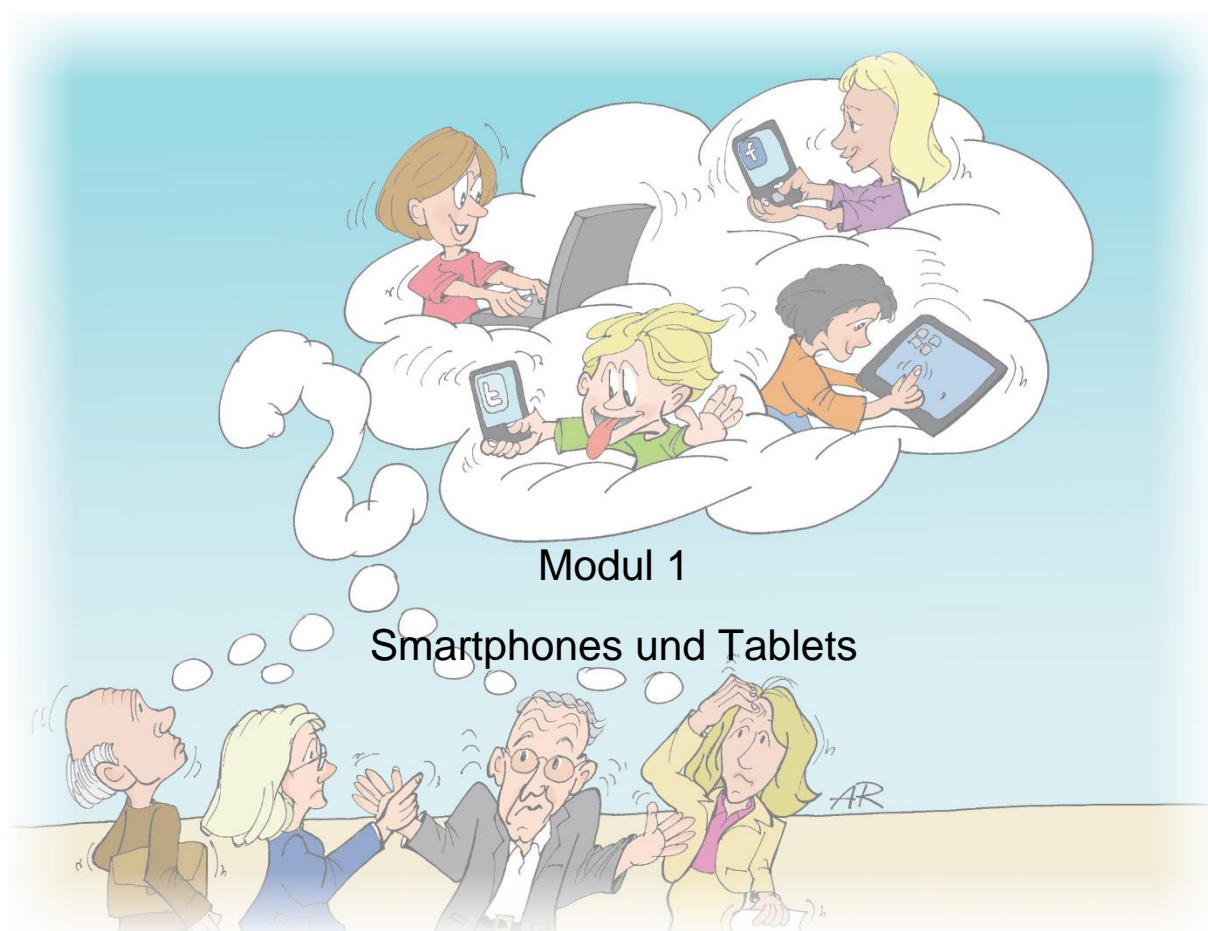


# Möglichkeiten, Grenzen, Gefahren und verantwortungsvoller Umgang mit modernen Medien



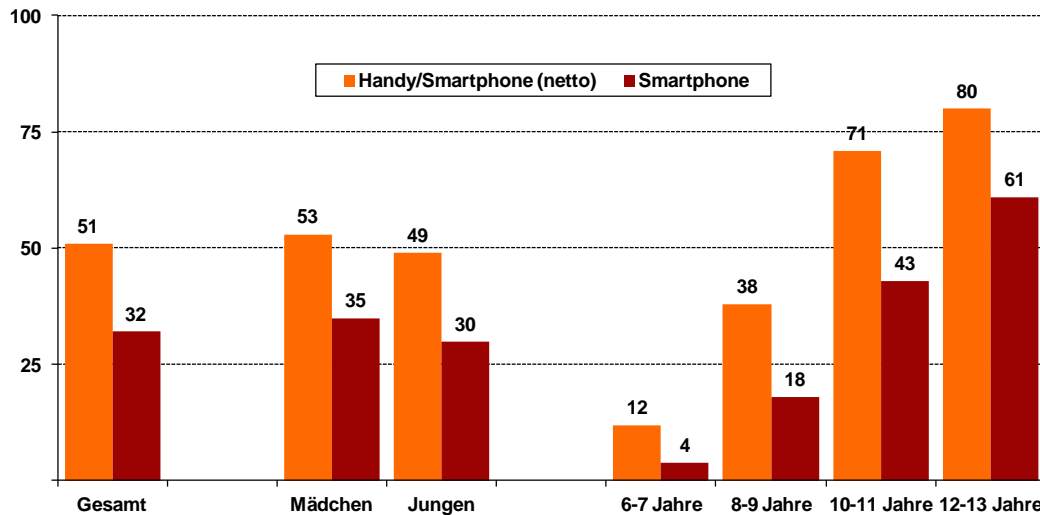
## Inhalt

<b>DIGITALE MEDIEN IN DER WELT UNSERER KINDER</b> .....	3
<b>SMARTPHONES UND TABLETS</b> .....	6
Betriebssysteme und Stores .....	6
Sicherheits- und Privatsphäreneinstellungen .....	6
Daten- und Zugriffsschutz .....	7
<b>APPS</b> .....	9

## DIGITALE MEDIEN IN DER WELT UNSERER KINDER

### Handy-/Smartphonebesitz der Kinder 2016

- Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent  
 Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

#### Angaben KIM-Studie 2016

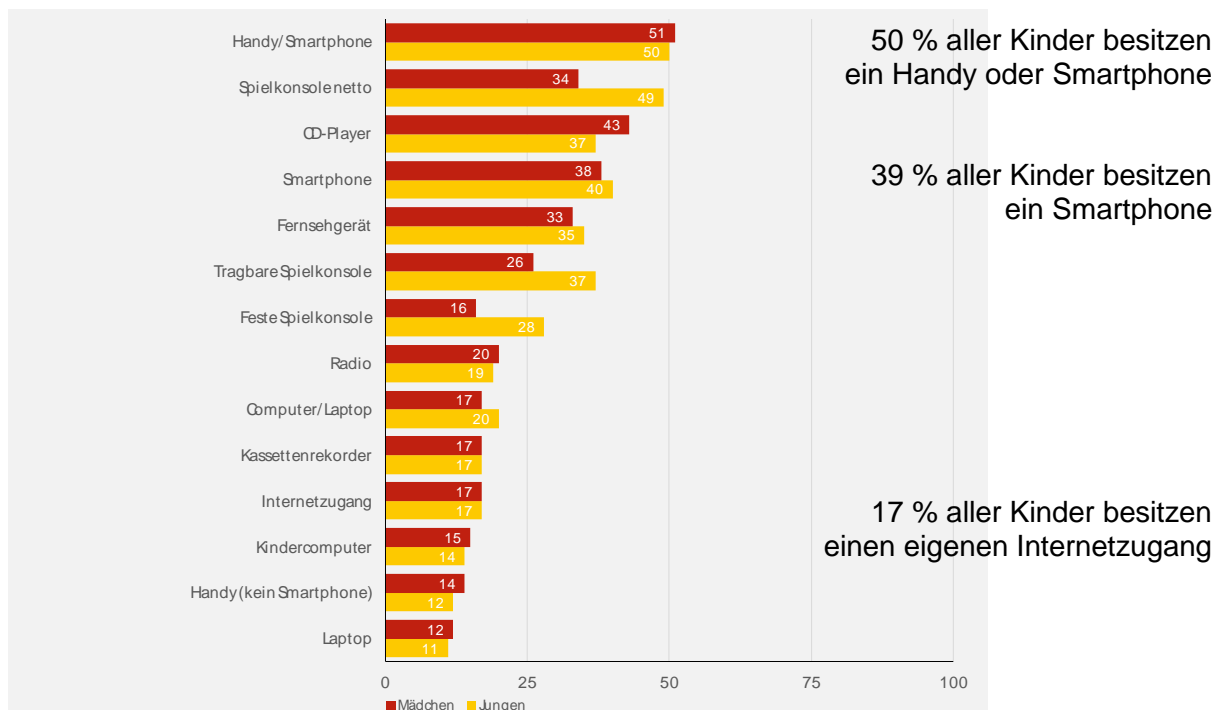
51 % aller 6- bis 13-Jährigen besitzen ein eigenes Handy/Smartphone  
 12 % aller 6- bis 7-Jährigen besitzen ein eigenes Handy/Smartphone

#### miniKIM-Studie 2014

2 % aller 2- bis 5-jährigen besitzen ein eigenes Handy/Smartphone

### Gerätebesitz der Kinder 2018

- Angaben der Haupterzieher -



50 % aller Kinder besitzen ein Handy oder Smartphone

39 % aller Kinder besitzen ein Smartphone

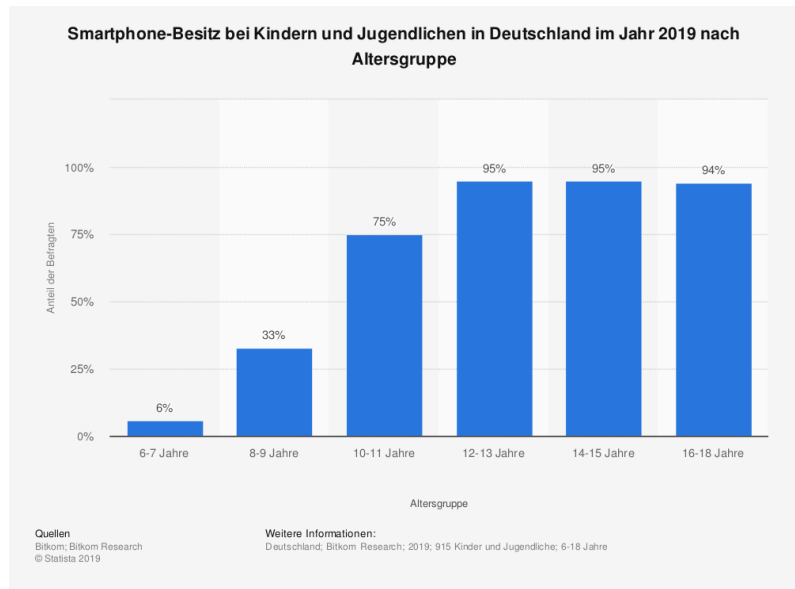
17 % aller Kinder besitzen einen eigenen Internetzugang

Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher, n=1.231

In Oberösterreich haben 42 % der 6- bis 10-jährigen ein eigenes Handy/Smartphone, 19 % ein eigenes Tablet

Oö. Kinder.Medien-Studie 2018 - <https://www.edugroup.at/innovation/forschung/kinder-medien-studie/detail/6-ooe-kinder-medien-studie-2018.html>

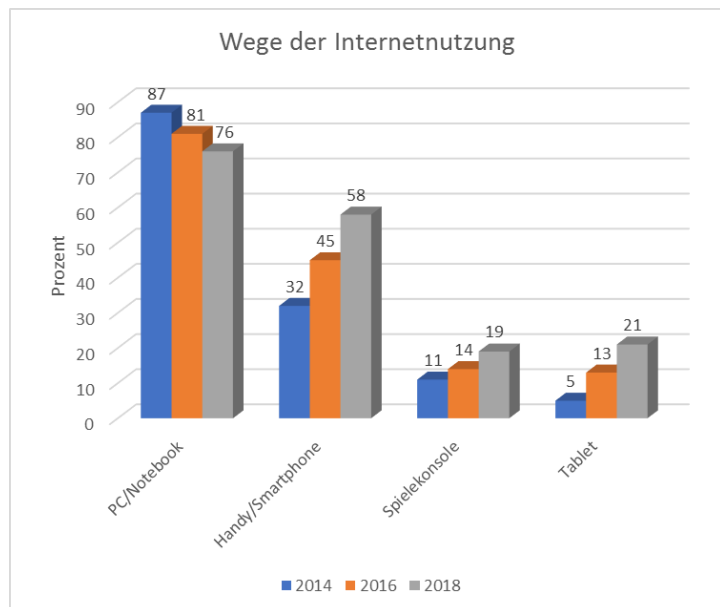
Studie aus Deutschland:



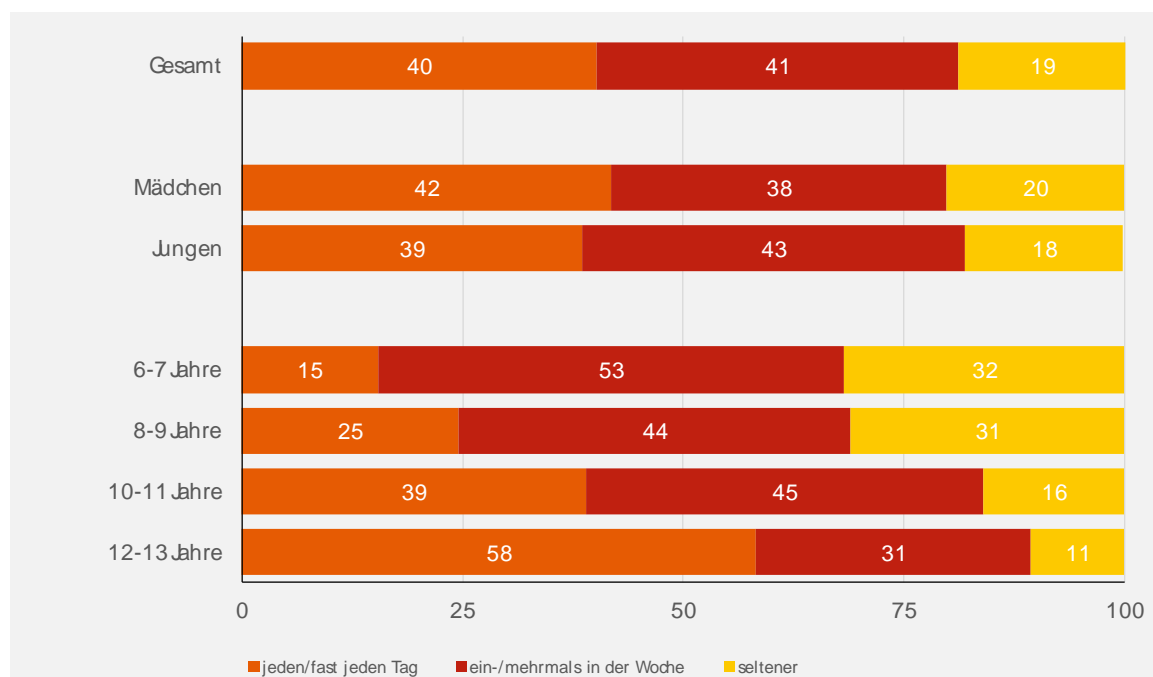
Wege der Internetnutzung im Vergleich

Während PC und Notebook mehr und mehr an Bedeutung verlieren, verzeichnen besonders Smartphones und Tablets als Tor zum Internet hohe Zuwachsraten.

Quelle: KIM-Studien 2014/2016/2018



## Nutzungsfrequenz Internet 2018



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer, n=833

Genauere Informationen, Untersuchungen und Studien zum Thema:

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

## SMARTPHONES UND TABLETS

### Betriebssysteme und Stores

Apple-Geräte	iOS	App-Store
fast alle anderen Geräte (Samsung, ...)	Android	Google-Play-Store
Windows-Geräte	Windows	Windows Store
LINUX-Geräte (sehr selten)	LINUX	kein APP-Store

#### Für alle diese App-Stores gilt:

Registrierung, um auf Apps zugreifen zu können  
Hinterlegung der Kreditkarten-/Kontodaten – meist erforderlich, auch wenn keine kostenpflichtigen Apps erworben werden.  
Alternative: iTunes-Guthabekarten bzw. Google-Play-Store-Guthabekarte → fast überall erhältlich (Libro, Supermärkte, ...)

#### WICHTIG: ALLE WEITEREN ANGABEN BEZIEHEN SICH AUF IOS 13.3 UND ANDROID 8.1.0

### Sicherheits- und Privatsphäreneinstellungen

#### PIN-Code

bietet einen Zugriffsschutz (PUK1, PUK2) abhängig von der SIM-Karte (wenn vorhanden)

#### Codesperre

für alle mobilen Geräte als Standard verfügbar  
iOS: Einstellungen → Touch ID & Code  
Android: Einstellungen → Sicherheit → Sicherer Start  
Windows: Einstellungen → Anmeldeoptionen

neueste Gerätegeneration: Fingerabdruck bzw. Gesichtserkennung (problematisch bei kurzfristigen Veränderungen: kleine Verletzung, Bartwuchs, Schwellungen, ...!)

#### Handy sperren über Apps

es gibt Apps, die eine zusätzliche Codesperre ermöglichen. Diese Codes können sehr unterschiedlich sein (Ziffern, Bewegungen auf dem Bildschirm, Bilder, ...)

#### Apps sperren/sichern

iOS: Einstellungen → Bildschirmzeit → Beschränkungen bzw. Immer erlauben  
Android: nur über andere Apps wirklich benutzerfreundlich  
Beispiel: AppLock – ermöglicht die Sperre nahezu aller Anwendungen und Apps auf Android-Geräten  
Windows: integrierte APPLocker-Funktion

## Handy-Daten verschlüsseln

### iOS

iPhones sind bei eingeschalteter Code-Sperre automatisch verschlüsselt  
Verschlüsselung von iTunes-Backups durch Aktivierung von „Backup verschlüsseln“ in iTunes

### Android (Achtung: verlangsamt das System!)

Geräteverschlüsselung unter Einstellungen → Sicherheit → Telefon verschlüsseln bzw. SD-Karte verschlüsseln

<https://www.giga.de/apps/android/tipps/android-verschluesselung-aktivieren-vorteile-nachteile-erklart/>

### Windows

System → Geräteverschlüsselung

## Daten- und Zugriffsschutz

### Apps greifen auf Funktionen, Daten oder andere Apps zu:

Kontakte, Kalender, Fotos, Kamera, Mikrofon, ...

Die Benutzung vieler Apps setzt eine derartige Zugriffserlaubnis voraus.

Für viele Apps können die Zugriffsrechte eingestellt werden, andere funktionieren nicht oder können erst gar nicht installiert werden, wenn bestimmte Zugriffsrechte verweigert werden.

Gilt auch für viele kostenpflichtige Apps → vor dem Kauf informieren!

Logisch: Foto-App – Kamera, Fotos  
Video-App – Kamera, Mikrofon  
Mail-App – Kontakte


Fragwürdig ist aber, wenn etwa Einkaufsportale auf die Kontakte zugreifen wollen (Werbung?!)

iOS: Einstellungen → Datenschutz

Android: Einstellungen → Apps

Windows: Einstellungen sind direkt in den einzelnen APPs konfigurierbar; (die Konfigurationseinstellungen findet man meist unter diesen Symbolen



Eine gute Hilfe um die gewünschten Einstellungen zu finden, bietet in allen Betriebssystemen die Suchfunktion 

Im Oktober 2017 wurde entdeckt, dass iPhone-Apps auch heimlich Fotos und Videos aufnehmen können:

<https://www.netzwelt.de/news/162631-warnung-iphone-apps-koennten-euch-heimlich-filmen-ausspionieren.html>

Fitness-Apps zeigen die Bewegungsprofile der Nutzer

<http://orf.at/stories/2424355/2424354/>

### Ortungsfunktion:

nötig für Geräteortung bei Verlust/Diebstahl, Karten-Apps, Stadtführer-Apps, Astronomie-Apps, ...

Es greifen aber viele andere Apps ohne wirklichen Grund auf den Standort zu (z.B. Chrome)

### Achtung bei Updates:

Oft beinhalten System-Updates neue Einstellungen und Apps. Es ist ratsam, die Sicherheits- und Datenschutzeinstellungen immer wieder mal zu überprüfen!

### Sprachsteuerung

in aktuellen Smartphones/Tablets ist die Sprachsteuerung schon implementiert

iOS:           Siri           („Siri“)  
          Einstellungen → Siri & Suchen

Android:       Google       („OK Google“)  
          Google-App → Einstellungen → Spracheingabe → Voice Match  
          Google-App → Einstellungen → Google Assistant

Windows:      Cortana       („Hey Cortana“)  
          *Anmerkung: Standard bei Win 10 (völlige Deaktivierung nicht möglich,  
          Hintergrundprozess läuft weiter)*

Mehr dazu: <http://help.orf.at/stories/2894579/>

Bei älteren Geräten gab es eigene Apps für Sprachsteuerung.

**Anmerkung:** Datenschutz bei Smart Home, Smart Meter, eCall, vernetztem Spielzeug, ...

Smart Home: <http://orf.at/stories/2375553/2375554/>

Smart Meter: <http://noe.orf.at/news/stories/2878891/>

eCall: <http://help.orf.at/stories/2887084/>

vernetztes Spielzeug: <http://orf.at/stories/2312411/2312412/>



## APPS

### Arten

- Standard-Apps: vorinstalliert und geräteabhängig
- Kostenlose Apps (Bezeichnungen: lite, basic, ...): oft eingeschränkte Funktionen, Werbung, In-App-Käufe → Appetizer für
- Bezahl-Apps

### Kamera-Apps

diese bieten meist mehr Funktionen als die Standard-App des Gerätes und oft auch schon Bildeffekte während des Fotografierens

### Beispiele:

<https://www.netzwelt.de/download/foto-grafik/kamera-apps/index.html>

### Bildbearbeitung

hier liegt der Schwerpunkt auf Bildeffekten bzw. Bildmanipulation

### Beispiele:

[https://www.chip.de/news/Photoshop-auf-Android-iOS-Das-sind-die-coolsten-Filter-Apps\\_121513150.html](https://www.chip.de/news/Photoshop-auf-Android-iOS-Das-sind-die-coolsten-Filter-Apps_121513150.html)

### Video und Videobearbeitung

iOS - [https://filmora.wondershare.com/de/videobearbeitung/ipad-videobearbeitungsprogramme.html?gclid=EAlaIqobChMI8YOW9IfT5gIVhOiaCh0f\\_QS8EAA YASAAEgILsfD\\_BwE](https://filmora.wondershare.com/de/videobearbeitung/ipad-videobearbeitungsprogramme.html?gclid=EAlaIqobChMI8YOW9IfT5gIVhOiaCh0f_QS8EAA YASAAEgILsfD_BwE)

Android - <https://filmora.wondershare.com/de/videobearbeitung/android-video-bearbeiten.html>

### Spiele

machen einen Großteil aller Apps aus.

Beispiele: Bricks, Sokoban, Chess, ...

### Lern-Apps

Beispiele: iLearnny, Appolino, ...

### Apps für QR-Codes

Diese Art der Informationsübermittlung wird immer häufiger (Zeitschriften, Plakate, Flyer, auf Waren aller Art, ...) und stellt eine Brücke zwischen analoger und digitaler Welt dar. QR-Codes führen zu Texten, Bildern, Videos, Internetseiten, ....

Beispiel:



Apps: i-nigma, QR, ...

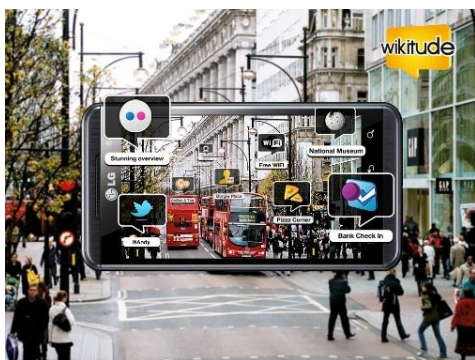
iOS-Geräte: Ab iOS 11 hat die Kamera die Lesefunktion für QR-Codes bereits implementiert.

QR-Code Generatoren: <http://goqr.me/de/>  
<http://www.qrcode-generator.de/>  
<https://qr1.at/>

### Apps für Augmented Reality

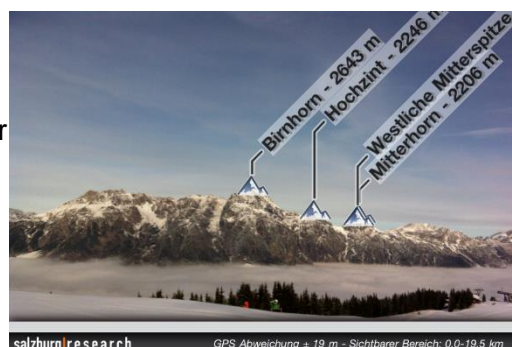
AR (erweiterte Realität) bildet digitale Informationen in realer Umgebung ab; Hauptanwendung sind „Orientierungs-Apps“

Beispiele



Wikitude

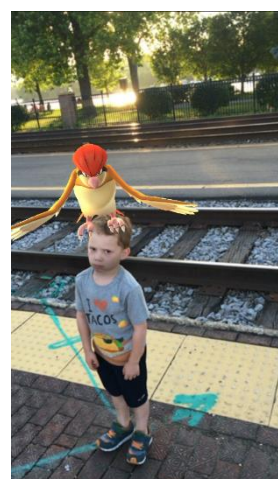
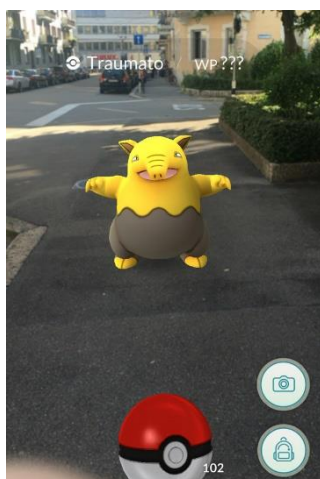
Peak.ar  
PeakLens  
PeakFinder  
AR Berge



SkyView  
Star Walk  
Sternatlas



Beispiel aus der jüngeren Vergangenheit: Pokemon Go



APP-Sammlungen:

iOS und Android nach System und Kategorien geordnet:

<https://www.giga.de/apps/apps/>

[https://www.chip.de/download/52056\\_Downloads/](https://www.chip.de/download/52056_Downloads/)

Windows <http://bit.ly/2kFBhVb>