MEDIEN SICHER NUTZEN – NEUES UNTERRICHTSKONZEPT DER VERBRAUCHERZENTRALE RHEINLAND-PFALZ E.V.

Teures „Spielzeug“ – Kostenfalle Smartphone & Apps

Kontakt:
Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.
Telekommunikation und Digitale Medien
Seppel-Glückert-Passage 10
55116 Mainz
E-Mailadresse: telekommunikation@vz-rlp.de
Stand: Mai 2017

verbraucherzentrale
Rheinland-Pfalz

Inhalt

Legende **3**
1 Kostenfalle Smartphone & App **4**
1.1 Sachinformation 4
1.1.1 Wie ist die Lage? 4
1.1.2 Worauf achten bei Smartphone-Tarifen? 4
1.1.3 Was sind Apps? 5
1.1.4 Wie kommen Apps aufs Smartphone? 6
1.1.5 Was kosten Apps? 7
1.1.6 Welche Apps sind geeignet? 8
1.1.7 Wie bezahlt man kostenpflichtige Apps? 8
1.1.8 Tipps für SuS: 11
1.1.9 Tipps für Eltern: 11
1.1.10 Links und Materialien 11
1.1.11 Mögliche Verknüpfung mit weiteren Themenaspekten: 12
1.2 Erarbeitungsphase Schwerpunkt: Kostenfalle Smartphone & App 13
1.2.1 Tim, Lisa und das neue Handy 14
1.2.2 Unterrichtsgespräch Kostenfallen in Apps 14
1.2.3 Diese Apps kenne ich/hab ich 15
1.2.4 Kostendetektive 16
1.2.5 Meine Lieblingsapp 17
1.2.6 Mach den App-Check – App-Berechtigungen 18
1.2.7 Gute Apps – schlechte Apps 18
1.2.8 Magische Wand – Smartphones & Apps 19
1.3 Materialien Kostenfalle Smartphone & Apps 21
1.3.1 Tim, Lisa und das neue Handy 22
1.3.2 Diese Apps kenne ich/habe ich 24
1.3.3 Kostendetektive 25
1.3.4 Meine Lieblingsapp 34
1.3.5 Mach den App-Check: 35
1.3.6 Gute Apps – schlechte Apps: App-Karten 36
1.3.7 Magische Wand – Karten 40

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Legende

einfach (etwa Klassenstufe 4 und 5): ❶②③

mittel (etwa Klassenstufe 6 und 7): ①❷③

schwer (etwa Klassenstufe 7+): ①②❸

sprachlich leichter zugänglich: 👁

weiterführend (zur weiteren Beschäftigung mit dem Thema oder zur Binnendifferenzierung während des Unterrichts): 🖱

externer Link: ➲

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1 Kostenfalle Smartphone & App

1.1 Sachinformation

1.1.1 Wie ist die Lage?

Neue Untersuchungen zum Medienumgang wie die Studie „Jugend, Information, (Multi)Media“ (kurz JIM) des Medienpädagogisches Forschungsverbundes Südwest (mpfs) belegen die hohe Relevanz von Smartphones im Alltag von Jugendlichen: 95 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen besitzen ein eigenes Smartphone mit Internetzugang. Drei Viertel aller internetnutzenden Jugendlichen geben auch an, mit dem Smartphone am häufigsten online zu gehen. Stationäre Computer, Laptops und Tablets spielen für den Internetzugang eine weniger wichtige Rolle (JIM-Studie 2016[1]; S. 7 und S. 24 f.).

Die beliebtesten Internetdienste bei den Zwölf- bis 19-Jährigen sind die Videoplattform YouTube und der Instant-Messaging-Dienst WhatsApp, danach folgenden das soziale Netzwerk Facebook, der Foto- und Videodienst Instagram und schließlich auch die Suchmaschine Google und der Kurznachrichtendienst Snapchat.

Bei den 6- bis 13-Jährigen sieht man mit steigendem Alter auch eine Zunahme des Smartphone-Besitzes. „Während bei den Sechs- bis Siebenjährigen nur zwölf Prozent ein eigenes Mobiltelefon besitzen, sind es bei den Zwölf bis 13-Jährigen schon 80 Prozent“ (KIM-Studie 2016[2], S. 30). Von dieser Gruppe wird besonders WhatsApp intensiv genutzt, aber auch Suchmaschinen, YouTube und Facebook spielenbei den Internetaktivitäten eine Roll (ebd., S. 34).

1.1.2 Worauf achten bei Smartphone-Tarifen?

Bei den Smartphone-Tarifen sollte immer das Kleingedruckte beachtet werden. Laut JIM-Studie 2016 (Jim-Studie 2016, S. 26) haben zwar fast 80 Prozent aller Zwölf- bis 19-Jährigen eine Internetflatrate, diese bezieht sich jedoch meist auf ein bestimmtes Datenvolumen. Ist das aufgebraucht, wird die Geschwindigkeit erheblich reduziert (Drosselung) oder es werden kostenpflichtige Pakete automatisch nachgebucht (Datenautomatik).

In der Nutzung durch Jugendliche ist vor allem wichtig zu wissen, dass es Kostenfallen gibt, in die man nach Möglichkeit nicht tappen sollte. Hier sind selbstverständlich auch Eltern gefragt, Tarif und Smartphone entsprechend zu gestalten.

Ein Beispiel für typische Kostenfallen können In-App-Käufe über das elterliche Konto sein (siehe unten). Auch sogenannte Premium-SMS und bestimmte Telefonnummern können zusätzliche und zum Teil hohe Kosten verursachen.

Sonderrufnummern: Haben Nummern keine typische Orts- oder Mobilfunkvorwahl, handelt es sich oft um Service- oder Premiumrufnummern. Preisangaben beziehen sich häufig auf den Anruf vom Festnetz aus, Anrufe vom Handy können viel teurer sein – eine Telefon-

[1] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Herausgeber): JIM-Studie 2016. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart 2016.
[2] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Herausgeber): KIM-Studie 2016. Kindheit, Internet Medien. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart, 2017.

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Flatrate greift in beiden Fällen nicht. Am besten vorher über die Kosten für den Anruf auf eine Service- oder Premiumrufnummern informieren oder ganz auf den Dienst verzichten. Vorsicht ist auch geboten bei entgangenen Anrufen auf dem Display. Bevor man zurückruft, sollte man unbedingt prüfen, ob es sich nicht um einen Premiumdienst, beispielsweise mit 0900 am Anfang, handelt.

0900 Premium-Rate-Dienste:
Wie viel 0900er-Premiumdienste kosten, muss sowohl in der Werbung als auch bei Inanspruchnahme angegeben werden. Diese Preisinformation muss dabei für den Verbraucher kostenfrei sein – sie muss spätestens drei Sekunden vor der Entgeltpflicht erfolgen. Gleichzeitig muss dem Verbraucher auch mitgeteilt werden, wann die Entgeltpflicht beginnt. Für Verbraucher interessant: Sie können Premiumrufnummern komplett bei ihrem Telekommunikationsanbieter sperren lassen.

Im ➲ § 66d TKG sind die Entgelte für Anrufe bei Premiumdiensten der Höhe nach begrenzt. Bei zeitabhängig abgerechneten Premiumdiensten beträgt das Entgeltlimit höchstens 3 € pro Minute. Das Entgelt für zeitunabhängige Blocktarife ist auf 30 € begrenzt. Die Preisobergrenzen gelten für die Gespräche vom Festnetz und vom Mobilfunknetz.
Der Diensteanbieter, bei dem die Rufnummer für Premiumdienste eingerichtet ist, hat jede zeitabhängig abgerechnete Verbindung nach 60 Minuten zu trennen.

Premium-SMS: Hinter diesem Begriff verbergen sich SMS an meist fünfstellige Nummern, die nicht als reguläre SMS gelten, sondern teurer sind (die Kosten können variieren, pro SMS können es wenige Cent, aber auch mehrere Euro sein!). Indem man eine solche SMS mit einem bestimmten Inhalt verschickt, kann man Klingeltöne, Handyspiele oder Spielzubehör über die Handyrechnung bzw. Prepaidkarte bezahlen oder bei Abstimmungen oder Gewinnspielen mitmachen. Es gibt auch Fälle von Lock-SMS, bei denen es darum geht, den Empfänger der Nachricht neugierig zu machen, sodass er eine SMS zurückschreibt: „Hallo, ich habe dich gesehen und finde dich total süß. Schreib mir doch eine SMS an die 235xx.“ Auch Gewinnversprechungen sind hier nicht unüblich.

Diese Premium-SMS kosten 0,19 Cent bis 6,99 Euro, höhere Preise sind nicht auszuschließen.

Weitere Informationen zu diesen Themen finden sich auf ➲ checked4you, dem Online-Jugendmagazin der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen.

1.1.3 Was sind Apps?

Der Begriff „App“ ist die Kurzform des englischen Worts „Application“, was mit „Programm“ oder „Anwendung“ übersetzt werden kann. Apps sind kleine Programme für Smartphones oder Tablets, die die Funktionalitäten des Geräts auf vielfältige Art und Weise erweitern. Es hängt vom Betriebssystem des Smartphones oder Tablets ab, über welchen Anbietershop man die App herunterlädt. Eine entsprechende Shop-App des Anbieters ist auf den Geräten vorinstalliert.

- Android: (Google) Play Store
- iOS: (Apple) App Store
- Windows Phone: (Windows Phone) Store

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Die aus Sicht der Jugendlichen mit Abstand wichtigsten Anwendungen sind Instant Messenger, dies ist weitgehend gleichzusetzen mit WhatsApp (was von 95 Prozent als eine der drei wichtigsten Apps genannt wird) und Snapchat (27 %). Beliebt sind bei 38 Prozent auch Bilderdienste und Kamera-Apps, dies ist vor allem Instagram (37 %). Auf dem dritten Platz folgen mit 29 Prozent Soziale Netzwerke im Allgemeinen, 26 Prozent nennen hier konkret Facebook. Knapp dahinter folgen Videoportale (27 %), auch hier wird fast nur YouTube genannt (26 %). Etwa jeder Sechste zählt Spiele-Apps zu seinen Favoriten und jeder Zehnte nennt Musik-Apps.

JIM 2016; Seite 30

Die wichtigsten Apps auf dem Smartphone 2016

- bis zu drei Nennungen -

Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent
Basis: Befragte, die Apps auf dem Handy installiert haben, n=1.136

Das Online-Portal Kaufda veröffentlichte ➲ „Apps in Echtzeit“ – eine Internetseite, die demonstrieren soll, wie häufig Apps genutzt werden.

1.1.4 Wie kommen Apps aufs Smartphone?

Auf Smartphone und Tablets ist eine App vorinstalliert, die zum Anbietershop führen. Welcher das ist, hängt vom Betriebssystem ab.

Betriebssystem	Anbietershop
Android (Google)	(Google) Play Store
iOS (Apple)	App Store
Windows Phone (Microsoft)	(Microsoft) Store

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Um Apps herunterzuladen, muss man ein Nutzerkonto anlegen. Bei der Einrichtung dieses Kontos werden persönliche Daten und ein Zahlungsmittel abgefragt.

1.1.5 Was kosten Apps?

Viele Apps stehen zum kostenlosen Download bereit. Die Geschäftsmodelle sind unterschiedlich; vor allem muss man auf unfreiwillige oder unnötige Datenpreisgaben achten sowie auf versteckte Kostenfallen.

App-Berechtigungen: Bei der Installation einer App lässt sich die Anwendung Zugriffe auf bestimmte Funktionen des Smartphones oder Tablets geben. So muss eine Navigationsapp auf die Standortdaten des Nutzers zugreifen können, um bestimmungsgemäß zu funktionieren. Viele Apps sammeln aber auch ungefragt zusätzliche Informationen über den Nutzer oder lassen sich Zugriffe auf Daten des Geräts gewähren, die für das Funktionieren nicht unbedingt notwendig wären. Wenn eine Taschenlampen-App sich den Zugriff auf das Adressbuch des Nutzers geben lässt, geschieht dies meistens aus dem Grund, die gesammelten Daten zu Werbezwecken zu verwenden oder weiterzuverkaufen.

Eine Infografik „Apps von A bis Z“ findet sich bei ➲ Handysektor. Weitere Informationen zu diesem Thema auch bei ➲ Klicksafe.

Schädliche Apps: Neben den oben genannten offiziellen Anbietershops gibt es auch alternative Wege, Apps zu beziehen. Hier ist das Risiko jedoch besonders groß, mit Schafsoftware infizierte Apps herunterzuladen. Ganz ausschließen lässt sich diese Gefahr bei Apps aus den Anbietershops zwar nicht, aber zumindest grundlegend werden die Apps überprüft. Auch lässt sich beim Überfliegen der Nutzerbewertungen vielleicht erkennen, ob eine App oder ein Update der App Probleme verursacht.

Bei Android lassen sich Apps aus fremden Shops nur dann herunterladen, wenn man das sogenannte Sideloading in den Einstellungen freigibt („Unbekannte Quellen“) oder das Betriebssystem „rootet“, das heißt Änderungen am Betriebssystem vornimmt. Bei Apple ist eine Nutzung fremder Shops nur möglich, wenn ein sogenannter Jailbreak durchgeführt wurde, was gleichzusetzen ist mit dem Root bei Android. Root und Jailbreak sollten grundsätzlich unterbleiben.

In-App-Käufe: Oft sind bei kostenlosen Apps nur die Basisfunktionen kostenlos. Das Vollprodukt oder bestimmte Erweiterungen und Zubehör können gegen Geld erworben werden. Dieses oft als Freemium bezeichnete Geschäftsmodell findet sich unter dem Namen Free-to-play auch oft bei Browserspielen wieder. Die Käufe können direkt aus der App heraus getätigt werden, deshalb der Name „In-App-Kauf“. Gerade für Kinder und Jugendliche ist oft nicht ersichtlich, dass hier echtes Geld ausgegeben wird; häufig ist auch eine Bezahlmöglichkeit der Eltern im Nutzerkonto des Anbietershops hinterlegt. Ist hier keine Passwortsperre hinterlegt, können solche In-App-Käufe horrende Kosten verursachen (siehe unten zu Bezahlmöglichkeiten).

Werbung & Abofallen: Ein weiteres Geschäftsmodell kostenfreier Apps ist das Einblenden von Werbung. Bei einem (versehentlichen) Klick darauf gelangt man auf Internetseiten, die mit der App nichts mehr zu tun haben. Das Problem daran: Auf manchen Seiten kann man ungewollte kostenpflichtige Abos beispielsweise für Klingeltöne abschließen, die auf den ersten Blick wie kostenlose Angebote daherkommen. Das Problem: Mithilfe des sogenannten WAP-Billings kommen die Anbieter dieser Abos an die Handynummer und

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

können ihre Forderungen mit auf die Handyrechnung setzen. Nicht immer sind diese Methoden rechtens, aber im Nachhinein Geld wiederzubekommen, ist meist schwierig.

Selbst bei Prepaid-Karten, die, wie der Name sagt, im Voraus bezahlt werden, können durch solche Abos Kosten auflaufen. Lädt man neues Guthaben auf, ist das direkt für die Abo-Forderungen verbraucht.

Wichtig ist hier zum einen, die Handyrechnung regelmäßig zu überprüfen und ggf. Abos direkt zu kündigen. Noch sicherer wäre die Einrichtung einer sogenannten Drittanbietersperre beim Mobilfunkanbieter, die sämtliche Dienste, die auf WAP-Billing basieren, sperrt. Je nach Anbieter lassen sich verschiedene Sperren auswählen, bei manchen ist nur eine Komplettsperre möglich; in diesem Fall wäre dann auch das Bezahlen von Apps oder des Bahntickets per Mobilfunkrechnung nicht mehr möglich.

Wie WAP-Billing funktioniert, erklärt checked4you, das Online-Magazin der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen ➲ in einer Grafik. Eine Drittanbietersperre kann telefonisch oder schriftlich beim Mobilfunkanbieter eingerichtet werden, die Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz stellt ein ➲ Musterschreiben bereit.

Wer bereits Posten eines Drittanbieters auf der Handyrechnung hat, kann sich ➲ an die Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz wenden.

1.1.6 Welche Apps sind geeignet?

Das ist schwer zu sagen. Inhaltlich sollte man auf die Altersempfehlung bei Apple bzw. die USK-Klassifizierung bei Android und Windows achten. Eine Prüfung, ob die App-Nutzer alt genug sind, findet meist weder durch die Apps noch durch den Anbietershop statt.

Bevor man eine App installiert, sollte man grundsätzlich immer Kosten und Nutzen abwägen und ggf. nach Alternativen suchen, die geeigneter sind. Vorsicht ist vor allem bei jüngeren Kindern geboten, wenn eine App werbefinanziert ist oder In-App-Käufe anbietet. Dann sollten zusätzliche Maßnahmen wie die Einrichtung einer Drittanbietersperre oder ein Passwortschutz für In-App-Käufe getroffen werden und das Kind für Werbeformen in Apps sensibilisiert werden.

Regelmäßig aktualisierte App-Empfehlungen für Kinder von zwei bis zwölf Jahren finden sich auf der ➲ Website von klick-tipps.net.

Zum Thema Jugendschutz bei Apps finden sich mehr Informationen auf der ➲ Website von Klicksafe. Hier wird auch gezeigt, wie man Jugendschutzfilter an Smartphones einrichtet.

1.1.7 Wie bezahlt man kostenpflichtige Apps?

Um Apps zu kaufen, gibt es je nach Appstore verschiedene Bezahlmöglichkeiten.

Neben der Hinterlegung von **Konto- oder Kreditkartendaten** lässt sich auch über **Paypal** bezahlen, sofern ein entsprechendes Konto besteht. Manche Mobilfunkanbieter erlauben die Bezahlung über die Mobilfunkrechnung. Sind solche

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Bezahlmöglichkeiten hinterlegt, ist wichtig, mit einem entsprechenden Passwortschutz dafür zu sorgen, dass niemand unbeabsichtigt Käufe tätigen kann.

Eine empfehlenswerte Alternative zur Preisgabe eigener Kontodaten ist das Einlösen eines **Gutscheincodes**. Gutscheinkarten für die Anbietershops lassen sich im Einzelhandel kaufen. Ein auf der Karte freigerubbelter Code wird als Bezahlinformation im Nutzerkonto des Anbietershops eingetragen, das bezahlte Geld gutgeschrieben. Vorteil der Gutscheinkarten ist unter anderem die Kostenkontrolle: Apps und App-Zubehör können nur in Höhe des im Voraus bezahlten Betrags gekauft werden. Ist dieser aufgebraucht, ist erst eine weitere „Aufladung“ nötig, um weiterhin einkaufen zu können.

Gutscheinkarten für den Google-Play-Store

Minderjährige und Verträge

Unter sieben Jahren sind Kinder geschäftsunfähig. Das bedeutet, dass Vertragsschlüsse unwirksam sind. Sind die Minderjährigen beschränkt geschäftsfähig (sieben bis 17 Jahre alt), hängt die Wirksamkeit von der Genehmigung der Erziehungsberechtigten ab.

Der sogenannte Taschengeldparagraf (§ 110 BGB) greift bei Verträgen häufig nicht, insbesondere nicht bei Abo-Verträgen. Voraussetzung des Taschengeldparagrafen ist, dass der Minderjährige die Leistung mit seinem Taschengeld bewirkt, das heißt, die geschuldete Zahlung sofort voll erbracht haben muss. Das ist bei App- oder In-App-Käufen nur dann der Fall, wenn der zu zahlende Betrag im Rahmen des Taschengeldes liegt und beispielsweise über eine Guthabenkarte abgerechnet wird.

Oftmals nutzen Kinder den von ihren Eltern eingerichteten Account. Grundsätzlich können auch Minderjährige ihre Eltern wirksam vertreten, also bei entsprechender Bevollmächtigung Verträge für ihre Eltern abschließen (§ 165 BGB). In diesem Fall erfolgt der Vertragsschluss direkt zwischen dem Spieleanbieter und dem Elternteil. Eine Zahlungsverpflichtung des Elternteils, in dessen Namen der Vertrag abgeschlossen wurde, besteht.

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Handysektor.de, CC-BY-NC-ND.
Diese Grafik kann auch als Poster in gedruckter Form bestellt werden.

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1.1.8 Tipps für SuS:

- SMS von Unbekannten nicht beantworten, sondern direkt löschen!
- Unbekannte Rufnummern nicht ungeprüft zurückrufen!
- Die eigene Handynummer nur an Vertrauenspersonen weitergeben.
- Kosten für Apps vor dem Download prüfen! (Dies gilt auch für die Daten und Berechtigungen, die eine App haben möchte.)
- Kostenpflichtige Apps sowie In-App-Käufe mit Gutscheinkarten bezahlen.
- Genau hinsehen bei In-App-Käufen!
- Vorsicht bei werbefinanzierten Apps und (versehentlichen) Klicks auf Werbebanner. Hier könnten ungewollte kostenpflichtige Abos abgeschlossen werden. (Eine Drittanbietersperre kann dies verhindern.)
- Keine Apps außerhalb des autorisierten Anbietershops herunterladen.
- Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) einer App prüfen.

Weitere Tipps bei ➲ Klicksafe und ➲ Handysektor.

1.1.9 Tipps für Eltern:

- Tarif für den Nachwuchs sinnvoll auswählen. (idealerweise Prepaid)
- In-App-käufe sperren bzw. mit einem Passwort schützen. (➲ Klicksafe zeigt, wie's geht.)
- Drittanbietersperre beim Mobilfunkanbieter einrichten. (➲ Musterschreiben der Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz)
- Mit Kindern und Jugendlichen über ihre Smartphone-Nutzung sprechen.
- Beim Nachwuchs beliebte Apps einmal selbst ausprobieren.
- Keine Konto- oder Kreditkarteninformationen im App-Anbietershop hinterlegen.
- Vorbild sein und Kosten und Nutzen einer App vor Installation abwägen.

1.1.10 Links und Materialien

Die Internetseite mobilsicher.de ist vom Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz gefördert und versteht sich als „Infoportal für mehr Sicherheit auf Smartphone und Tablet".

➲ www.mobilsicher.de

Die Internetseite Handysektor ist ein Angebot der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen und des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest. Hier gibt es Informationen zu verschiedensten Handythemen. Auch Infografiken, die beispielsweise im Unterricht eingesetzt werden können, stehen zum Download bereit.

➲ www.handysektor.de

checked4you ist das Online-Jugendmagazin der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen. Unter Themen > Handy/Telefon > Abzocke/Kosten finden sich weitere Informationen.

➲ www.checked4you.de

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Sowohl für Schülerinnen und Schüler als auch für Lehrerinnen und Lehrer bietet die EU-Initiative Klicksafe Informationen rund um Handy, Smartphone und Co. an – in digitaler Form auf ihrer Website; Print-Material kann ebenfalls bestellt werden.

➲ www.klicksafe.de

1.1.11 Mögliche Verknüpfung mit weiteren Themenaspekten:

Werbefinanzierte Apps: Kostenlose Apps sind oft werbefinanziert, das bedeutet, dass innerhalb des Spiels bzw. der Anwendung Werbebanner erscheinen, die aktiv weggeklickt werden müssen, weil sie auf unbekannte Seiten oder sogar in Abzockfallen führen. Das Problem: Kinder (und auch Jugendliche) erkennen Werbung häufig nicht. Deshalb ist es sinnvoll, grundsätzlich über Formen von (Online-)Werbung zu sprechen und für die unterschiedlichen Erscheinungsbilder zu sensibilisieren. Zum einen geht es darum, vor Kostenfallen geschützt zu sein, Werbekompetenz bedeutet aber zum anderen auch, redaktionelle Inhalte und Werbung voneinander unterscheiden zu lernen.

Urheberrecht: Social-Media-Apps haben einen hohen Stellenwert bei Jugendlichen. Dabei geht es oft um das Produzieren, Veröffentlichen und Teilen von Inhalten wie Fotos und Videos. Wenn fremdes Eigentum veröffentlicht wird, kann das schnell teuer werden. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, das Urheberrecht zu kennen und zu wissen, was erlaubt ist und was man lieber lassen sollte. Ähnliches gilt für **Musik- und Film-Tauschbörsen**, die es auch als Apps (meist für Tablets) gibt. Hier sollte man auf das geistige Eigentum anderer Personen Rücksicht nehmen. Bei selbst erstellten Bild- und Videoaufnahmen ist auch das **Recht am eigenen Bild** relevant: Bevor ich das Bild einer anderen Person veröffentliche, muss ich diese in der Regel erst fragen.

Apps im Fokus – YouTube: Die Videoplattform YouTube ist schon bei jüngeren Kindern extrem beliebt. Hier lassen sich verschiedene Aspekte besprechen. So können urheberrechtliche Grundlagen ebenso thematisiert werden wie Formen von Werbung. Auch Persönlichkeitsrechte können behandelt werden.

Apps im Fokus – WhatsApp: Als Kommunikationsapp ist WhatsApp von Smartphones nicht mehr wegzudenken. Grund genug, sich diese App sich innerhalb der Klasse mal etwas genauer anzusehen. Welche Bilder darf ich eigentlichen machen und welche verschicken? Das Thema Persönlichkeitsrechte (Recht am eigenen Bild) spielt hier eine große Rolle. WhatsApp ist auch immer wieder wegen Datenschutzbedenken in der Kritik. Ein guter Aufhänger für das Thema Geschäftsmodelle von Apps: Welche Berechtigungen möchte die App bei der Installation? Wie finanziert sich diese App? Welche Alternativen gibt es?

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1.2 Erarbeitungsphase Schwerpunkt: Kostenfalle Smartphone & App

Lernziele:

- Die SuS kennen wichtige Begriffe rund um ihr Smartphone und können diese gezielt einsetzen.
- Die SuS wissen, dass ein Smartphone zusätzliche Kosten verursachen kann.
- Die SuS sind sensibilisiert für mögliche Kostenfallen.
- Die SuS wissen, dass (virtuelles) Zubehör in Apps mit echtem Geld gekauft werden kann.
- Die SuS haben sich mit Vor- und Nachteilen von Apps auseinandergesetzt.
- Die SuS sind sensibilisiert für die (zum Teil unnötigen) Datenzugriffe von Apps.

	Methode	Zeit (Min.)	Arbeits- und Sozialform/ Methode	Medien/ Material
❶②③	01_Tim, Lisa und das neue Handy	15–20	Einzelarbeit, Unterrichts-gespräch	Kopiervorlage „01_Tim, Lisa und das neue Handy“ ausgedruckt für SuS
❶②③👁	02_Unterrichts-gespräch Kostenfallen	ca. 15	Plenum	ohne (alternativ PPT-Präsentation „02_Apps – Alter und Kosten“ nutzbar)
❶②③👁	03_Diese App kenne ich/ habe ich	ca. 10	Einzel-Partnerarbeit	Kopiervorlage „03_Diese App kenne ich/habe ich“ ausgedruckt für SuS
①❷③	04_Kosten-detektive	ca. 25	Gruppenarbeit (ggf. am PC)	Gruppenarbeitsblätter „04_Kostendetektive“ ausgedruckt (PCs und Internetanschluss optional)
①❷③	05_Meine Lieblingsapp	ca. 25	Gruppenarbeit am PC	Kopiervorlage „05_Meine Lieblingsapp“ ausgedruckt für SuS; PCs mit Internetanschluss
①❷③👁	06_Mach den App-Check	15–20	Unterrichts-gespräch	Arbeitsblatt „06_Mach den App-Check“ oder Präsentationsmöglichkeit für PowerPoint, PPT-Präsentation „06_Mach den App-Check“
①❷❸	07_Gute Apps – schlechte Apps	15–30	Unterrichts-gespräch oder Gruppenarbeit	(für Gruppenarbeit zusätzlich App-Steckbriefe „07_Gute Apps – schlechte Apps“)
①❷③	08_Magische Wand	15–30	Planum, ggf. in Gruppen	Präsentationsmöglichkeit für PowerPoint-Präsentation, PPT-Präsentation „08_Magische Wand – Smartphones & Apps“

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1.2.1 Tim, Lisa und das neue Handy

Dauer: ca. 15–20 Minuten

Ziel: Einstieg ins Thema Kostenfalle Smartphone

Schwierigkeit: ❶②③

Material: Text

Tim, Lisa und das neue Handy kopiert in Schüleranzahl

Technik: keine

Sozialform: Einzelarbeit und Unterrichtsgespräch

Umsetzung: Die SuS bekommen das Arbeitsblatt mit der Geschichte „Tim, Lisa und das neue Handy“ ausgeteilt. Arbeitsauftrag: „Lest die Geschichte durch. Markiert alle Wörter im Text, die ihr nicht versteht.“ Im Anschluss daran wird ein Unterrichtsgespräch mit den SuS geführt. In diesem werden unbekannte Wörter geklärt und Anschlussfragen gestellt, z.B. „Habt ihr so etwas selbst schon mal erlebt? Habt ihr schon mal in das „Kleingedruckte“ geschaut? Welche Tipps könnte man formulieren?“

Hinweise: Nach dem Lesen der Geschichte kann noch eine Partnerarbeit eingeführt werden, um der unterschiedlichen Lesegeschwindigkeit gerade von jüngeren SuS Rechnung zu tragen. Wer die Geschichte fertig gelesen hat, steht auf und tut sich mit einem anderen Schüler oder einer anderen Schülerin zusammen, die aufgestanden ist. In Partnerarbeit sollen sie sich über die Geschichte und die unbekannten Wörter im Text austauschen.

1.2.2 Unterrichtsgespräch Kostenfallen in Apps

Dauer: ca. 15 Minuten

Ziel: Einstieg ins Thema, Sensibilisierung für mögliche Kostenfallen in Apps

Schwierigkeit: ❶❷③👁

Material: ohne (PPT-Präsentation möglich)

Technik: ohne (Präsentationsmöglichkeit)

Sozialform: Plenum

Umsetzung: Anhand eines skizzierten Fallbeispiels (z.B. s. Tim, Lisa und das neue Handy) kann die Problematik „ungewollte Kosten auf der Handyrechnung“ angesprochen und mit den SuS diskutiert werden.

Alternativ kann die PowerPoint-Präsentation „Apps – Alter und Kosten“ benutzt werden, um in einer Mischung aus Input und Unterrichtsgespräch das Thema In-App-Käufe zu beleuchten. Ausgehend von der Lebenswelt der SuS werden Apps genannt/gesammelt, die sie kennen, und dann diskutiert, welche

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

davon etwas kosten und bei welchen Geld innerhalb der App ausgegeben werden kann. Gleichzeitig kann – gerade bei jüngeren SuS – auch auf das Thema Altersbeschränkungen/Nutzungsbedingungen eingegangen werden.

1.2.3 Diese Apps kenne ich/hab ich

Dauer: ca. 10 Minuten

Ziel: Einstieg ins Thema Apps

Schwierigkeit: ❶②③❸

Material: Kopiervorlage Diese Apps kenne ich/habe ich in Schüleranzahl

Technik: keine

Sozialform: Einzel- oder Partnerarbeit

Umsetzung: Die SuS bekommen die Kopiervorlage mit der Form eines Smartphones ausgeteilt. In dieses Smartphone sollen sie die Namen von Apps schreiben, die sie auf ihrem Smartphone haben oder (gerade für SuS ohne Smartphone) die sie kennen. Auf Basis dieser Sammlung kann gezielt über einzelne Apps geredet werden.

Hinweise: Als Anschluss eignet sich auch die intensivere Beschäftigung mit einer einzelnen App und deren Vor- und Nachteile, wie z.B. in „Meine Lieblingsapp“.

Statt Einzel- oder Partnerarbeit kann das Brainstorming auch im Plenum an der Tafel vorgenommen werden.

Um das Thema Werbung oder Kostenfallen in den Blick zu nehmen, kann die Referentin/der Referent nach einzelnen der genannten Apps in der Webversion des Google Play Stores (https://play.google.com/store) suchen. Hier sieht man recht schnell, ob eine App Werbung enthält oder In-App-Käufe möglich sind (in welchem Preisrahmen sich diese bewegen, findet sich unten auf der Seite).

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Screenshots der Beschreibungsseite von „Dragon City“ im Google Play Store, 20.03.2017

1.2.4 Kostendetektive

Dauer: ca. 25 Minuten

Ziel: Sensibilisierung für mögliche Kostenfallen

Schwierigkeit: ①❷③

Material: je ein Arbeitsblatt „Kostendetektive“ für jede Gruppe

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Technik: ggf. PC mit Internetanschluss

Sozialform: Gruppenarbeit

Umsetzung: Die SuS sollen zu Kostendetektiven werden und herausfinden, an welchen Stellen man genau hinschauen muss. Dafür arbeiten sie in Gruppen und lösen jeweils einen konkreten „Fall“. Als Ergebnis formulieren sie Tipps, die dann auf ein Plakat geschrieben werden.

Gruppe 1: [App-Download] Kosten für App-Download
Gruppe 2: [App-Download] Berechtigungen beim App-Download
Gruppe 3: [App-Nutzung] In-App-Käufe
Gruppe 4: [App-Nutzung] Werbebanner
Gruppe 5: [App-Nutzung] Premium-SMS
Gruppe 6: [App-Nutzung] Werbung bei YouTube
Gruppe 7: [App-Nutzung] Urheberrecht bei YouTube
Gruppe 8: [App-Nutzung] Recht am eigenen Bild

Hinweise: Stehen PCs mit Internetzugang zur Verfügung, können die SuS nach ihren jeweiligen Themen recherchieren. Dafür ist mehr Zeit zu veranschlagen. Am Computer können die SuS ihren Tipp mit einem Textverarbeitungsprogramm aufschreiben und ausdrucken.

1.2.5 Meine Lieblingsapp

Dauer: ca. 25 Minuten

Ziel: kritische Auseinandersetzung mit einer App, Berechtigungen, Datenschutz

Schwierigkeit: ①❷❸

Material: ohne, ggf. Kopiervorlage

Technik: PCs mit Internetzugang

Sozialform: Gruppenarbeit am PC

Umsetzung: Die SuS arbeiten in Gruppen am PC und recherchieren die Vor- und Nachteile einer vorher vereinbarten App, z.B. aus der Liste der Top10 bei ➲ Handysektor. Diese Liste kann auch als Ausgangspunkt für die Recherche dienen. Es geht darum, eine App von verschiedenen Seiten zu beleuchten. Was macht die App so interessant, so gern genutzt? Was sind problematische Aspekte (Berechtigungen, Kosten)? Gerade bei älteren SuS kann darauf eingegangen werden, wie vor allem kostenlose Apps sich finanzieren.

Hinweise: Von der Handysektor-Top10-Liste ausgehend lassen sich einzelne Apps und ihre Vor- und Nachteile anzeigen. Zu den einzelnen Apps können im Anschluss an diese Übung Plakate gestaltet werden. Dazu wird das App-Icon ausgedruckt und auf ein Plakat geklebt. Dazu werden positive und negative Aspekte aufgeschrieben, ggf. mit Tipps für sinnvolle Einstellungsmöglichkeiten.

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1.2.6 Mach den App-Check – App-Berechtigungen

Dauer: 15–20 Minuten

Ziel: kritische Auseinandersetzung mit Apps, Berechtigungen, Datenschutz

Schwierigkeit: ①❷③👁

Material: Arbeitsblatt oder PowerPoint-Präsentation

Technik: keine oder Präsentationsmöglichkeit für PowerPoint-Präsentation

Sozialform: Unterrichtsgespräch

Umsetzung: Drei fiktive Apps und die jeweils nötigen Berechtigungen werden in Form eines Arbeitsblattes oder per PowerPoint präsentiert. Gemeinsam wird besprochen, welche Berechtigungen nötig sein könnten und für welche Funktion. Anschließend kann auch auf das Verhalten der SuS bei der App-Installation eingegangen werden. Achten sie auf die Berechtigungen, die eine App will, und wägen Kosten und Nutzen ab? Hinweis: Nur bei Android werden die Berechtigungen vor der Installation angezeigt; bei Apple und ab Android 6.0 lassen sich die Berechtigungen zum Teil nachträglich anpassen. Eine abschließende Frage zu den fiktiven Apps könnte sein: Installieren oder nicht? Die SuS bilden sich eine Meinung zu den jeweiligen Apps und ihren Berechtigungen und überlegen, ob eine App-Installation empfehlenswert ist oder ob eine Suche nach Alternativen sinnvoll wäre.

Hinweise: Das Arbeitsblatt lässt sich auch in Kleingruppen bearbeiten; steht wenig Zeit zur Verfügung, kann jede Gruppe auch nur eine der drei fiktiven Apps untersuchen.

Lösung: Eine abschließende Entscheidung ist auf Basis der verfügbaren Informationen nicht möglich.

Die Foto-App „Fotoboost“ braucht den Zugriff auf die Kamera, um Fotos aus der App heraus aufnehmen zu können. Zugriff aufs Internet und auf die Kontakte ist nötig, um die bearbeiteten Bilder an Freunde zu verschicken.

Die Spiele App „Rätsel dich schlau“ ist ein standortbezogenes Spiel und braucht deshalb Zugriff auf die Standortinformationen des Geräts. Um die Wertung mit anderen teilen zu können, ist Internetzugriff erforderlich. Zugriff auf den Kalender ist für die beschriebenen Funktionen nicht nötig.

Die Taschenlampen-App muss auf die Kamera zugreifen dürfen, um das Kameralicht zu steuern. Aber ein Zugriff auf Mikrofon und SMS ist auf Basis der verfügbaren Informationen nicht erklärt.

1.2.7 Gute Apps – schlechte Apps

Dauer: 15–30 Minuten

Ziel: kritische Auseinandersetzung mit verschiedenen Apps, Berechtigungen, Datenschutz

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Schwierigkeit: ①❷❸

Material: App-Karten Gute Apps – schlechte Apps

Technik: keine

Sozialform: Unterrichtsgespräch, ggf. mit Gruppenarbeit

Umsetzung: Die Referentin/der Referent präsentiert die App-Logos (beispielsweise indem sie angeheftet oder angeklebt oder hochgehalten werden) und fragt die SuS, ob sie diese Apps kennen. Kann man diese bedenkenlos installieren? Oder gibt es Dinge, auf die man achten sollte? Gemeinsam werden mit den SuS mögliche Problembereiche besprochen: Datenschutz (Berechtigungen), Kostenfallen etc.

Hinweise: Steht mehr Zeit zur Verfügung und wurde das Thema schon grundständig angesprochen, können die SuS diese Themen auch selbst erarbeiten. Entweder durch eine eigene PC-/Smartphone-Recherche oder indem sie sich den zweiten Teil der App-Karten anschauen und selbst Empfehlungen hinsichtlich der Installation aussprechen. Ein Plakat oder ein „App-Kompass“ können der Ergebnissicherung dienen.

1.2.8 Magische Wand – Smartphones & Apps

Dauer: ca. 15–30 Minuten

Ziel: Ergebnissicherung, spielerischer Wissenstest

Schwierigkeit: ①❷③

Material: Magische Wand (PPT)

Technik: Präsentationsmöglichkeit für PowerPoint-Präsentation, ggf. vorbereitete Übersicht: Magische Wand – Karten

Sozialform: Plenum, in Gruppen

Umsetzung: Die Klasse wird in vier gleich große Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe ist nacheinander an der Reihe. Die Gruppe, die an der Reihe ist, wählt Thema und Punktezahl. Die entsprechende Frage wird angezeigt, und die Gruppe hat eine festgelegte Zeit (z.B. eine Minute) Bedenkzeit. Ist die Antwort der Gruppe richtig, werden sowohl die Punktezahl (beispielsweise an der Tafel) notiert als auch die Frage, um den Überblick über bereits gewählte Fragen zu haben. Bei falscher Antwort werden die Punkte abgezogen. Es gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten. Je nach Bedarf können die einzelnen Fragen und Antworten direkt nach der Runde diskutiert werden, oder es findet am Schluss eine thematische Reflexionsrunde statt. Dabei kann vor allem auf die nicht richtig beantworteten Fragen eingegangen werden.

Hinweise: Zur Verdeutlichung, welche Fragen bereits gewählt wurden, können vorbereiteten Themen- und Punktekarten ausgedruckt und gut sichtbar angebracht werden (z.B. an einer Pinnwand oder Tafel). Ist eine Antwort richtig, bekommt die Gruppe die entsprechende Karte. Ist die Antwort falsch,

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

verbleibt die Karte bei der Referentin/dem Referenten bzw. an der Pinnwand und macht somit deutlich, welche Themen in der anschließenden Reflexionsrunde vor allem besprochen werden sollten.

Alternativ kann die PowerPoint-Präsentation auch nur zum Raten mit der gesamten Klasse verwendet werden.

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1.3 Materialien Kostenfalle Smartphone & Apps

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1.3.1 Tim, Lisa und das neue Handy

Tim hat ein neues Handy zu Weihnachten bekommen. Ganz stolz zeigt er es seiner Freundin Lisa: „Schau mal, Lisa. Ist das nicht ein cooles Handy?“

„Da musst du aber ganz schön brav gewesen sein, wenn du so ein tolles Weihnachtsgeschenk bekommst“, lacht Lisa und betrachtet das Handy näher. „Und wer bezahlt die laufenden Kosten?“, fragt sie. „So ein Handy kostet doch ganz schön viel Geld?

„Nein“, antwortet Tim, „ich hab doch eine Prepaidkarte drin, damit hab ich meine Kosten voll im Griff.“

„Eine Pripä-WAS?“, fragt Lisa. „Was ist das denn?“

„Ganz einfach“, antwortet Tim. „Eine Prepaidkarte ist eine Telefonkarte, die mit einem bestimmten Geldbetrag, zum Beispiel 15 Euro, aufgeladen ist. Für diesen Betrag kann ich dann telefonieren und SMS schreiben und im Internet surfen.“

„Und wie ist das mit den WhatsApp-Nachrichten?“, hakt Lisa nach.

„Das ist auch kein Problem. Die werden über das Internet verschickt. Und zu Hause nutze ich einfach das WLAN“, erklärt Tim.

„Das klingt gut. Und wie lange hält deine Pripä … ach, Telefonaufladkarte?“

„Meine Eltern haben mir Startguthaben geschenkt. Sie sagen, das müsste locker für die ersten drei Monate reichen.“

Zwei Wochen später treffen sich Tim und Lisa wieder in der Schule. Da kommt Tim mit traurigem Gesicht zu ihr gelaufen und sagt bedrückt zu ihr: „Du, meine Karte vom Handy ist irgendwie schon komplett leer. Wenn meine Eltern das erfahren, gibt’s mächtig Ärger …“

„Was hast du denn alles gemacht?“, will Lisa wissen. „Hast du stundenlang telefoniert?“

„Nein, gar nicht“, verteidigt sich Tim. „Ich habe nur WhatsApp-Nachrichten geschrieben und ein bisschen gespielt, aber alles zu Hause im WLAN.“

Lisa brummt vor sich hin. „Lass mal schauen. SMS können es auch nicht gewesen sein. Du hast ja gerade mal … 7 Stück geschrieben. Aber Moment mal, was ist das?“ Sie schaut sich die Nummern genauer an. Eine davon hat nur 5 Stellen. Sie zeigt darauf. „An wen hast du denn da geschrieben?“

„Ach, das war so ein cooles Angebot im letzten Fußballkicker-Heft. DA konnte man sich den Bayern-München-Song aufs Handy laden – mit nur einer SMS an diese Nummer. Das Angebot konnte ich mir doch nicht entgehen lassen als größter Bayernfan aller Zeiten!“

„Hast du das Heft noch?“, fragt Lisa.

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

„Ja, klar …“ Tim reicht ihr das Heft. „Hier. Auf der letzten Seite. ‚Der Top1-Bayern-Klingelton auf DEIN Handy. Schick einfach eine SMS an 53684.‘ So hab ich das gemacht.“

„Und was bedeutet das Sternchen hier?“, fragt Lisa verwundert.

„Sternchen? Welches Sternchen? Ach, hier! Keine Ahnung …“, antwortet Tim.

„Moment. Hier unten steht noch was. Ganz klein gedruckt. Mit einem Sternchen davor. Hier steht …“ Lisa hält sich das Heft nah vor das Gesicht. „Hier steht: ‚Dieses Angebot kostet nur 2,99€/SMS und damit sicherst du dir jede Woche einen coolen Handy-Klingelton von LUMBA.“

„Häh? 2,99 Euro für eine SMS? Das ist ja total teuer! Und warum jede Woche ein Klingelton? Das hab ich gar nicht gelesen …“

Lisa liest weiter: „1 Klingelton pro Woche für 2,99 € im Sparabo. Jederzeit Kündigung: stopabo an 34567.“ Sie verdreht die Augen. „Und wieder steht hier eine fünfstellige Nummer, an die man die SMS schicken soll.“

„Das ist ja mal eine Frechheit!“, beschwert sich Tim. „Die schreiben das so klein, dass man es gar nicht lesen kann. Und 2,99 Euro pro SMS … Was muss ich jetzt tun, damit ich nicht jede Woche 2,99 Euro bezahlen muss?“

„Na, hier steht wieder eine SMS schicken … Allerdings wieder an so eine fünfstellige Nummer. Also wird’s dann wohl wieder mehr kosten als eine normale SMS.“

„Mist. Also nochmal 2,99 Euro oder so. Aber egal. Hauptsache ich werde dieses blöde Abo wieder los. Und das nächste Mal suche ich bei solchen Angeboten direkt nach einem versteckten Sternchen. Diese miesen Abzocker …!“ Wütend dreht Tim sich um und will gehen, aber im letzten Moment wendet er sich doch nochmal Lisa zu. „Danke, Lisa“, sagt er und lächelt sie an. „Ohne dich wäre ich nie auf die Idee gekommen, dass diese SMS schuld ist, dass meine Handykarte schon leer ist …“ Er drückt Lisa ganz schnell und geht dann wieder in die Klasse, denn es hat schon geklingelt und der Unterricht beginnt gleich.

Lisa seufzt einmal erleichtert und murmelt leise vor sich hin: „Puh. Und ich dachte, das mit den Handys wäre eine ganz einfache Sache …“

*** Ende ***

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1.3.2 Diese Apps kenne ich/habe ich

Schreibe auf, welche Apps du auf deinem Handy hast oder welche Apps du kennst.

Quelle: janjf93 / pixabay.com / CC0

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1.3.3 Kostendetektive

Quelle: Handysektor, CC BY-NC-ND 4.0 DE

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Arbeitsauftrag für Kostendetektive
Gruppe 1: App-Download

Emma hat ein neues Smartphone und will sich ein paar neue Apps installieren. Schaut euch die Screenshots an.

Screenshots: Digitaler Fotorahmen Premium und Kingdom Rush Origins im Google Play Store (28.12.2016)

Können hier Kosten entstehen? Wie hoch sind sie? Was fällt euch sonst noch auf?

_____

_____

_____

Formuliert Tipps an Emma.

Glühbirne: Designed by Freepik.com

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Arbeitsauftrag für Kostendetektive

Gruppe 2: App-Download

Emma achtet genau darauf, keine Apps herunterzuladen, die Geld kosten. Schaut euch die Screenshots an. Ist diese App wirklich kostenlos? Was fällt euch auf? Wie finanzieren sich diese kostenlosen Angebote?

Screenshots: Brightest Taschenlampe via Google Play Store (28.12.2016)

Formuliert Tipps an Emma.

Glühbirne: Designed by Freepik.com

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Arbeitsauftrag für Kostendetektive

Gruppe 3: App-Nutzung

In ihrem Lieblingsspiel ist Emma nicht weitergekommen. Doch mit diesem Extra geht das nächste Level viel leichter!

Schaut euch den Screenshot an.

Screenshot: App „Two dots“, 05.02.2017; Glühbirne: Designed by Freepik.com

Was fällt euch auf? Habt ihr so etwas schon einmal erlebt?

Formuliert Tipps an Emma.

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Arbeitsauftrag für Kostendetektive

Gruppe 4: App-Nutzung

In Emmas Lieblingsspiel wird oft Werbung eingeblendet. Meistens schließt Emma diese Banner, indem sie auf das „X“ tippt. Doch hin und wieder tippt sie auch daneben.

Screenshot von Werbebanner in App „Klavier“ (28.12.2016)
Glühbirne: Designed by Freepik.com

Was könnte dann passieren? Habt ihr das schon einmal erlebt? Wie sollte Emma damit umgehen?

Formuliert Tipps an Emma.

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Arbeitsauftrag für Kostendetektive
Gruppe 5: App-Nutzung

Emma hat eine SMS erhalten:

Was sollte Emma tun? Was nicht?

Formuliert Tipps an Emma.

Glühbirne: Designed by freepik.com
Smartphone: janjf93 /pixabay.com / CCO

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Arbeitsauftrag für Kostendetektive

Gruppe 6: App-Nutzung

Emma schaut gerne YouTube-Videos. Kennt ihr Werbestrategien auf YouTube? Worauf muss Emma achten, wenn sie beispielsweise für ein Referat recherchiert und YouTube-Videos schaut?

Links: https://www.youtube.com/watch?v=i1NbYIFC8pk (28.12.2016)

Rechts: https://www.youtube.com/watch?v=2RRBtCVVP4c (28.12.2016)

Formuliert Tipps an Emma:

Glühbirne: Designed by Freepik.com

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Arbeitsauftrag für Kostendetektive

Gruppe 7: App-Nutzung

Gemeinsam mit ihrem älteren Bruder hat Emma ein YouTube-Video produziert. Bei Google haben sie nach süßen Katzenbildern gesucht und diese mit Musik hinterlegt. Das wird sicher ein YouTube-Hit!

Worauf sollten Emma und ihr Bruder achten?

Formuliert Tipps an die beiden.

Glühbirne: Designed by Freepik.com
Katze links: TeamK / pixabay.com / CC0
Katze rechts : Alexas_Fotos / pixabay.com / CC0
YouTube: ElisaRiva / pixabay.com / CC0

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Arbeitsauftrag für Kostendetektive

Gruppe 8: App-Nutzung

Mit ihrem neuen Smartphone nutzt Emma jetzt auch WhatsApp, um mit ihren Freundinnen zu schreiben. Sie hat ein peinliches Bild von Rebecca gemacht und an den Klassenchat geschickt.

Darf Emma das? Was sollte sie bedenken?

Formuliert Tipps an Emma:

Glühbirne: Designed by Freepik.com
Smartphone: janjf93 /pixabay.com / CC0
Affe: WikiImages / pixabay.com / CC0

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1.3.4 Meine Lieblingsapp

Geht auf folgende Internetseite: https://www.handysektor.de/apps-upps/top10-apps.html. Sucht euch eine der Apps aus der Top10-Liste aus und recherchiert ihre Vor- und Nachteile.

Smartphone: janjf93 /pixabay.com / CC0

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1.3.5 Mach den App-Check:

Diese drei ausgedachten Apps wollen verschiedene Berechtigungen. Kannst du dir vorstellen, wofür? Sind alle Berechtigungen notwendig?

Kamera

WLAN

Kontakte

Mit dieser App kannst du Fotos aufnehmen, sie mithilfe von Filtern in tolle Kunstwerke verwandeln und direkt an deine Freunde schicken.

FOTOBOOST –
nie wieder hässliche Fotos!

Standort

Kalender

WLAN

Lauf durch deine Stadt und löse die Rätsel, die sich an verschiedenen Orten verstecken. Deine Wertung kannst du online mit anderen teilen.

RÄTSEL DICH SCHLAU –
das ultimative Spiel!

Kamera(licht)

Mikrofon

SMS

Mit dieser App kannst du das Kameralicht als Taschenlampe benutzen.

EINFACH HELL –
nie wieder im Dunkeln tappen!

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1.3.6 Gute Apps – schlechte Apps: App-Karten

Bildquellen: Angry Birds: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rovio.angrybirds,
Brightest Taschenlampe: https://play.google.com/store/apps/details?id=goldenshorestechnologies.brightestflashlight.free,
4 Bilder 1 Wort: https://play.google.com/store/apps/details?id=de.lotum.whatsinthefoto.de,
Talking Tom: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.outfit7.mytalkingtomfree,
Clash of Clans: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashofclans,
Snapchat: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.snapchat.android&hl=de

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Angry Birds

Nutze die einzigartigen Kräfte der Angry Birds, um die Verteidigung der gierigen Schweine zu durchbrechen! [...]

Wenn du im Spiel nicht weiterkommst, kannst du den Mighty Eagle kaufen! Der Mighty Eagle ist ein einmaliger In-App-Kauf, den du dann unbegrenzt nutzen kannst. Diese mächtige Kreatur schießt im Sturzflug aus dem Himmel herab und jagt die lästigen Schweine fort. Es gibt nur ein Problem: Du kannst die Hilfe des Mighty Eagle nur ein Mal pro Stunde in Anspruch nehmen.

Erfordert (unter anderem) Zugriffe auf:

- Internetverbindung
- In-App-Käufe
- Kontakte

Quelle: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rovio.angrybirds

---

4 Bilder 1 Wort

DER NR-1-HIT MIT ÜBER 220.000.000 SPIELERN WELTWEIT!
4 Bilder haben 1 Wort gemeinsam – welches ist es?
Finde heraus, warum jeder dieses Spiel liebt und MACH MIT!

Erfordert (unter anderem) Zugriffe auf:

- Internetverbindung
- In-App-Käufe
- Kontakte

Quelle: https://play.google.com/store/apps/details?id=de.lotum.whatsinthefoto.de

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Brightest Taschenlampe

Brightest Taschenlampe - kostenlos
* Schaltet alle verfügbaren Lichter auf dem Gerät
* Tastaturbeleuchtung auf Maximum
* Soft-Tasten-Hintergrundbeleuchtung auf LED-Anzeige
* Audio-Effekte auf Start und Stop
* unaufdringliche Anzeigen

Zugriffe (unter anderem):

- Kamera
- Fotos/Medien/Dateien
- Standort

Quelle: https://play.google.com/store/apps/details?id=goldenshorestechnologies.brightestflashlight.free

---

Clash of Clans

Von wuterfüllten Barbaren mit beeindruckenden Schnurrbärten bis hin zu pyromanischen Magiern: Stelle deine eigene Armee zusammen und führe deinen Clan zum Sieg! Baue dein Dorf auf, um Angreifer abzuwehren, kämpfe gegen Millionen Spieler weltweit und verbünde dich in Clans mit anderen, um feindliche Clans zu vernichten.

BITTE BEACHTE! Clash of Clans kann kostenlos heruntergeladen und gespielt werden, einige Gegenstände im Spiel können aber auch für echtes Geld erworben werden. Unsere Geschäftsbedingungen und Datenschutzrichtlinien regeln außerdem, dass das Mindestalter zum Spielen oder Herunterladen von Clash of Clans 13 Jahre beträgt.
Zum Spielen ist außerdem eine Netzwerkverbindung erforderlich.

Erfordert (unter anderem) Zugriffe auf:

- Internetverbindung
- In-App-Käufe

Quelle: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashofclans

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

Talking Tom

Adoptiere ein junges Kätzchen ganz für dich allein und hilf ihm, zu einer ausgewachsenen Katze heranzuwachsen. Kümmere dich gut um dein virtuelles Haustier, gib ihm einen Namen und lass es an deinem Alltagsleben teilhaben. Füttere es, spiel mit ihm und erziehe es, während es erwachsen wird. […] Sprich mit Tom und er wiederholt alles, was du sagst. Du kannst ihn anstupsen, streicheln und kitzeln und beobachten, wie er reagiert.

Achtung! Diese App enthält hinterhältige Werbeeinblendungen. Ein Klick genügt, um eine 0900-Nummer anzurufen oder ein teures Abo abzuschließen. (Quelle: Chip.de)

Erfordert (unter anderem) Zugriffe auf:

- Internetverbindung
- In-App-Käufe
- Mikrofon

Quelle: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.outfit7.mytalkingtomfree

---

Snapchat

Das Leben macht mehr Spaß, wenn du den Moment lebst :)
Happy Snapping!

* * *

Achtung: Snapchatter können deine Nachrichten immer erfassen und speichern, zum Beispiel durch Screenshots oder eine Kamera. Pass also auf, was du snappst!

Erfordert (unter anderem) Zugriff auf:

- Kontakte
- Standort
- Mikrofon
- Kamera
- In-App-Käufe

Quelle: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.snapchat.android&hl=de

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.

1.3.7 Magische Wand – Karten

Smartphone 100	Apps 100	Was tun? 100	Blackbox 100
Smartphone 200	Apps 200	Was tun? 200	Blackbox 200
Smartphone 300	Apps 300	Was tun? 300	Blackbox 300
Smartphone 400	Apps 400	Was tun? 400	Blackbox 400

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter CC-BY-NC-SA.