

Fußballspielen mit dem Sandmann

APPS FÜR KINDER

Von Petra Wonsowitz Längst haben schon die Jüngsten erkannt, wie spannend Mamas iPhone oder Papas iPad ist, und nutzen mit großer Vorliebe die vielen Applikationen auf den mobilen Geräten mit intuitiver Touchscreen-Funktion. Was hat der Markt mit seinen aber-tausenden an Apps heute Kindern zu bieten? Welche Risiken gibt es? Warum steckt hinter den kleinen Anwendungsprogrammen oft enormer Arbeitsaufwand?

Mobile Gaming, also die Nutzung von Spielen auf mobilen Endgeräten wie Smartphone oder Tablet-PC, war in diesem Jahr auf Deutschlands größter Computerspielemesse Gamescom ein großes Thema. Während Hirnforscher, Eltern und viele Pädagogen noch darüber diskutieren, ob Spiele-Apps eine Beeinträchtigung für die kindliche Psyche darstellen, boomt der Markt der Miniprogramme für mobile Plattformen hierzulande. Große Verlage und Spielzeughersteller wie Habbo, Lego, Playmobil oder der Ravensburger Spieleverlag haben längst damit begonnen, ihre Topseller wie **Prinzessin Lillifee**, **Bob der Baumeister** und Co. für mobile Plattformen nutzbar zu machen, und auch **Barbie** hat schon ihren Platz im digitalen App-Kosmos erobert.

Den Trend zum Mobile Gaming belegen internationale Studien, denen zufolge bereits die Hälfte aller britischen Kinder im Alter zwischen drei und fünf Jahren Erfahrungen mit dem Computer oder anderen digitalen Geräten gemacht haben. In den USA sind die Zahlen noch höher. Laut der Sheffield-Studie¹ kennen 30 % der befragten Kinder bereits Computerspiele bzw. haben sie ausprobiert. Keine Frage – ob in England, den USA oder hierzulande: Wir leben im digitalen Zeitalter. Und Erwachsene sind Vorbilder für Kinder. Wenn Eltern Computer oder Gadgets wie Smartphone und Tablet-PC im Alltag selbstverständlich nutzen, so weckt das unwillkürlich auch die Neugierde ihrer (jüngsten) Sprösslinge, gefolgt von dem Wunsch, es einmal selbst auszuprobieren.

KINDERLEICHT: PATSCHEN, WISCHEN, ZIEHEN, TIPPEN

Das Schöne an den neuen digitalen Spielzeugen: Kinder können sie fast intuitiv bedienen. Soll die Katze miauen, das Pony wiehern oder die Maus piepen, muss das Tier nur mit dem Finger angetippt werden (**Meine ersten App-Tiere**). Alles fast wie im richtigen Leben – nur dass die virtuellen Freunde garantiert nicht weglaufen (und man sie nicht zum Kuschneln in den Arm nehmen kann).

Der Ballon in der Bilderbuchgeschichte (**Pimfi und Rocco**) fliegt in den Himmel, sobald man ihn berührt, der Hund bellt und wackelt dazu mit dem Kopf. Kleine Animationen und Geräuscheffekte – kleine Filme –, die die Geschichte noch lebhafter erscheinen lassen.

Der kleine Fuchs und seine Freunde laden zum Mitsingen und Komponieren ein, auf der **Wimmelburg** kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus, so viel gibt es zu entdecken. Und: ein Wisch genügt, um noch viel mehr sehen zu können.

Apps für Kinder im Vorschulalter besitzen in der Regel einfache, sich wiederholende Funktionen und laden zum Entdecken und Ausprobieren ein. Im Gegensatz zu den bebilderten Vorlesegeschichten ist der Inhalt bei den Spielangeboten dabei eher beliebig. Alles, was Kinder auch in ihren realen Spielwelten bevorzugen, findet sich auch im App Store wieder, von Memory und Puzzle über Tier-, Rätsel- und Malspiele bis hin zu Bilderbuch-, Puppen- oder Baustein-Applikationen.

Für Kinder ab sechs Jahren ist das App-Angebot schon breiter gefächert und anspruchsvoller bezüglich Funktionen und Inhalt. Nahezu alles, was der Computerspielmarkt an Genres zu bieten hat, gibt es auch als App fürs mobile Endgerät.

ACHTUNG DATENSAMMLER APPS

Mehr als 600 000 Apps gibt es laut einer Recherche von n-TV im **GOOGLE PLAY STORE** und bei **iTUNES** – gar nicht so leicht bei diesem Überangebot den Überblick zu behalten.² Problematisch ist dabei, dass der Nutzer beim Herunterladen der Apps seine Daten an den App-Entwickler preisgibt. Das Spiel **Angry Birds** zum Beispiel sammelt Bewegungsdaten, der beliebte SMS-Service **WhatsApp** späht Adressbücher aus.³ Gerade bei kostenlosen Apps werden diese dann an Werbeanbieter weiter gegeben.

So faszinierend und vielfältig die neuen Apps sind, Eltern sollten ihre Kinder bei deren Nutzung – gerade auch auf einem eigenen Smartphone – betreuen und sich mit den positiven und negativen Aspekten der interaktiven Spielwelt auseinandersetzen. Um Kinder vor dem Herunterladen bestimmter Apps zu schützen, empfiehlt die Initiative **SCHAU HIN** die **Child Protect App**.



Lustig, aber ärgerlich – Datensammler ANGRY BIRDS



EIN BLICK HINTER DIE KULISSEN

Wie aber sieht die Produzenten-Seite aus? Welche Kriterien sind bei der Entwicklung von Apps für Kinder ausschlaggebend? Das nachfolgende Interview mit dem Produzenten Richard Lutterbeck, dessen Firma gerade eine **Sandmann-App** entwickelt hat, soll hierzu etwas mehr Transparenz verschaffen.



Richard Lutterbeck, Produzent, leitet zusammen mit dem Regisseur Matthias Bruhn seit 1987 die Trickstudio Lutterbeck GmbH, die ihren Schwerpunkt auf die Entwicklung und Produktion von Kinderfilmen, Commercials, Trailern und Internetanimationen setzt.

Das Trickstudio Lutterbeck ist bekannt für die Produktion von TV-Animationsfilmen für Kinder. Ist der Vorstoß auf den digitalen App-Markt dem veränderten Mediennutzungsverhalten von Kindern geschuldet?

Das Medienverhalten der Kinder hat sich ja nicht generell geändert. Unser Studio produziert vorrangig TV Filme für die ganz Kleinen, und in dieser Altersgruppe spielt das Leitmedium Fernsehen noch immer die größte Rolle. Allerdings verlagert sich der TV-Konsum immer mehr auf Computer oder mobile Endgeräte. Und hier gilt es – ob interaktiv oder linear erzählt – die Zielgruppe mit guten Programmen zu bedienen.

Züchtet man nicht Kinder für die so genannte I-Generation, wenn man ihnen bereits früh Apps anbietet?

Von züchten sollte man hier nun wirklich nicht sprechen, denn den Kindern macht es vor allem großen Spaß mit den mobilen Geräten zu spielen. Gerade die Kleinen gehen vollkommen intuitiv mit den mobilen Endgeräten um, die Beschäftigung mit einer interaktiven App ist ja ein haptisches Erlebnis. Umständliche Tastaturen oder Mäuse werden einfach nicht mehr gebraucht. Tablets und Smartphones kommen dem Grundgedanken des Spielens viel näher als ein PC oder eine Konsole. Und diese Multifunktions-Endgeräte sind viel mehr als nur Konsumiergeräte: Man kann sie drehen, schwenken, ansprechen, anhören – und manchmal sogar auch zum Telefonieren benutzen.

Warum sind Apps für Vorschulkinder so attraktiv?

Die Faszination ergibt sich aus den technischen Möglichkeiten der mobilen Endgeräte. Das Bilderbuch kann man jetzt plötzlich nicht nur anschauen, sondern man kann es sich vorlesen lassen oder es individuell entdecken. Oder man kann interaktiv damit spielen. Die Entwicklungen im Buchsektor bei den Bilderbüchern gehen ja teilweise in eine ähnliche Richtung: Vorlese-Stifte, Pop-up-Bücher...

Spricht man im Zusammenhang mit Kindermedien von Qualität, sind damit meistens professionelle handwerkliche Kriterien gemeint. Was kennzeichnet eine qualitativ gute App für Kinder?

Bei vielen Angeboten geht es natürlich generell um marktwirtschaftliche Interessen: Was sich gut verkaufen lässt, wird produziert und angeboten. Eine pädagogische Idee steht dabei nicht unbedingt im Vordergrund, sondern oft allein der Marketingaspekt. Inhaltliche Qualitätskriterien sind aber wichtig, und eine unabhängige Bewertung wäre wünschenswert. Für mich muss eine gute App Spaß machen! Sie macht auch nach dem x-ten Mal Spaß! Sie erklärt sich von selbst. Sie belohnt das Kind. Sie ist eine Herausforderung. Sie spricht viele Sinne an. Sie ist immer wieder neu und anders.

Was sollte man bei den vielen kostenlosen App-Angeboten beachten? Welche Gefahren lauern?

Die Gefahren der kostenlosen Apps lauern in den unterschiedlichen Geschäftsmodellen der Anbieter. Oft wird bei der Nutzung solcher Angebote ein Wust von Daten gesammelt, der dann weitergegeben werden kann. Auch die App-In-Käufe sind ein Problem bei der Freeware, denn durch ein Kind können schnell solche Käufe getätigt werden. Die Betreiber der

APP-EMPFEHLUNGEN FÜR KINDER, 3-5 JAHRE

KLEINER FUCHS

Kinderlieder zum Mitsingen und Töne zum Selbstkomponieren

MEINE ERSTEN APP-TIERE

Realistische Tierabbildungen mit Tierlauten

PIMFI UND ROCCO

Hunde-Bilderbuchgeschichte mit interaktiven Elementen

WIMMELBURG

interaktives Suchspiel in mittelalterlicher Kulisse

UNSER SANDMÄNNCHEN interaktive Spiele und kleine Filmchen analog zur Fernsehsendung

SCHLAF GUT! Tiere auf einem Bauernhof müssen zum Einschlafen gebracht werden



APP-EMPFEHLUNGEN FÜR KINDER, 6-10 JAHRE

PUSHY Logik-/Denkspiel

WO IST MEIN WASSER? Logik- und Geschicklichkeitsspiel

WORLD OF GOO Denk- und Geschicklichkeitsspiel

FRUIT NINJA Geschicklichkeitsspiel

MACHINARIUM Adventure im Retro-Look – analog zum PC-Spiel

EMPFEHLUNGEN FÜR ELTERN

CHILD PROTECT APP

unterstützt Eltern, ihre Kinder vor unerwünschten Anrufen, Webinhalten und dem Herunterladen von bestimmten Apps zu schützen

SCHAU HIN! APP

mit Spielideen, Spielplatz Radar und Tipps zur Medienerziehung

Stores werden hier noch Abhilfe schaffen müssen, damit die Handhabung für Kinder sicher wird und sie nur Software benutzen dürfen, die für ihre Altersgruppe geeignet ist. Wenn Eltern – wie bei allen anderen Medien auch – bewusst und verantwortungsvoll damit umgehen und die Nutzung ihrer Kinder begleiten, lauern bei den Apps genauso viel oder genauso wenig Gefahren wie bei anderen interaktiven Angeboten im Internet.

Anders als bei Computer- und Videospielen gibt es bisher für Apps keine gesetzlich vorgeschriebenen Regeln für die Altersfreigabe. Woran orientiert sich dann heute die Alterskennzeichnung?

Der Vertrieb der Apps findet im App Store statt, und der Anbieter erstellt die Altersfreigabe. Als App-Produzent orientiert man sich dabei an den üblichen Kriterien für solche Medien: USK oder PEGI. Die Richtlinien sind dabei sicherlich hilfreich und notwendig. Aber eine unabhängige Prüfung durch eine geeignete Institution wäre grundsätzlich nicht nur wünschenswert, sondern auch ein wichtiges Qualitätsmerkmal.

Der rbb ist zurzeit der einzige öffentlich-rechtliche Sender, der eine App zu einer Kinderserie anbietet. Was waren die Beweggründe, eine Sandmann-App beim Trickstudio in Auftrag zu geben?

Dem Sender ging es in erster Linie um die Verfügbarkeit der Sendung: Das Angebot – das Ritual, mit dem Sandmännchen das Zubettgehen einzuleiten – sollte stets und ortsunabhängig abrufbar sein. Egal wo das Kind ist, das Einschlafen mit dem Sandmännchen kann überall stattfinden. Auch im Auto im Stau!

AUTORIN

PETRA WONSOWITZ

ARBEITET SEIT 1998 ALS MEDIENPÄDAGOGIN UND E-EDUCATION-AUTORIN IN DER MEDIENBRANCHE.

Wie viel Arbeit steckt in so einer App?

Insgesamt war bei der Produktion der **Sandmann-App** ein Team von zehn Personen beteiligt. Das Team besteht zum größten Teil aus Mitarbeitern für die Konzeptions- und Produktionskoordination, die Design- und Animationsentwicklung, die Soundbearbeitung und natürlich für die Programmierung. Hinzu kommt dann noch die redaktionelle Betreuung. Die technischen Testläufe nehmen ebenfalls viel Zeit in Anspruch, da die App ja für unterschiedliche Gadgets kompatibel sein muss. Die Zeit für Testläufe mit der Zielgruppe ist eher zu kurz bemessen – aber sie ist natürlich enorm wichtig. Testläufe mit Kindern müsste man aber generell viel öfter betreiben – das wird bei unserer nächsten App mit **Molly Monster** sicherlich geschehen!

1. The University of Sheffield: Digital beginnings: Young children's use of popular culture, media and new technologies (J. Marsh, G. Brooks, J. Hughes, L. Ritchie, S. Roberts, K. Wright).
2. http://ratgeber.t-online.de/smartphone-apps-vorsicht-vor-datensammlern/id_56287884/index
3. vgl.: www.daserste.de/information/ratgeber-service/internet/sendung/wdr/2012/31032012-smartphone-apps-100.html

Das Netz der Kinder

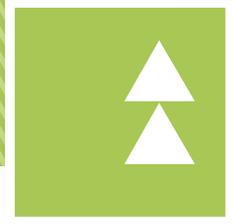
WAS DER NACHWUCHS IM INTERNET TREIBT

Von Christine Feil Kinder, die in der Informations- und Kommunikationsgesellschaft aufwachsen, werden heute zu den „Digital Natives“ gezählt. Den Umgang mit Computer und Internet müssen sie trotzdem erst einmal lernen. Dies geschieht in immer früherem Alter. Grenzen des Internetzugangs sind heute nicht mehr in der Ausstattung der Familienhaushalte und nur noch bedingt in den Entwicklungsvoraussetzungen der Kinder auszumachen; was zählt sind vor allem die Vorstellungen der Eltern von sinnvoller Medienerziehung. Wie viele Kinder nutzen das Internet? Für welche Angebote interessieren sie sich? Wie ist es um ihr kompetentes Internethandeln bestellt?

INTERNET VON GEBURT AN?

Voraussetzung für die Erreichbarkeit von Kindern über das Internet sind ein Webangebot, das von ihnen eigenaktiv genutzt werden kann, und Eltern, die ihren Kindern erlauben, den Internetzugang zu nutzen. Eltern, die dem Internet aufgeschlossen gegenüberstehen – und dies sind oft Eltern mit höherem Bildungsstatus –, gewähren Kindern eher Zugang zum Internet als Eltern aus bildungsfernen Milieus. Zudem wird durch multimediale Webangebote, die bereits von Kleinkindern rezipiert werden können, die Altersgrenze der Internetnutzer nach unten verschoben. Fehlende Lese- und Schreibkompetenzen, die bislang den Zugang zum Internet beschränkten, stellen nahezu kein Hindernis mehr dar, sofern die Eltern in der Lage sind, das „richtige“ Webangebot für ihr Kind auszuwählen.¹

Dass erste instrumentelle Fertigkeiten im Umgang mit Maus und Tastatur hin und wieder bereits im frühen Kindesalter erworben werden, sollte deshalb nicht erstaunen. Die KidsVerbraucherAnalyse



Kinder und Medien



MedienConcret bietet Pädagogen, Eltern und Medieninteressierten ein lebendiges, praxisnahes und fachlich inspirierendes Forum der Medienpädagogik – jeweils zu einem aktuellen Thema. Die aktuelle Ausgabe **KINDER UND MEDIEN** sondiert die heutigen Kindermedienwelten unter der Fragestellung, wie Erwachsene in den unterschiedlichen Erziehungsbereichen den Nachwuchs im Hinblick auf ein gelingendes Aufwachsen mit Medien unterstützen können. Was klicken, gucken und spielen Kinder heute? Wie erleben Mädchen und Jungen die Medien? Wie können Eltern und Pädagogen ihre Medienerziehung so ausrichten, dass aktuelle Entwicklungen chancenorientiert genutzt, aber auch Risiken erkannt und begrenzt werden? Das Heft bietet Eltern Orientierung und Erziehungstipps; Pädagogen in Schule, KiTa und Jugendarbeit finden hier jede Menge „best practice“, frische Ideen und Materialien für die Praxis.



„PÄDAGOGISCH WERTVOLL“ AUFWACHSEN IN DER MEDIENWELT
CHANCEN NUTZEN – RISIKEN ERKENNEN

- Aktuelle Entwicklungen und Trends ► FRÜH ÜBT SICH Kreative Qualität statt medialer Diät ► SERVICE Kurzportraits aus der pädagogischen Praxis, Tipps zur Medienerziehung, empfehlenswerte Websites, Apps und Filme



Foto: Darren Baker

EDITORIAL

Impressum

Herausgeber:
jfc Medienzentrum
Hansaring 84-86, 50670 Köln
Fon 0221-13056150, Fax 0221-130561599,
info@jfc.info, www.jfc.info

Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland,
Küppelstein 34, 42857 Remscheid,
Fon 02191-794233, Fax 02191-794230,
info@kjf.de, www.kjf.de

Redaktion: Sabine Sonnenschein, jfc Medienzentrum;
sonnenschein@medienconcret.de
Mitarbeiter: Ariane Kümpel, KJF
www.medienconcret.de

Grafik: Alessandro Riggio, Köln

Korrektur: Sabine Breitbach

Autoren: Stefan Aufenanger, Werner C. Barg,
Ilona Cwielong, Daniel Dathe, Christian Exner,
Christine Feil, Sandra Fleischer, Michael Gurt, Jochen
Hettinger, Kai Hugger, Sven Jöckel, Verena Kratzer,
Nadia Kutscher, Klaus Lutz, Gudrun Marci-Boehnecke,
Ulrike Mietzner, Gunter Neubauer, Hans-Jürgen
Palme, Ida Pöttinger, Franz Josef Röll, Renate
Röllecke, Barbara Sichtermann, Gerda Sieben,
Heiko Walter, Petra Wonsowitz

Bildnachweise: Titelbild: Tatjana Gladskikh; S.4 o.:
TF28ifaltings, u.: ImAVeronica; S.9: Andrej Poroch-
nenko/ fotolia; S.17, 18 Gamescom; S.19: sezzles; S.21:
Warner Bros.; S. 22, S. 23 o./u.: SuperRTL; S.24 u.
RTL; S.24 o.: ZDF/Chakki Chung; S.25: ZDF/G. Knorr;
S.26, l.: G+J Entertainment Media/Majestic, m.: Delphi
Film, r.: Warner; S.28: Ascot Elite; S.29: Drei Freunde;
S.30 o.: Senator Film, u.: X-Verleih; S.31: Zorro Film;
S.32: Universal Pictures; S.34: Constantin;
S.35: Universum; S.36: Warner Bros.; S.42: Columbia;
S.44: disney/ SuperRTL; S. 45 Martin Lindstrom;
S.46 l.: Nick u. r. RTL II; S.47: ProSieben; S.48 Sat1,
S.50 l.: bikl.de, r.: Flimmerkiste S.70; S. 51: u.Noam
Armonn, o.: ORB; S.52: Ryantron; S. 54 u.: National
Archives and Records Administration; S.56: Alex Bru-
da; S.58: Ki.KA/Storimages; S. 60 Warner;
S. 68 o: crazy80frog/dreamtime, u: Nationaal Archief;
S.85 Medienstelle Augsburg; S.91: ddpimages

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht
unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.
Der Abdruck von Beiträgen und Bildern bedarf der
Einwilligung der Redaktion.

Das Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland
wird gefördert durch das Bundesministerium für
Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
Das jfc Medienzentrum wird gefördert durch das
Ministerium für Generationen, Familie, Frauen
und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen
und durch die Stadt Köln.

MedienConcret erscheint in unregelmäßigen
Abständen, Einzelheft € 7, Abonnement mit
4 Ausgaben unabhängig vom Kalenderjahr € 20
(jeweils zzgl. Porto).

Erschienen: Dezember 2012
ISSN: 0931 – 9808

„Ich bin bereit! Ich bin bereit!“, Spongebobs fröhliches Lied kennt jedes Kind. Während Nachwuchs und Marketingmanager angesichts populärer Fernsehstars wie dem schräg-anarchischen Schwammkopf noch immer gleichermaßen in Verzückung geraten, fragen sich viele Eltern und Pädagogen entsetzt, ob solche Vorbilder für die kindliche Entwicklung taugen. Doch das Fernsehen mit seinen Kinderhelden hat in der Gunst der Kinder längst Konkurrenz bekommen. Mobile Geräte sind ebenfalls bereit – und zwar jederzeit: Konsolen, aber auch iPads, Tablets oder Smartphones sind die neuen Verheißungsmaschinen in der weiten Welt medialer Verlockungen. Schon Kleinkinder lieben den Touchscreen, so beginnt Mediennutzung heute immer früher; die Medienwelt wird immer komplexer, kommerzieller, individueller, interaktiver, diskreter. In rasanten Zeiten stetig neuer Medienentwicklungen gilt es, den Überblick zu behalten und die grundsätzlich positive Haltung nicht zu verlieren, dass das Aufwachsen in der heutigen Medienwelt dennoch gelingen kann.

Sind Sie bereit, sich auf eine Medienerziehung einzulassen, die aktuelle Entwicklungen chancenorientiert im Blick hält, aber auch Risiken erkennt und ihnen Rechnung trägt? Oder gehören Sie zu den Medienskeptikern, für die „Natürlichkeit“ per se das bessere Erziehungsgebot ist? Kinder jedenfalls nutzen Medien heute sehr vielfältig: Sie sind Reibungsflächen für die Entwicklung ihrer – auch geschlechtlichen – Identität, sie dienen der Kommunikation, dem persönlichen Ausdruck und sind Quellen formellen und informellen Lernens. Die Welt ist für viele Kinder höchst kompliziert geworden: Die Anforderungen in der Schule steigen beispielsweise, und der „sichere“ Sozialraum Familie erfährt seine Wandlungen durch neue Familienkonstellationen oder die Berufstätigkeit beider Elternteile. Games, Serien oder Apps haben deshalb für Kinder eine entlastende Funktion – Anschalten zum Abschalten, wie für uns Erwachsenen übrigens auch. Aber Medien können auch Orte der Erkenntnis sein, an denen Kinder vielfältige Erfahrungen machen. Sie bieten enorme Bildungschancen, machen Inhalte anschaulicher, abwechslungsreicher, interaktiver. Und sie können das Miteinander befördern jenseits virtueller Chats: Beim gemeinsamen Gaming, „Fachsimpeln“ über die Lieblingsserie oder bei einer GPS-Tour entdecken Sie neue Seiten bei den Kinder und bei sich selbst.

Kinder müssen heute mit Medien leben lernen – dies gelingt ihnen besser, wenn sie in Eltern und Pädagogen kompetente Ansprechpartner finden, die problematische Inhalte mit ihnen bearbeiten und sie dabei unterstützen, Selektionsvermögen und eine kritisch-kreative Kompetenz im Umgang mit den Medien zu entwickeln. Bei aller Medienbegeisterung gilt es jedoch vor allem auch, Grenzen zu setzen. Natürlich tut ein Übermaß an nicht kindgerechten Filmen, Websites oder Spielen Kindern nicht gut! Das richtig Einschalten ist heute eine Basisqualifikation, aber in unserer schnelllebigen, hektischen Medienwelt gewinnt eine weitere Fähigkeit immer mehr an Bedeutung: einfach mal abschalten zu können.

Sabine Sonnenschein
Redaktion