

Digitale Chancen inklusiv nutzen

**Sicher durch die Welt der Online-
Kostenfallen und In-App-Käufe**

Impressum

© 2024 Kreisjugendwerk der AWO Essen (KJW)
Holsterhauser Platz 2
45147 Essen
www.jugendwerk-essen.de
Erste Auflage.

Leitung, Redaktion und Layout:

Laura Goretzka, Projektleitung Vielfaltprojekt AGOT und Mitarbeiterin Kreisjugendwerk der AWO Essen.



Gefördert wurde dieses Projekt von der Arbeitsgemeinschaft Offene Türen Nordrhein-Westfalen e. V. AGOT NRW und dem Bundesministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen.



Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| 1. Ziel und Zweck dieses Ratgebers..... | 2 |
| 1.1 Zielgruppe..... | 2 |
| 1.2 Projektbeschreibung und Entstehung des Ratgebers | 2 |
| 2. Grundlagen armutssensibler Medienarbeit | 3 |
| 3. Kostenlose und zugängliche Medienressourcen | 4 |
| 3.1 Kostenlose Apps und Spiele | 4 |
| 3.2 Open-Source-Software und -Plattformen | 6 |
| 3.3 Creative Commons und frei verfügbare Medieninhalte | 7 |
| 4. Praktische Tipps zur Nutzung kostenloser Medien | 8 |
| 4.1 Tipps für die Praxis | 8 |
| 4.2 So haben wir kostenlose Medien ausgewählt | 8 |
| 5. Vermeidung digitaler Kostenfallen | 9 |
| 5.1 Erkennen und Vermeiden von In-App-Käufen | 9 |
| 5.1.1 Was sind In-App-Käufe? | 9 |
| 5.1.2 Woran erkenne ich Kostenfallen und wie kann ich sie vermeiden? | 11 |
| 5.1.3 Einstellungen und Funktionen zur Kostenkontrolle und Prävention | 12 |
| 5.1.4 Unterschiedliche Währungen und ihre Fallstricke..... | 12 |
| 5.1.5 Algorithmen und ihre gezielte Werbung | 13 |
| 6. Abo-Modelle und ihre finanziellen Risiken..... | 13 |
| 6.1 Verschiedene Arten von In-App-Käufen | 14 |
| 7. Rechtliche Aspekte und Datenschutz | 15 |
| 7.1 Wichtige rechtliche Rahmenbedingungen | 15 |
| Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO):..... | 15 |
| Jugendschutzgesetz (JuSchG): | 15 |
| Urheberrechtsgesetz (UrhG): | 15 |
| Vertragsrecht und Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB):..... | 15 |
| 7.2 Tipps zur Datensicherheit..... | 16 |
| 8. Zusammenfassung | 16 |
| Checkliste für Kinder und Jugendliche zur Reflexion von In-App-Käufen | 18 |
| Literaturverzeichnis & Hilfsangebote | 20 |
| Anhänge | 22 |

1. Ziel und Zweck dieses Ratgebers

Medien spielen eine zentrale Rolle im Leben von Kindern und Jugendlichen. Sie bieten Unterhaltung, Bildung und Möglichkeiten zur sozialen Interaktion. Dabei ist es wichtig, dass alle jungen Menschen, unabhängig von ihrem finanziellen Hintergrund, gleichberechtigten Zugang zu diesen Ressourcen haben. Damit eine Chancengleichheit gefördert wird und eventuelle armutsbedingte Bildungslücken vermieden werden können.

1.1 Zielgruppe

Dieser Ratgeber richtet sich an **pädagogisches Fachpersonal** sowie **Multiplikator*innen** und bietet praxisnahe Informationen, um Medienkompetenz armutssensibel zu fördern. Dabei legt er einen starken Fokus auf Vielfalt, Selbstwirksamkeit und Empowerment, damit alle Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit haben, ihre Stimme im digitalen Raum zu erheben und sich als aktive Gestalter*innen zu erleben. Dieser Ratgeber soll Tipps und Tricks für die Praxis in der Medienarbeit geben, wie kostenlose (oder kostengünstige) Bildungsressourcen genutzt werden können. Dabei verfolgt er das Leitbild, das finanzielle Hürden nicht den Zugang zu wichtigen Bildungs- und Freizeitangeboten einschränken sollen. Dieser Ratgeber soll Fachkräfte dabei unterstützen, junge Menschen darin zu stärken, klassizistische Hindernisse zu überwinden.

Gleichzeitig, ist der Ratgeber für **Kinder und Jugendliche** hilfreich, da er über digitale Kostenfallen aufklärt. Er liefert praktische Tipps und Empfehlungen, diesen Kostenfallen zu entgehen und sich sicher im Netz zu bewegen. Im Anhang des Ratgebers finden junge Menschen eine Checkliste, die ihnen hilft, digitale Kostenfallen zu erkennen und sich davor zu schützen.

1.2 Projektbeschreibung und Entstehung des Ratgebers

Der vorliegende Ratgeber ist im Rahmen des Projektes ‚Digitalisierung für Chancengleichheit‘ entstanden. Dieses Vielfaltprojekt wird von der Arbeitsgemeinschaft offene Türen NRW (AGOT) gefördert und vom Kreisjugendwerk der AWO Essen durchgeführt. Über das gesamte Jahr 2024 hinweg bietet das Projekt eine Medienwerkstatt, in der Kinder und Jugendliche die Möglichkeit haben, gemeinsam kostenlose und frei verfügbare Medien zu erkunden und auszuprobieren. Dabei wird darauf geachtet, ein inklusives und diversitätstförderndes Umfeld zu schaffen, in dem jede*r Jugendliche eigene Ideen und Wünsche mit einbringen kann.

Ziel des Projekts ist es, jungen Menschen nachhaltiges Wissen und Anregungen zu vermitteln, wie sie digitale Medien, die kostenlos verfügbar sind, auch zu Hause nutzen können – und das trotz möglicher finanzieller Einschränkungen. Sie sollen über mögliche Schuldenfallen aufgeklärt werden, um diese zu vermeiden. Dies zielt darauf ab, Selbstwirksamkeit von jungen Menschen zu fördern, indem Kinder und Jugendliche in

die Lage versetzt werden, sich unabhängig von wirtschaftlichen Hürden sicher im digitalen Raum zu bewegen.

Parallel zur Medienwerkstatt ist dieser Ratgeber entstanden. Er basiert somit auf praxisnahen Empfehlungen, welche in der Medienwerkstatt gemacht wurden.

2. Grundlagen armutssensibler Medienarbeit

Armutssensible Pädagogik gewährleistet, dass alle Kinder und Jugendlichen, unabhängig von ihren finanziellen Verhältnissen, gleichberechtigten Zugang zu digitalen Bildungsressourcen erhalten. Für unsere Arbeit haben wir uns an folgenden Leitprinzipien orientiert:

Chancengleichheit sicherstellen:

Es ist unser Ziel, dass alle Kinder und Jugendlichen die gleichen Chancen haben, digitale Medien zu nutzen und von ihnen zu profitieren. Dies erfordert eine bewusste Auswahl frei zugänglicher und kostenloser Medien.

Kostenlose Medienangebote nutzen und klassizistische Hindernisse überwinden:

Wir setzen auf frei verfügbare Apps, Spiele und Medien, die keine finanziellen Investitionen erfordern und somit keine finanzielle Barriere darstellen. Dazu zählen lizenzfreie Software-Anbieter*innen für bspw. Bildbearbeitung, Videobearbeitung und Apps sowie öffentliche Bibliotheken und offene Einrichtungen, die Medien kostenlos oder gegen eine geringe Gebühr zur Verfügung stellen. Eine solche Auswahl trägt zur Überwindung klassizistischer Hindernisse bei, indem alle Kinder und Jugendlichen die gleichen Voraussetzungen haben.

Digitale Kostenfallen vermeiden:

Wir informieren über Risiken wie In-App-Käufe und Abofallen und geben Hilfestellungen, wie diese Fallen erkannt und umgangen werden können. Zudem bieten wir Anleitungen zur Einrichtung von Geräteeinstellungen zur Kostenkontrolle. Diese Maßnahmen fördern die Selbstwirksamkeit, indem wir bewusst mit den Ressourcen umgehen und uns vor übermäßigen Kosten schützen.

Technologiezugang ermöglichen:

In unseren Einrichtungen stellen wir kostenlos Geräte mit Internetzugang zur Verfügung, um allen Kindern und Jugendlichen den Zugang zu digitalen Medien zu ermöglichen. Damit wird sichergestellt, dass niemand wegen finanzieller Einschränkungen von der digitalen Welt ausgeschlossen wird, was ein wichtiger Schritt zur Förderung von Chancengleichheit ist.

Aktive digitale Teilhabe und Miteinander fördern:

Wir ermutigen zur aktiven Nutzung und Mitgestaltung digitaler Räume. Beispielsweise durch die Einrichtung eines festen Medienraums mit frei zugänglichen Geräten wie Laptops, Tablets, VR-Brillen und Audiogeräten. Wir schaffen so offene Angebote, die Medienkompetenz und digitale Teilhabe fördern. Diese Ansätze zielen darauf ab, Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit zu geben, sich als Verbündete zu erleben, die gemeinsam an Projekten arbeiten und ihre Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit stärken.

3. Kostenlose und zugängliche Medienressourcen

3.1 Kostenlose Apps und Spiele

Es gibt zahlreiche kostenlose Apps und Spiele, die sich hervorragend für die pädagogische Arbeit in offenen Einrichtungen eignen. Diese Angebote sind nicht nur unterhaltsam, sondern fördern auch spezifische Kompetenzen wie das Bedienen und Anwenden bestimmter Medien, das Informieren oder Recherchieren oder Produzieren und Präsentieren, gemäß dem Medienkompetenzrahmen NRW. Dies unterstützt die Förderung von Vielfalt, individuellen Interessen und Selbstwirksamkeit, indem es Kindern und Jugendlichen ermöglicht, ihre Fähigkeiten auf verschiedenen Ebenen zu erweitern. Im Folgenden abgebildet und zu finden unter: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/>



Folgend eine Liste von Empfehlungen und bewährten Apps aus unserer Medienwerkstatt:

- **Scratch:** Eine visuelle Programmiersprache, die Kinder spielerisch in die Grundlagen des Programmierens einführt. Benutzer*innen können Bausteine kombinieren, um einfache Programme oder Spiele zu erstellen. <https://scratch.mit.edu/>



- **Calliope:** Eine Programmierplattform für den kostengünstigen Calliope Mini, einen Einplatinencomputer. Mit Programmierumgebungen wie [MAKECODE](#), [PYTHON](#) oder [OPEN ROBERTA](#) können Anfänger*innen praktische Projekte wie einen Keksalarm programmieren (siehe Methode im Anhang). <https://calliope.cc/>



- **Lightbot:** Eine intuitive Lern-App, die Kindern die Grundlagen der Programmierung durch das Steuern eines kleinen Roboters in verschiedenen Leveln näherbringt. <https://lightbot.com/>



- **Quiver Vision:** Eine Augmented Reality (AR) App, die Malvorlagen in interaktive 3D-Erlebnisse verwandelt. Sie war besonders beliebt, da sie eine spannende Brücke zwischen analoger und digitaler Welt schlägt. <https://quivervision.com/>



- **Draw Your Game:** Eine kreative App, die es Nutzer*innen ermöglicht, ihre eigenen Videospiele zu zeichnen und zu spielen. Die App fördert Kreativität und Programmierlogik und vermittelt ein hohes Maß an Selbstwirksamkeit. Das selbst erdachte Spiel kann im Anschluss praktisch erprobt werden. <https://www.draw-your-game.com/>



- **Bloxels:** Mit dieser App können Nutzer*innen ihre eigenen Videospiele erstellen, indem sie Spielwelten, Charaktere und Hindernisse mit farbigen Blöcken auf einem Rasterbrett gestalten. Die physischen Designs werden dann digitalisiert und zu interaktiven Spielen. <https://play.bloxels.com/>



- **Flora Incognita:** Eine App zur Pflanzenbestimmung. Es können Bilder hochgeladen und mittels künstlicher Intelligenz und einer umfangreichen Datenbank genaue Informationen zur Art, Eigenschaft und Verbreitung der Pflanze bereitgestellt werden. Die App eignet sich zur Erkundung des Sozialraums und fördert die Wertschätzung der Pflanzenvielfalt. <https://floraincognita.de/>



- **Garage Band:** Eine App für iOS zur Erstellung eigener Musikinhalte. Die App eignet sich gut, um den Einstieg in die Produktion eigener Musik zu finden und Videoprojekte mit Ton auszustatten.



3.2 Open-Source-Software und -Plattformen

Auch im Bereich Open-Source-Software, also frei zugänglicher Programme, gibt es eine Vielzahl kostenloser Tools, die super in der offenen Arbeit zum Einsatz kommen können. Diese Tools bieten spannende Möglichkeiten zur Erstellung eigener Medieninhalte, sei es in Form von Videos, Bildern oder Audioaufnahmen.

Warum Open Source?

Anpassbarkeit: Open Source Software kann von jedem nach Bedarf angepasst werden.



Kosteneffizienz: Es fallen keine Lizenzgebühren an, was die Nutzung besonders für Bildungseinrichtungen und Non-Profit-Organisationen attraktiv macht.

Gemeinschaft und Support: Eine aktive Community bedeutet Zugang zu schneller Hilfe und fortlaufenden Verbesserungen. Zudem fördert Open-Source neben der Kreativität das Bewusstsein für kollaboratives Arbeiten und gemeinschaftlichen Austausch, was zur Bildung von Verbündeten führen kann.

Hier sind ein paar Beispiele für Open Source Angebote:

- **GIMP und Blender:** Leistungsfähige Bildbearbeitungsprogramme, die gut für kreative Medienprojekte genutzt werden können und ermöglichen, eigene Medieninhalte zu erstellen. <https://www.gimp.org/> und <https://www.blender.org/>



Gimp



Blender

- **Audacity:** Eine Audio-Bearbeitungssoftware, die sich für die Erstellung und Bearbeitung von Podcasts und Musik eignet. Nutzende können Audios aufnehmen, bearbeiten und verschiedene Effekte anwenden. <https://www.audacityteam.org/>



- **Canva:** Eine benutzenden freundliche Designplattform für die Erstellung von Grafiken, Präsentationen, Postern, Beiträgen für Social Media und mehr. Das Tool bietet zahlreiche Vorlagen und Design-Elemente. <https://www.canva.com/>



- **OpenShot:** Ein benutzenden freundlicher Video-Editor, der sich gut für Videoprojekte eignet. Er bietet viele Bearbeitungswerkzeuge und Effekte, um Videos und Reels zu erstellen. <https://www.openshot.org/>



3.3 Creative Commons und frei verfügbare Medieninhalte

Frei verfügbare und lizenzfreie Medieninhalte sind äußerst hilfreich für kreative Projekte in offenen Einrichtungen, da sie rechtliche Hürden eliminieren und eine freie Nutzung ermöglichen. Dennoch müssen eventuelle Nutzungsbedingungen beachtet werden.

Warum Creative Commons?

Rechtliche Klarheit: Es wird transparent gehalten, wie das Werk genutzt werden darf.



Förderung von Kreativität und Innovation: Durch den freien Zugang können andere darauf aufbauen und sie weiterentwickeln.

Gemeinschaftsbildung: Es entsteht eine Gemeinschaft von Nutzer*innen und Urheber*innen, die Wissen und Kreativität teilen und fördern.

- **Lizenzfreie Bilder:** Sind zu finden auf Websites wie Unsplash (<https://unsplash.com/de>), Pixabay (<https://pixabay.com/de>) und Pexels (<https://www.pexels.com/de-de>). Vorhandene Bilder können ohne Einschränkungen genutzt werden.



Unsplash



Pixabay



Pexels

- **Lizenzfreie Videos:** Plattformen wie Pexels (<https://www.pexels.com/de-de/videos>) und Videezy (<https://www.videezy.com/>) bieten eine große Auswahl an lizenzfreien Videos für verschiedene Projekte.



Pexels



Videezy

- **Lizenzfreie Musik:** Websites wie Free Music Archive (<https://freemusicarchive.org/home>) bieten Musik und Songs unter Creative Commons Lizenzen, die kostenlos genutzt werden können.



Free Music Archive

Indem diese kostenlosen und frei zugänglichen Inhalte genutzt werden, wird eine besonders **inklusive Medienarbeit** ermöglicht, da sie allen zugänglich ist. Zudem sind sie für die Praxis sehr hilfreich, um eigene Medieninhalte zu produzieren. Wir haben es in unserer Projektwoche für Greenscreen und Stop Motion Angebote genutzt.

4. Praktische Tipps zur Nutzung kostenloser Medien

4.1 Tipps für die Praxis

- **Vorab testen:** Nehmt euch die Zeit, das Angebot vorab selbst zu testen, oder lest zumindest Beschreibungen und Rezensionen. So könnt ihr sicherstellen, dass es den Bedürfnissen der Gruppe entspricht und vielfältige Perspektiven berücksichtigt werden.
- **Genügend Zeit einplanen:** Berücksichtigt, dass Teilnehmende unterschiedlich schnell lernen und spielen. Plant ausreichend Zeit ein, damit jede*r auf seine Kosten kommt und niemand unter Zeitdruck gerät. Dies fördert die individuelle Selbstwirksamkeit und ein Umfeld, das inklusiv und unterstützend ist.
- **Kleine Gruppen:** In der Praxis haben sich für die meisten Angebote 2-er-Gruppen als gute Größe erwiesen. So kommt jede*r zum Zug und die Teilnehmenden können sich gegenseitig gut helfen und miteinander lernen.
- **Klare Anweisungen:** Wenn das Angebot komplexer ist oder mehrere Schritte benötigt, ist eine ausgedruckt vorliegende Schritt-für-Schritt-Anleitung hilfreich. Auf diesem Weg wird Klassizismus vermieden, da alle Teilnehmenden, unabhängig von vorherigem Wissen, gleichberechtigt teilhaben können.
- **Plan B:** Für schnellere oder unruhigere Teilnehmende solltet ihr stets eine Zusatzaufgabe parat haben. Dies verhindert Unruhe unter den Teilnehmenden, die ihre Aufgaben früher abschließen, und ermöglicht jeder*m, die eigenen Stärken zu fördern.

4.2 So haben wir kostenlose Medien ausgewählt

Nicht alle kostenlosen Medien sind für den Einsatz mit Kindern und Jugendlichen geeignet. Um sicherzustellen, dass die ausgewählten Ressourcen sowohl sicher als auch förderlich für die Lernziele sind, haben wir jedes Medium nach folgenden Kriterien geprüft:

- **Benutzerfreundlichkeit:** Die Medien sollten dem Alter gerecht, übersichtlich und intuitiv sein, um Frustration zu vermeiden und die Medienkompetenz zu fördern.
- **Sicherheit:** Die Medien sollten sicher sein, keine schädlichen Inhalte enthalten und keine persönlichen Daten sammeln. Wir vermeiden Angebote, die eine persönliche Anmeldung erfordern. Falls notwendig, erfolgt die Anmeldung über eine Dienst-E-Mail. Und ein Blick ins Impressum des/der Hersteller*in gehört immer dazu. Ein gut gepflegtes Impressum verrät schon viel über den/die Anbieter*in. Ein schlecht gepflegtes Impressum plus Firmensitz im Ausland kann ein Indiz für Fake-Seiten sein.
- **Pädagogischer Nutzen:** Was ist das Ziel des Mediums? Wir haben uns immer den pädagogischen Nutzen dahinter angesehen. Welche Fähigkeiten und Kompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen werden gefördert? Wie wird die Selbstwirksamkeit gefördert?
- **Werbefreiheit:** Idealerweise sind die Medien werbefrei. Ist Werbung vorhanden, ist es wichtig nach Art und Inhalt zu schauen, um ein möglichst sicheres Medienerlebnis zu schaffen.
- **Technische Kompatibilität:** Die Medien müssen auf den vorhandenen Endgeräten nutzbar und mit den Betriebssystemen kompatibel sein.
- **Aktualität:** Wann wurde das Angebot veröffentlicht? Gibt es regelmäßige Updates? Leider sind veraltete Angebote im Bereich der Cybersicherheit weniger sicher.

5. Vermeidung digitaler Kostenfallen

5.1 Erkennen und Vermeiden von In-App-Käufen

In-App-Käufe können schnell zu unbemerkt hohen Kosten führen, und bei jungen Menschen ungewollt Schulden verursachen. Häufig treten In-App-Käufe bei Spielen und Apps auf, die sich an Kinder und Jugendliche richten. Anbieter*innen spekulieren häufig auf fehlende oder beschränkte finanzielle Bildung in Bezug auf Medien, und nutzen die Unwissenheit der jungen Nutzer*innen aus. Hier ist es wichtig, klassizistische Strukturen zu erkennen, die junge Menschen aus benachteiligten Verhältnissen überproportional betreffen können.

5.1.1 Was sind In-App-Käufe?

In-App-Käufe sind Gegenstände oder Funktionen, die Nutzende innerhalb einer App oder eines Spiels während des Gebrauchs kaufen können. Dies können zum Beispiel virtuelle Währungen, extra Levels, spezielle Items und Ausstattung für ihre Spielecharaktere, der Kauf von extra Leben oder Werbefreiheit sein. Diese Käufe werden direkt über die App getätigt und das Geld wird über das verbundene Konto abgebucht.

Warum gibt es In-App-Käufe?

Der Grund, warum Entwickler*innen In-App-Käufe in ihre Apps und Spiele einbauen, ist das Verdienen von Geld. Sie bieten ihre Produkte zwar kostenlos oder kostengünstig an, versuchen aber über diese Käufe ihre Arbeit zu finanzieren und weiterzuentwickeln. Das muss per se nichts Schlechtes sein. Es ist aber wichtig, über diese Art der Finanzierung Bescheid zu wissen und aufgeklärt und bewusst darüber zu entscheiden, damit keine unvorhergesehenen Kosten für die Benutzer*innen entstehen.



© Statista: <https://de.statista.com/infografik/29115/umsaetze-im-markt-fuer-apps-in-deutschland/>

Ein schönes Erklärvideo über In-App-Käufe findet ihr hier: „Das In-Ess-Restaurant | extra 3 | NDR“ <https://www.youtube.com/watch?v=n7d9ushaMsl>



Ein Quiz um das eigene Wissen zum Thema In-Game-Käufe zu testen findet ihr hier: <https://www.klicksafe.de/materialien/quiz-zum-thema-in-game-kaeufe>



5.1.2 Woran erkenne ich Kostenfallen und wie kann ich sie vermeiden?

➔ **Aufklärung:** Informiert Kinder und Jugendliche über die Risiken und Kosten von In-App-Käufen. Schaut euch gemeinsam an, wie sie funktionieren und welche Konsequenzen dahinterstecken. Dies fördert die Selbstwirksamkeit und bewusste Entscheidungen, die zu einer bewussten und kritischen Nutzung von Medien beitragen.

➔ **Stellt Fragen:** Geht gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen reflexive Fragen durch, um kritisches Denken zu fördern und sie zu empowern, selbst Entscheidungen zu treffen.

| | |
|---|---|
| ✚ | Wird der Spielspaß durch den Kauf gesteigert? |
| ✚ | Wird der neue Gegenstand oder die Funktion wirklich gebraucht? |
| ✚ | Kann ich durch Spielen oder Warten das gleiche Ergebnis erzielen? |
| ✚ | Werde ich den Kauf (Gegenstand oder Funktion) wirklich verwenden? |
| ✚ | Könnte ich das Geld für etwas anderes sinnvoller nutzen? |
| ✚ | Habe ich genug Geld, um den Kauf zu tätigen? |
| ✚ | Was passiert, wenn ich weiterhin regelmäßig solche Käufe tätige? |

➔ **App-Bewertungen lesen:** Schaut euch vorm Herunterladen einer App die Bewertungen und Kommentare anderer Nutzer*innen an. Diese geben meist Hinweise darauf, ob die App viele In-App-Käufe enthält.

➔ **Woran erkenne ich typische Abzocker-Seiten?**

- Sie verwenden oft Begriffe wie „kostenlos“ oder „gratis“.
- Sie bieten oft ein Gewinnspiel in Kombination mit ihrer Dienstleistung an.
- Sie enthalten vermehrt Schreibfehler.
- Preisinformationen werden eher versteckt platziert.
- Man wird zur Registrierung aufgefordert, um angeblich kostenlose Dienste oder Inhalte nutzen zu können.
- Ein Ausländischer Firmensitz im Impressum kann auch ein Hinweis für solche Seiten sein.

➔ **Kostenpflichtige Elemente identifizieren:** Überprüft in der App-Beschreibung, ob es kostenpflichtige Elemente gibt. Oft gibt es Hinweise wie "Enthält In-App-Käufe" oder "Bietet Käufe innerhalb der App an".

➔ **Kinder- und Jugendschutz-Apps nutzen:** Bevorzugt Apps, die Kinder und Jugendliche vor unangemessenen Inhalten und In-App-Käufen schützen. Eine Orientierung für altersgerechte Apps findet ihr auf der Website der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: <https://usk.de/>

5.1.3 Einstellungen und Funktionen zur Kostenkontrolle und Prävention

Leider sind In-App-Käufe vor Installation der App oder des Spiels meist unbekannt und intransparent. Die beste Prävention vor ungeplanten Kosten ist Wissen. Sprecht mit euren Besuchenden über Kostenfallen und schafft Bewusstsein dafür.

Es gibt aber ein paar technische Einstellungen, die bei einer Kostenkontrolle helfen können und digitale Kostenfallen reduzieren:

- **Passwortschutz aktivieren:**

Stellt sicher, dass für alle Käufe ein Passwort oder eine Authentifizierung erforderlich ist. Das verhindert unbeabsichtigte Käufe. (Unter iOS-Geräten findet ihr die Möglichkeit unter den Einstellungen im Bereich ‚App Store‘. Bei Android-Geräten findet ihr die Einstellung direkt in der App vom Google Play Store unter den Einstellungen.)

- **Kaufbeschränkungen einrichten:**

Es gibt die Möglichkeit, bei Handys eine Kaufbeschränkung einzurichten, so dass zum Beispiel gar keine In-App-Käufe erlaubt sind. (Unter iOS Geräten findet ihr die Möglichkeit unter den Einstellungen im Bereich ‚Bildschirmzeit‘ und dann ‚Beschränkungen‘. Bei Android-Geräten könnt ihr die Familiengruppenfunktion in der Google Play App nutzen, bei der Kinder einen Kauf durch ihre Eltern genehmigen lassen müssen.)

- **Kostenkontrolle durch Drittanbieter*innen-Apps:**

Es gibt neben den hauseigenen Einstellungen der Geräte aber auch verschiedene Apps, die dabei helfen, die Ausgaben für In-App-Käufe zu überwachen und zu begrenzen.

- **Family Link (Google):** Ermöglicht Erziehungsberechtigten, die Aktivitäten von Kindern auf Android-Geräten zu verwalten. Wir haben auf Dienstmails zwei Accounts eingerichtet, die jeweils fünf unserer Tablets in den offenen Einrichtungen kontrollieren (<https://familylink.google.com/>).
- Für **Apple Geräte** gibt es keine externe App, dort können die Einstellungen wie oben beschrieben im Bereich der ‚Bildschirmzeit‘ vorgenommen werden.

- **Überprüfung der Abrechnungen:**

Überprüft regelmäßig die Abrechnungen und Transaktionsprotokolle, um unerwartete Käufe sofort zu erkennen und zu stornieren.

5.1.4 Unterschiedliche Währungen und ihre Fallstricke

Viele Apps und Spiele nutzen eigene **virtuelle Währungen**, um die Kosten für In-App-Käufe zu verschleiern. Diese Währungen, wie Münzen, Edelsteine oder Tokens, können

oft nur gegen echtes Geld erworben werden und werden dann innerhalb des Spiels oder der App verwendet, um zusätzliche Inhalte oder Funktionen freizuschalten.

Was daran problematisch ist, sind die versteckten Kosten, die sich hinter den virtuellen Währungen verstecken. Die komplizierten Umrechnungen der Währungen in echtes Geld bieten keinen guten Überblick und führen leicht zu höheren Ausgaben. Mit dem Locken von ‚Sonderangeboten‘ und ‚exklusiven Deals‘ wird zusätzlich gelockt.

Um einen Überblick zu behalten, ist es sinnvoll ein Budget festzulegen, das für die virtuelle Währung ausgegeben werden darf. Eine zusätzliche regelmäßige Kontrolle der Ausgaben ist ebenfalls hilfreich.

5.1.5 Algorithmen und ihre gezielte Werbung

Apps und Spiele verwenden oft Algorithmen, um das Verhalten der Nutzer*innen zu analysieren, und ihnen gezielt Werbung auszuspielen. Das können personalisierte Angebote und Kaufvorschläge basierend auf dem bisherigen Verhalten und Interessen der Nutzer*innen sein. Teils werden zeitlich begrenzte Angebote gemacht, um die Ausgaben in kurzer Zeit zu steigern. Diese Masche führt häufig zu impulsiven Kaufentscheidungen.

Es ist wichtig, Kinder und Jugendliche über Algorithmen und ihre Wirkung aufzuklären, und dafür zu sensibilisieren.

6. Abo-Modelle und ihre finanziellen Risiken

Abo-Modelle und In-App-Käufe können für Kinder und Jugendliche finanziell riskant sein, da sie oft unbemerkt hohe Kosten verursachen können.

Free-To-Play

Häufig wird nach dem Prinzip ‚Free-To-Play‘ gearbeitet. Erstmal kann die App kostenlos genutzt werden, und freiwillig Geld in Form von In-App-Käufen ausgegeben werden. In den meisten Spielen kann man aber etwas wie neue Spielfiguren kaufen o. Ä., die einem meist keinen großen Vorteil verschaffen.

Free-To-Win

Schwieriger wird es, wenn man Items, Figuren, Funktionen usw. kaufen kann, um sich einen größeren Vorteil zu verschaffen. Hier greift das Prinzip, in dem Spiele nur weiter vorangetrieben oder sogar nur gewonnen werden können, wenn In-App-Käufe getätigt werden.

So kann über In-App-Käufe viel Geld verdient werden. Aber welche Arten von In-App-Käufen gibt es überhaupt?

6.1 Verschiedene Arten von In-App-Käufen


Einmalige Käufe:

Diese Käufe werden einmalig getätigt und schalten dauerhaft bestimmte Inhalte oder Funktionen frei, wie z.B. zusätzliche Level in einem Spiel oder eine werbefreie Version der App.

 Einmalige Käufe werden häufig impulsiv und unreflektiert gekauft, ohne (langfristig) genutzt zu werden, was zu erhöhten Ausgaben führt.


Verbrauchbare Käufe:

Diese Art von In-App-Käufen beinhalten Artikel, die wiederholt gekauft werden müssen, da sie sich aufbrauchen, wie z.B. virtuelle Währungen oder Lebenspunkte in Spielen.

 Verbrauchbare Käufe können sich schnell summieren, und führen wiederholt getätigt zu unerwartet hohen Ausgaben.


Nicht-verbrauchbare Käufe:

Diese Käufe schalten dauerhaft neue Inhalte oder Funktionen frei, die nicht aufgebraucht werden können, wie z.B. ein neuer Spielcharakter, das Entfernen von Werbung oder Siegeln oder ein spezielles Level.

 Diese Art von Käufen ist meist einmalig und damit teurer. Benutzende kaufen häufig unreflektiert und ziehen keinen wirklichen Nutzen aus dem Kauf. Es kommt lediglich zu Mehrkosten.

Abonnements:

Wiederkehrende Zahlungen, die in regelmäßigen Abständen (z.B. wöchentlich, monatlich oder jährlich) erfolgen, um dauerhaften Zugang zu bestimmten Inhalten oder Funktionen zu erhalten. Beispiele sind Musik- oder Video-Streaming oder Premium-Funktionen in Apps.

 Finanzielles Risiko bei diesem Verkaufsmodell sind die wiederkehrenden Zahlungen, die sich unbemerkt summieren und zu hohen Gesamtkosten führen können. Insbesondere wenn sie nicht regelmäßig genutzt und Kündigungsfristen verschlafen werden.

7. Rechtliche Aspekte und Datenschutz

7.1 Wichtige rechtliche Rahmenbedingungen

Es ist wichtig, dass Kinder, Jugendliche und pädagogisches Fachpersonal die grundlegenden rechtlichen Rahmenbedingungen im Bereich der digitalen Mediennutzung kennen. Denn bei jedem Kauf oder Herunterladen von Apps und Spielen werden Daten abgefragt. Eine Sensibilisierung und Wissensvermittlung hierfür ist wichtig, um neben dem Erkennen von Daten- und Kostenfallen Klassizismus entgegenzuwirken. Benachteiligte Personen haben oft weniger Zugang zu juristischem Wissen, was ihnen helfen könnte, ihre Rechte zu verteidigen. Hier sind einige der wichtigsten Aspekte:

➡ **Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO):**

Die DSGVO ist für den Schutz personenbezogener Daten innerhalb der EU zuständig. Sie sichert ein Recht auf Auskunft, Berichtigung, Löschung und Widerspruch gegen die verarbeiteten Daten. Als Kinder- und Jugendverband nehmen wir die Rechte ernst und müssen den Schutz personenbezogener Daten unserer Besuchenden und Mitglieder sicherstellen und darüber aufklären.

➡ **Jugendschutzgesetz (JuSchG):**

Das JuSchG schützt Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Medieninhalten. Die Regelungen zu Altersfreigaben für angewandte Medien (Filme, Spiele und andere Medien), Werbung und Verkaufsbeschränkung sind einzuhalten. Auch im Zuge der finanziellen Bildung in Bezug auf Medien ist es wichtig, über das JuSchG aufzuklären.

➡ **Urheberrechtsgesetz (UrhG):**

Das UrhG ist zum Schutz von geistigem Eigentum. Kinder und Jugendliche sollten verstehen, dass sie Werke anderer nicht ohne Erlaubnis verwenden dürfen und wie sie legale bzw. lizenzfreie Quellen für Inhalte finden können.

➡ **Vertragsrecht und Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB):**

Beim Herunterladen und Nutzen von Apps gehen Nutzer*innen oft – und häufig unbewusst – einen Vertrag ein. Beim Herunterladen einer App müssen häufig den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) zugestimmt werden. Diese stellen einen rechtsverbindlichen Vertrag zwischen Nutzer*in und App-Anbieter*in dar und können nach Anklicken als Vertragsabschluss gelten. Davon abgesehen, dass Personen unter 18 Jahren nur beschränkt geschäftsfähig sind, ist es gut zu wissen, dass vom Rücktrittsrecht Gebrauch gemacht werden kann. Innerhalb einer bestimmten Frist (meist 7-14 Tage) haben Nutzer*innen das Recht, vom Kauf einer App oder einem In-App-Kauf zurückzutreten und eine Erstattung zu verlangen.

7.2 Tipps zur Datensicherheit

Der Schutz persönlicher Daten ist im digitalen Zeitalter von größter Bedeutung. Wie im vorherigen Kapitel beschrieben, spielt das Thema Datenschutz auch in den Kauf von Apps und In-App-Käufen hinein. Hier sind ein paar praktische Tipps, wie ihr euch dennoch möglichst datensicher im Netz bewegt:

- 1) **Starke Passwörter verwenden:** Kombinationen aus Groß- und Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen. Denkt daran, eure Passwörter regelmäßig zu ändern.
- 2) **Unterschiedliche Passwörter verwenden:** Nutzt ein Passwort nicht für verschiedene Angebote, sondern macht immer ein neues.
- 3) **Zwei-Faktor-Authentifizierung:** Sie bietet euch zusätzliche Sicherheit. Für einen Login benötigt ihr z.B. eine SMS oder eine Authenticator-App.
- 4) **Richtig speichern:** Hebt Passwörter sicher auf. Vielleicht kommt für euch eine digitale Lösung wie der Passwort-Manager in Frage? Wir nutzen ‚KeePass‘.
- 5) **Datenschutz-Einstellungen prüfen:** Gerade in Apps oder Sozialen Medien verstecken sich intransparente Datenschutzeinstellungen. Nehmt euch die Zeit und schaut euch die Einstellungen und Kostenmodelle genau an.
- 6) **Vorsicht bei öffentlichem WLAN:** Lade dir Apps am besten nur über privates WLAN herunter und tätige auch deine Käufe in Ruhe im Privaten. So schließt du aus, dass ungewollt Daten abgegriffen werden.
- 7) **Software und Apps aktuell halten:** Installiere die regelmäßigen Sicherheitsupdates für dein Betriebssystem. Kaufe und lade Spiele und Apps nur bei offiziellen und vertrauenswürdigen Quellen herunter.

8. Zusammenfassung

Wir hoffen mit diesem Ratgeber einen guten Überblick über die wichtigsten Aspekte armutssensibler Medienpädagogik beleuchtet zu haben und Fachkräften praxisnahe Empfehlungen für den Einsatz kostenloser Medien in der OKJA bieten zu können.

Eine armutssensible Herangehensweise kann dazu beitragen, Chancengleichheit im digitalen Raum zu fördern und Vielfalt, Empowerment und Selbstwirksamkeit bei Kindern und Jugendlichen zu stärken.

Durch den bewussten Einsatz kostenloser Medienangebote wird nicht nur das Ziel der Chancengleichheit unterstützt, sondern auch klassizistische Hürden abgebaut, die den Zugang zu Bildung und kreativen Möglichkeiten einschränken können. Es geht darum, ALLE Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, ihre Fähigkeiten zu

entwickeln und sich selbst als aktive Gestalter*innen der digitalen Welt zu erleben. Die bewusste Förderung von vielfältigen Angeboten in der Medienarbeit schafft Raum für unterschiedliche Perspektiven und Erfahrungen, was zu einer inklusiveren (Lern-)Umgebung führt.

Checkliste für Kinder und Jugendliche zur Reflexion von In-App-Käufen

Diesen Fragenbogen kann Fachpersonal gemeinsam mit oder Jugendliche alleine beantworten, bevor sie einen In-App-Kauf tätigen. Er soll helfen, Kostenfallen zu erkennen:

Brauche ich das wirklich?

- Was ändert sich im Spiel oder der App, wenn ich diesen Kauf tätige?
- Habe ich auch ohne diesen Kauf Spaß am Spiel oder der App?

Gibt es Alternativen?

- Gibt es eine andere Möglichkeit mein Ziel zu erreichen, ohne Geld auszugeben?
- Kann ich durch Spielen oder Warten das gleiche Ergebnis erreichen?

Wie oft werde ich es benutzen?

- Wird die Funktion oder der Gegenstand tatsächlich genutzt?
- Werde ich die Funktion oder den Gegenstand in ein paar Tagen auch noch nützlich finden?

Ist der Preis fair?

- Ist der Preis angemessen für das, was ich bekomme?
- Könnte ich dieses Geld sinnvoller nutzen?

Welche langfristigen Folgen hat der Kauf?

- Was passiert, wenn ich weiterhin regelmäßig solche Käufe tätige?
- Habe ich genug Geld, um mir den Kauf zu leisten?

Wie fühle ich mich dabei?

- Fühle ich mich unter Druck gesetzt, diesen Kauf zu tätigen, weil es andere auch machen?
- Kaufe ich, weil ich mich dann besser fühle, oder aus einem anderen Grund?

Wer profitiert von diesem Kauf?

- Wem nützt mein Kauf?
- Wer verdient an meinem Kauf Geld?

Kann ich warten?

- Kann ich noch etwas warten und mir die Kaufentscheidung gut überlegen?
- Ändert sich meine Meinung, wenn ich noch eine Nacht drüber schlafe?

Habe ich alle versteckten Kosten im Blick?

- Gibt es nach diesem Kauf noch weitere Käufe, die notwendig sein könnten?
- Kann der Kauf dazu führen, dass ich immer wieder Geld ausgeben muss?

Habe ich meine Erziehungsberechtigten gefragt?

- Habe ich mit Eltern oder Erziehungsberechtigten darüber gesprochen, ob der Kauf sinnvoll ist?

Literaturverzeichnis & Hilfsangebote

Medienkompetenz:

<https://www.klicksafe.de/>

<https://www.internet-abc.de/>

<https://www.saferinternet.at/>

<https://www.medienanstalt-nrw.de/>

<https://www.mpfs.de/startseite/>

<https://www.schau-hin.info/>

<https://ajs.nrw/medien/>

Inklusive Medienarbeit:

<https://www.inklusive-medienarbeit.de/>

Medienkompetenzrahmen:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/>

Digitale Chancengleichheit:

<https://www.digitale-chancen.de/>

<https://www.bpb.de/>

In-App-Käufe:

<https://www.handysektor.de/artikel/in-app-kaeupe-fiese-kostenfalle-in-apps>

<https://www.handysektor.de/artikel/das-solltest-du-ueber-in-app-kaeupe-wissen>

<https://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-a-bis-f/digitale-spiele/in-game-kaeupe>

<https://www.verbraucherzentrale-niedersachsen.de/themen/internet-telefon/mobilfunk/kinder-am-smartphone-unerwuenschte-app-app-kaeupe-vermeiden>

<https://appmaster.io/de/blog/in-app-kaufen-ein-leitfaden-fur-entwickler>

<https://lrz.legal/de/lrz/pflichtenausloesender-vertragsabschluss-bei-in-app-kaeufern>

<https://www.vzhh.de/themen/telefon-internet/probleme-festnetz-handy-internet/in-app-kaeufe-fuers-handy-muessen-eltern-nicht-zahlen>

<https://www.wbs.legal/it-und-internet-recht/apps/>

<https://www.inside-digital.de/ratgeber/gekaufte-apps-zurueckgeben-so-funktioniert-android-ios>

<https://www.handysektor.de/artikel/wie-kostenlos-sind-spiele-apps-wirklich>

<https://jugendhilfeportal.de/artikel/schuldenfalle-handy-spartipps-fuer-jugendliche>

https://www.youtube.com/watch?v=j3Sr_92Kh6l&list=PLs8Krijc2CkyhF-weg6OGcLuB88Ps87j54&index=4

Datenschutz:

<https://www.datenschutz-leicht-erklaert.de/>

<https://www.klicksafe.de/>

Digitales Gaming:

<https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/>

<https://scratch.mit.edu/>

<https://spieleratgeber-nrw.de/>

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/>

<https://www.medienfuhrerschein.bayern/angebot/schule/weiterfuehrende-schulen/8-und-9-jahrgangsstufe/generation-games>

<https://usk.de/>

Finanzielle Bildung:

<https://www.schuldnerhilfe.de/praevention/schuldenpraevention-im-ueberblick>

Keksalarm mit dem Calliope Mini programmieren

Schritt für Schritt Anleitung

KEKSALARM

Programmiere einen Calliope mini-Alarm, der dir Bescheid gibt, wenn jemand an deine Keksdose geht!

Durch die Möglichkeit die Lichtstärke zu messen, kann der mini feststellen, wenn es plötzlich heller wird und gibt dann Alarm.

CALLIOPE.CC



Besuche die Internetseite:
<https://makecode.calliope.cc/>

Du benötigst folgende Blöcke und Kategorien für dieses Programm:



Lichtstärke

Liest die Lichtintensität im Bereich von 0 (dunkel) bis 255 (hell). Für einen normalen hellen Raum ist der Wert 130 gut. Geht der Alarm bei 120 nicht an, erhöhe den Wert auf 130, 140 usw. bis er auslöst.



Beim Start

Führt den Code aus, wenn das Programm startet.

Dauerhaft

Wiederholt den Code dauerhaft im Hintergrund.

Zeige Zahl

Zeigt eine Zahl auf dem LED-Bildschirm. Bei größeren Zahlen bleibt die Einerstelle stehen.

Setze LED-Farbe auf




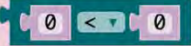
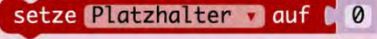
Legt die Farbe der eingebauten LED-RGB fest.

Zeige Text

Zeigt Text auf dem LED-Bildschirm, Buchstabe für Buchstabe.



Du benötigst folgende Blöcke und Kategorien für dieses Programm:

| | | |
|-------------------|---|---|
| Grundlagen |  | |
| Eingabe |  | Spieler Note Spielt einen Ton für die angegebenen Zeitraum ab. |
| Musik |  | Wenn/dann Bedingung Wenn eine Bedingung wahr ist, dann führe eine bestimmte Anweisung aus. |
| Logik |  | |
| Variablen |  | |
| |  | Wenn/dann/ansonsten Bedingung Wenn eine Bedingung wahr ist, dann führe eine bestimmte Anweisung aus, sonst eine andere. |
| | | Vergleiche Werte Ist der erste Wert kleiner als der zweite, ist die Bedingung erfüllt. |
| | | Ändere Platzhalter auf Belegt diese Variable mit dem Wert. |
| | | Ändere Platzhalter um Ändert den Wert der Variable um diesen Wert. |



Grundlagen

Variablen

- 1 Als erstes erstellst du zwei Variablen. Dazu klickst du auf „**Neue Variable anlegen**“ in der Kategorie Variablen. Dann benennst du eine Variable mit Countdown und die andere mit Licht. Nun legst du den Startwert von Countdown auf 10 fest. Als Startwert von Licht nimmst du den Wert des Umgebungslichts.



beim Start

```
setze Countdown auf 10
setze Licht auf Umgebungslicht
```

- 2 Wähle im Menü unter Grundlagen die **dauerhaft-Schleife** aus, um deinen nachfolgenden Code in einer Endlosschleife abzuspielen.

Grundlagen

beim Start

```
setze Countdown auf 10
setze Licht auf Umgebungslicht
```

dauerhaft



Logik

- 3 In diesem Abschnitt legst du fest, was passieren soll, wenn der Platzhalter Countdown noch nicht 0 erreicht hat. Wähle zuerst im Menü unter Logik den **wenn/mache/ansonsten** Block aus, um die Bedingung festzulegen.

```
beim Start
  setze Countdown auf 10
  setze Licht auf Lichtstärke

dauerhaft
  wenn wahr
  dann
  ansonsten
```

Variablen

Grundlagen

- 5 Als nächstes suchst du den **ändere Platzhalter um** Block aus dem Menü Variablen raus, fügst die Variable „Countdown“ und änderst den Wert in „-1“. Um den Countdown, jedes Mal wenn er runterzählt, anzeigen zu lassen, nimmst du den **zeige Zahl** Block aus den Grundlagen. Füge auch hier die Variable „Countdown“ ein. Damit der Alarm nicht zu früh startet, setze die Variable „Licht“ auf „0“ mit dem **setze Platzhalter auf** Block.

```
beim Start
  setze Countdown auf 10
  setze Licht auf Lichtstärke

dauerhaft
  wenn Countdown > 0
  dann
    ändere Countdown um -1
    zeige Zahl Countdown
    setze Licht auf 0
  ansonsten
```



Variablen

6

Eingabe

Nun gibst du ein, was passieren soll, wenn der Countdown 0 erreicht hat. Steuere den Helligkeitssensor an und lasse den Wert für das Umgebungslicht auslesen. Hierzu nimmst du den **setze Platzhalter auf** Block aus dem Menü „Variablen“ und fügst den Block **Lichtstärke** an.

beim Start

```
setze Countdown auf 10  
setze Licht auf Lichtstärke
```

dauerhaft


```
wenn Countdown > 0  
dann  
  ändere Countdown um -1  
  zeige Zahl Countdown  
  setze Licht auf 0  
ansonsten  
  setze Licht auf Lichtstärke
```

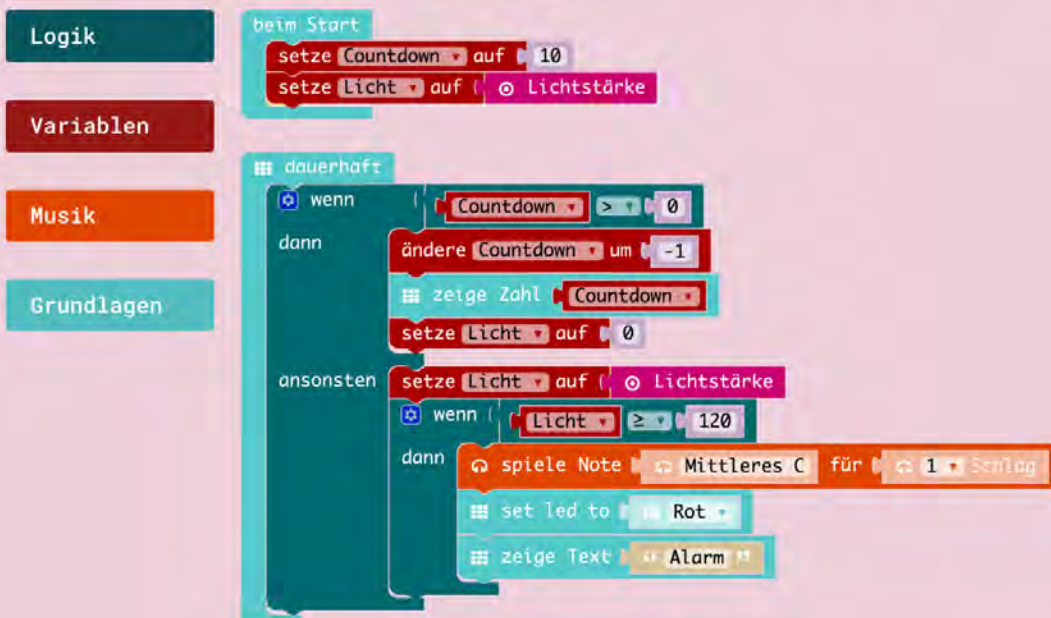


7

Damit der Alarm erst losgeht, wenn der mini im Hellen ist, nimmst du den **wenn/dann** Block und den **< Block** aus dem Logik-Menü und änderst das Zeichen zu einem **Größer-oder-gleich-Zeichen**. Danach fügst du die **Variable „Licht“** und einen geeigneten Wert ein.

Der Wert muss zwischen 0 und 255 liegen. 0 ist am dunkelsten und 255 am hellsten.

Jetzt kannst du unterschiedliche Blöcke für den Alarm einfügen. Lass die LED leuchten, spiele Töne ab oder lass den Text „Alarm“ anzeigen. 



The image shows a Scratch script with the following blocks:

- Logik** (Logic) category:
 - beim Start** (when green flag clicked):
 - setze Countdown auf 10
 - setze Licht auf Lichtstärke
 - dauerhaft** (forever loop):
 - wenn** Countdown > 0
 - dann**:
 - ändere Countdown um -1
 - zeige Zahl Countdown
 - setze Licht auf 0
 - ansonsten**:
 - setze Licht auf Lichtstärke
 - wenn** Licht ≥ 120
 - dann**:
 - spiele Note Mittleres C für 1 Sekund
 - set led to Rot
 - zeige Text Alarm





Willkommen bei Stop Motion!

Ihr werdet eure eigene, kurze Geschichte in einem Stop-Motion-Film zum Leben erwecken!

Materialien:

- App
- Tablets
- Kleine Figuren
- Pappkarton
- Buntes Papier
- Schnur, Schere, Kleber
- Knete
- alles was euch sonst noch zum Basteln einfällt

Schritt 1: Planung der Animation

Brainstorming: Denkt euch eine kurze Geschichte oder Szene aus, die ihr animieren möchtet.

Storyboard skizzieren: Zeichnet ein einfaches Storyboard mit eurer Idee, was in dem Film passieren soll.

Schritt 2: Vorbereitung

Materialien sammeln: Wählt Materialien wie Knete, Papier, Spielfiguren etc.

Set aufbauen: Baut euch eine kleine „Bühne“ für eure Animation.

Schritt 3: Fotos machen und Animation erstellen

Öffnet die Stop Motion App auf dem Tablet. Stellt eure Figuren auf und macht ein Foto.

Bewegt die Figuren ein kleines Stück und macht das nächste Foto. Wiederholt das, bis ihr die ganze Geschichte gefilmt habt.

Überprüfung und Anpassung: Überprüft zwischendurch die Aufnahmen. Muss etwas angepasst werden?

Schritt 4: Film ab!

Spielt euren Film in der App ab und seht, wie eure Bilder zum Leben erwachen!

Zeigt euren Film den anderen und erzählt etwas darüber.





Willkommen bei Draw Your Game!

Heute werdet ihr euer eigenes Videospiel erstellen! Ihr werdet zeichnen, scannen und dann spielen. Seid kreativ und habt Spaß!

Materialien:

- App
- Tablets
- Blätter Papier
- Stifte und Farben

Schritt 1: Zeichne dein Spiel

Was du zeichnen sollst: Denke dir ein Spiel aus, das du gerne spielen würdest. Zeichne Wege, Hindernisse, Fallen und Ziele. Ihr könnt Berge, Gruben, Leitern oder sogar Monster zeichnen!

Wichtig: Benutze einen schwarzen Stift für Wege, die man laufen kann, einen roten für Hindernisse, die dich stoppen, grün für Sprungkissen, und einen blauen für Bereiche, die dich zum Ziel bringen.

Schritt 2: Scanne deine Zeichnung

Wie du scannst: Wenn du mit deiner Zeichnung fertig bist, nehmen wir ein Tablet und öffnen die "Draw Your Game" App. Dann legen wir dein Blatt auf den Tisch und scannen es mit der App, indem wir das Tablet darüber halten. Die App erkennt dein Level und du musst nur noch kleine Anpassungen vornehmen, zum Beispiel wie sich die Gegner bewegen sollen.

Tipp: Achte darauf, dass dein Blatt ganz flach liegt und gut beleuchtet ist, damit die App es richtig lesen kann.

Schritt 3: Teste dein Spiel

Spiel testen: Nach dem Scannen verwandelt sich deine Zeichnung in ein echtes Spiel! Du kannst es direkt auf dem Tablet spielen. Laufe durch dein Spiel und sieh nach, ob alles so funktioniert, wie du es dir vorgestellt hast.

Verbesserungen vornehmen: Manchmal funktionieren Dinge nicht sofort perfekt. Das ist okay! Du kannst zurückgehen und deine Zeichnung ändern, dann scannen wir sie erneut.

Schritt 4: Zeige dein Spiel

Denkt daran, es gibt kein richtig oder falsch in diesem Spiel. Jedes Spiel ist einzigartig.





Erstelle deine eigenen Musik-Beats mit GarageBand!

Heute werdet ihr lernen, wie man mit der App GarageBand eigene Musikstücke und Beats erstellt. Folgt diesen Schritten, und ihr werdet am Ende euren eigenen Song haben!

Materialien:

- App GarageBand
- Tablet

Schritt 1: Wählt eure Instrumente

- Öffnet GarageBand und sucht euch aus der Bibliothek ein Drum Kit für euren Beat aus.
- Experimentiert mit verschiedenen Sounds, bis ihr einen findet, der euch gefällt.

Schritt 2: Erstellt einen Beat

- Platziert das Drum Kit auf eurer Arbeitsfläche und beginnt damit, einen Takt zu erstellen. Denkt daran, dass ein einfacher Takt oft schon sehr wirkungsvoll sein kann.
- Nutzt die "Autoplay"-Funktion, um Variationen zu erzeugen, oder spielt die Beats selbst ein.

Schritt 3: Fügt eine Melodie hinzu

- Wählt ein weiteres Instrument aus, wie ein Keyboard oder eine Gitarre, und fügt eine Melodie hinzu. Ihr könnt diese selbst spielen oder einen der vielen Loops in GarageBand verwenden.

Schritt 4: Spielt euren Beat

- Nachdem ihr euren Beat fertiggestellt habt, spielt ihn ab und hört, wie er klingt. Nehmt Änderungen vor, wenn nötig.
- Speichert euer Projekt, damit ihr es jederzeit wieder öffnen und bearbeiten könnt.

Schritt 5: Zeigt eure Kreation

- Am Ende der Stunde teilt eure Musik mit den anderen. Spielt euren Beat vor und erzählt, was euch inspiriert hat.



Viel Spaß beim Musikmachen!





URKUNDE

HIERMIT BESTÄTIGEN WIR, DASS DU ERFOLGREICH AN
DER PROJEKTWOCHE FÜR MEDIENKOMPETENZ UND
KREATIVE MEDIENPRODUKTION TEILGENOMMEN HAST.

DU HAST BEEINDRUCKENDE FÄHIGKEITEN IN DER
ERSTELLUNG EIGENER MEDIENINHALTE GEZEIGT UND
GROSSES KREATIVES TALENT BEWIESEN.

DANKE, DASS DU MITGEMACHT HAST!



Kreisjugendwerk der AWO Essen
Holsterhauser Platz 2
45147 Essen

Tel. 0201 233249

Mail: info@jugendwerk-essen.de

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen

