **„Tablets für Kinder“**

YouTube-Clips gibt es auch zum Thema „Tablets und Kinder“ (Suchbegriff „Kinder Tablets“). Hier lassen sich Beispiele zeigen, wie bereits Kleinkinder selbständig ein Tablet nutzen. Ein solcher Filmclip kann gut als Gesprächseinstieg verwendet werden.

Über eine Suchmaschine lässt sich mit dem Titel „Tablet Teddy Kuscheltier für Kinder Video“ ein Video von *Spiegel-Online* finden, das ein „Tablet-Kuscheltier“ präsentiert, mit dem Kinder ihr eigenes Tablet transportieren können.

5



Webangebote zu Smartphones, Apps und mobilen Netzen

🔗 www.klicksafe.de

Die Webseite von *klicksafe* kann generell als Einstieg zu Themen rund um mobile Geräte und Anwendungen dienen. Hier finden sich zahlreiche Informationen und Angebote, z. B. zu:

- Smartphones (hier auch der Beitrag: „Apps & Kinder bzw. Jugendschutz“)
- Quizze (z. B. zum Thema „Smart mobil!“)
- Jugendschutzfiltern für Smartphones und Tablets
- Materialien für Eltern (z. B. Flyer und Broschüren)

klicksafe hat auch eine eigene Startseite für jüngere Kinder, die mit weiteren geeigneten Kinder-Webseiten vernetzt ist:
🔗 www.klicksafe.de/kinder

🔗 www.handysektor.de

Auch *Handysektor* bietet einen umfassenden Einstieg und konkrete Informationen für Jugendliche und Eltern:

- Lexikon zu allen wichtigen Begriffen der mobilen Internetnutzung
- Smartphone kreativ (viele konkrete Tipps für ein kreatives Arbeiten mit dem Smartphone)
- sichere und unsichere Apps
- Diebstahlschutz bei Smartphones
- weitere Infos zu Apps (z. B. „In-App-Käufe“ und „Berechtigungen von Apps“, „Kostenfallen“)
- Erklärvideos
- Checkliste zur Bewertung von Apps
- Urheberrecht im Internet
- Smartphone und Tablets „sicher machen“
- interaktive Grafiken

🔗 www.internet-abc.de

Das *Internet-ABC* richtet sich explizit an Eltern jüngerer Kinder und bietet einen guten Einstieg in die Themen Handy, Smartphones, Apps und Jugendschutz.

🔗 www.mediennutzungsvertrag.de

Mit dem Mediennutzungsvertrag können Eltern und Kinder individuell festlegen, welche Medien und Inhalte wie und wie lange genutzt werden dürfen.

🔗 www.zappen-klicken-surfen.de

Die Webseite des *JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis* gibt grundlegende Informationen und Anregungen zur Auseinandersetzung mit dem Thema „Medien“ im Familienalltag.

🔗 www.surfen-ohne-risiko.net

Der Elternratgeber des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend stellt Tipps rund ums Thema „Kinder und Internet“ zur Verfügung. Das Angebot enthält darüber hinaus interaktive Anwendungen für Eltern und Kinder.

🔗 www.schau-hin.info

Hier finden sich Informationen und Tipps rund um die Themen „Internet“, „Handy“, „Games“ und „TV“ (unter dem Menüpunkt „Medien“ findet man z. B. das Kapitel „Tipps für den richtigen Umgang mit Smartphone und Tablet“ und unter „Games“ das Kapitel „Gemeinsame Spielregeln für neue Konsolen“).

🔗 www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/ Gefahren-im-internet/aktion-kinder-sicher-im-netz.html

Das Angebot der Polizei informiert Eltern zum Thema Medienkompetenz und gibt Tipps für eine sichere Surfumgebung.

Webangebote für Jugendliche

  **www.checked4you.de**

Das Online-Jugendmagazin der Verbraucherzentrale NRW (hier: „Themen/Handy und Telefon“) stellt Informationen rund um „Smartphone“, „Apps“, „Musikdownloads“, „Kostenfallen“ etc. zur Verfügung.

  **www.watchyourweb.de**

Auf der Webseite finden sich verschiedene Tipps für Jugendliche u. a. zu den Themen „WhatsApp“, „Handys, Apps und Datenschutz“, „Abzocke per Smartphone“ oder „Basisschutz für dein Handy“. Seit Dezember 2015 werden die Inhalte der Seite nicht mehr aktualisiert.

  **www.webhelm.de**

Webhelm bietet Informationen zu „Datenschutz“, „Persönlichkeitsrechten“, „Urheberrechten“ und „Konflikte im Netz“.

  **www.youngdata.de**

Der Datenschutzbeauftragte von Rheinland-Pfalz erklärt das Thema „Datenschutz“ für Jugendliche. Hier finden sich auch Themen wie „Spying-Apps“ oder „Location Datatracking“.

  **www.juuuport.de**

Jugendliche können hier Fragen zu allen Medienthemen stellen und werden durch Gleichaltrige beraten.

Kreative Mediennutzung

  **www.mobilstreifen.de**

Hier haben Jugendliche aus NRW die Möglichkeit, ihren selbst gedrehten Handyfilm zu einem Wettbewerb einzureichen.

  **www.mb21.de**

Beim *Deutschen Multimediapreis* können Kinder und Jugendliche ihre selbstgedrehten Medienproduktionen einreichen.

  **www.medienundbildung.com/mein-guckkasten**

Auf der Webseite wird erklärt, wie sich aus einem Pizzakarton eine eigene „Virtual Reality“-Brille basteln lässt. Auch eine Bastelvorlage steht hier zur Verfügung.

  **www.medienpaedagogik-praxis.de/handbuch**

Das Praxis-Handbuch gibt einen Überblick und Anleitungen über bewährte Konzepte für die aktive und kreative Medienarbeit.

  **www.actionbound.de**

Hier können eigene Quizze angelegt und über eine App mit anderen gespielt werden.

Informationen zu Jugendschutzprogrammen

  **www.klicksafe.de/jugendschutzfilter**

Einen Einstieg zum Thema „Jugendschutzfilter“ bietet die Übersicht von *klicksafe*.

  **www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/kinderschutz/app.html**

Die Kindersuchmaschine *FragFINN.de* hat eine Kinderschutz-App für Smartphones und Tablets mit den mobilen Betriebssystemen *Android* und *iOS* entwickelt. Wo sie heruntergeladen werden kann und welche Funktionen sie für ein sicheres Surfen von Kindern bereithält, ist auf der Webseite nachzulesen.

  **www.kinderserver-info.de/meine-startseite-app.html**

Die App *Meine-Startseite* des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend ermöglicht es Kindern auch auf mobilen Endgeräten in einem geschützten und geprüften Surfraum das Internet kennenzulernen. Installationshinweise und Tipps finden sich auf der Webseite.

🔗 [🌐 **www.sicher-online-gehen.de**](https://www.sicher-online-gehen.de)

Hier findet sich geeignete Jugendschutzprogramme für alle gängigen Endgeräte.

🔗 [🌐 **www.jugendschutzprogramm.de/smartphones.php**](https://www.jugendschutzprogramm.de/smartphones.php)

Hier finden sich ausführliche Informationen zum Jugendschutzfilter *JusProg* (auch für Smartphones).

🔗 [🌐 **www.jugendschutz.net/hotline**](https://www.jugendschutz.net/hotline)

jugendschutz.net bietet eine Meldemöglichkeit für illegale, jugendgefährdende oder entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte im Internet.

🔗 [🌐 **www.spieleratgeber-nrw.de**](https://www.spieleratgeber-nrw.de)

Auf der Webseite finden sich unter dem Menüpunkt „Ratgeber/Artikel“ Berichte zu Jugendschutzeinstellungen bei Spielkonsolen oder Informationen zu den Inhaltseinstufungen im *Google-Playstore*.

Daten- und Verbraucherschutz

🔗 [🌐 **www.datenschutz.de**](https://www.datenschutz.de)

Das Angebot ist ein gemeinsamer Service der Datenschutzinstitutionen und bietet Informationen zu Themen wie „Datenschutz bei Kindern“ oder „Vorratsdatenspeicherung“.

🔗 [🌐 **www.bsi-fuer-buerger.de**](https://www.bsi-fuer-buerger.de)

Das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI) informiert auch zum Thema „Wie bewege ich mich sicher im mobilen Netz“.

🔗 [🌐 **www.surfer-haben-rechte.de**](https://www.surfer-haben-rechte.de)

Auf der Webseite des Bundesverbands der Verbraucherzentralen lassen sich unter dem Menüpunkt „Smartphones und Apps“ Informationen zu „Problemen und Handlungsempfehlungen“ aufrufen. Die Inhalte der projektbezogene Internetseite werden seit Dezember 2015 nicht mehr aktualisiert.

🔗 [🌐 **www.mobilsicher.de**](https://www.mobilsicher.de)

Mobilsicher zeigt wie wichtige Daten auf dem Smartphone oder Tablet vor Verlust oder Diebstahl gesichert werden können.

🔗 [🌐 **www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights**](https://www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights)

Die EU-Initiative *klicksafe* bietet in Zusammenarbeit mit *iRights.info* eine Themenreihe zu verschiedenen Rechtsfragen im Netz an. In regelmäßigen Abständen werden aktuelle Schwerpunktthemen wie „Datenschutz in Sozialen Netzwerken“ oder „Abzocke und Online-Betrug“ verständlich aufbereitet und auf beiden Portalen zur Verfügung gestellt (siehe [🌐 www.irights.info](https://www.irights.info)).

🔗 [🌐 **www.vorsicht-im-netz.de**](https://www.vorsicht-im-netz.de)

Die Informationskampagne des Europäischen Verbraucherzentrums Deutschland informiert umfassend über Abo-Fallen im Internet.

🔗 [🌐 **www.verbraucherzentrale.de**](https://www.verbraucherzentrale.de)

Das Portal der Verbraucherzentralen enthält u. a. eine Übersicht zu den Verbraucherzentralen der Länder. Die Zentralen in den 16 Bundesländern bieten Beratung und Informationen zu Fragen des Verbraucherschutzes, helfen bei Rechtsproblemen und vertreten die Interessen der Verbraucher auf Landesebene.

Apps für Eltern und Kinder

www.klick-tipps.net/kinderapps

klick-tipps.net präsentiert monatlich gute und empfehlenswerte Apps für Kinder. Unterstützt wird die Seite dabei von der *Stiftung Lesen*, die sich besonders auf gute Kinderbuch-Apps konzentriert.

projekte.medialiteracylab.de/mlab13/gute-apps-fuer-kinder

In der Datenbank können Kinder-Apps nach Kategorien wie Alter, Aktivität, Thema und weiteren Merkmalen durchsucht werden.

www.dji.de

In der App-Datenbank des *Deutschen Jugendinstituts* können Apps für Kinder recherchiert werden (hier: „Das DJI/ Datenbanken“).

www.schau-hin.info/app.html

Die App von *SCHAU HIN!* beinhaltet einen Spielplatz-Radar, Spieletipps, tägliche TV-Hinweise und Tipps für eine altersgerechte Mediennutzung von Kindern.

www.flimmo.de/flimmo-app

Der Programmratgeber *Flimmo* bietet mit seiner App einen Überblick über das TV-Angebot der jeweils aktuellen Woche.

Beratungsstellen

www.nummergegenkummer.de

Der Verein *Nummer gegen Kummer e. V.* bietet neben dem erfolgreichen Kinder- und Jugendtelefon seit 2001 auch ein Elterntelefon an. Das größte telefonische Beratungsangebot für Kinder, Jugendliche und Eltern hilft kostenlos, anonym und vertraulich bei kleinen und großen Problemen. Die *Nummer gegen Kummer* für Kinder und Jugendliche ist montags bis freitags von 14 bis 20 Uhr in ganz Deutschland unter der Telefonnummer 0800-111 03 33 zu erreichen. Samstags können Fragen oder Sorgen mit Gleichaltrigen besprochen werden. Die em@il-Beratung ist rund um die Uhr erreichbar.

Das Elterntelefon ist montags bis freitags von 9 bis 11 Uhr und dienstags und donnerstags von 17 bis 19 Uhr unter der kostenlosen Rufnummer 0800-111 05 50 zu erreichen.

www.return-mediensucht.de

Die *return Fachstelle Mediensucht* bietet Unterstützung und Begleitung für Personen, die aus exzessivem bzw. süchtigem Medienkonsum aussteigen wollen. Auch Eltern und Angehörige finden hier Beratung und Unterstützung.

www.fv-medienabhaengigkeit.de

Der *Fachverband Medienabhängigkeit* setzt sich dafür ein, dass die Medienabhängigkeit als eigenständiges Störungsbild anerkannt wird. Auf der Webseite finden Betroffene und Angehörige eine Übersicht regionaler und bundesweiter Anlaufstellen.

www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/patienten/behandlungsangebote/ambulanz-fuer-spielsucht.html

Die *Sabine M. Grüsser-Sinopoli Ambulanz für Spielsucht* in Mainz bietet gruppentherapeutische Behandlungsangebote für das Störungsbild „Computerspiel- bzw. Internetabhängigkeit“. Außerdem wurde eine Telefonhotline für die anonyme und kostenlose Beratung von Betroffenen und Angehörigen eingerichtet, die montags bis freitags von 12 bis 17 Uhr unter 0800-152 95 29 erreichbar ist. Auf der Internetseite finden sich zudem eine Checkliste für Eltern und ein Selbsttest.

Meldestellen

www.jugendschutz.net

jugendschutz.net wurde von den Jugendministern aller Bundesländer gegründet und hat den Auftrag, auf die Einhaltung von Jugendschutzbestimmungen im Internet zu achten. Wird ein Verstoß gegen den Jugendschutz entdeckt, wird der Anbieter der entsprechenden Internetseite darauf hingewiesen, den Jugendschutz einzuhalten und den Verstoß zu beseitigen. Über die Beschwerdestelle (Hotline) von *jugendschutz.net* kann anonym auf jugendgefährdende Internetseiten hingewiesen werden.

www.die-medienanstalten.de

Beschwerden über sowohl Internet- als auch Fernseh- oder Radioangebote können auch bei den Landesmedienanstalten der Bundesländer eingereicht werden. Die jeweiligen Adressen gibt es unter  www.die-medienanstalten.de/ueber-uns/landesmedienanstalten.html.

www.internet-beschwerdestelle.de

Die *Internet-Beschwerdestelle* ist ein gemeinsames Projekt vom *Verband der deutschen Internetwirtschaft e. V. (eco)* und der *Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM)*. Das Angebot bietet Verbrauchern die Möglichkeit, sich über den sichereren Umgang mit dem Internet zu informieren und belästigende sowie illegale Inhalte zu melden.

www.bundespruefstelle.de

Die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)* ist zuständig für die Indizierung von Träger- und Telemedien auf Grundlage des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) und sensibilisiert die Öffentlichkeit für die Probleme des Jugendmedienschutzes. Das Service-Telefon der *BPjM* ist Montag bis Donnerstag von 8 bis 17 Uhr und Freitag von 8 bis 15 Uhr unter der 0228-376631 zu erreichen.



Klicksafe.de ist das deutsche Awareness Centre im CEF Telecom Programm der Europäischen Union.

Klicksafe sind:

 **Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz**
www.lmk-online.de

 **Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)**
www.lfm-nrw.de

In Kooperation mit:

Handysektor
 ein Projekt der Landesanstalt für Medien
 Nordrhein-Westfalen (LfM) und des
 Medienpädagogischen Forschungsverbundes
 Südwest (mpfs)
www.handysektor.de



**Initiative Eltern + Medien der
 Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen**
www.elternundmedien.de



Klicksafe wird kofinanziert
 von der Europäischen Union



klicksafe-Büros

c/o Landesanstalt für Medien
 Nordrhein-Westfalen (LfM)
 Zollhof 2
 40221 Düsseldorf
 E-Mail: klicksafe@lfm-nrw.de
 Internet: www.klicksafe.de

c/o Landeszentrale für Medien und
 Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz
 Turmstraße 10
 67059 Ludwigshafen
 E-Mail: info@klicksafe.de
 Internet: www.klicksafe.de