



MOBILE MEDIEN UND APPS FÜR KINDER AUF EINEN BLICK

Egal ob Puzzle, Malkasten, Hörspiel, Zeichentrickfilm, Bilder- oder Malbuch – es gibt kaum ein Lieblingsspiel oder Lieblingsmedium von Kindern, das sich nicht per App auf Smartphone oder Tablet laden lässt. Dabei sind die Angebote auf dem Touchscreen für Kinder oft noch faszinierender als die analogen Varianten. Die mobilen Mini-Computer kindersicher zu machen und die richtigen Anwendungen auszuwählen, sind Herausforderungen für Eltern.

Diese Handreichung für Multiplikator(inn)en in der Medienbildung beschäftigt sich mit mobiler Mediennutzung von Kindern bis zwölf Jahren und beleuchtet die vielfältigen App-Angebote für sie. Hinweise für die Auswahl geeigneter Apps zur Sicherung von Smartphones und Tablets für Kinderhände sowie Tipps für den Erziehungsalltag helfen, die wichtigsten Fragen von Eltern zu beantworten.

APPS: SPASS AUF MOBILEN GERÄTEN

Als Telefon oder Computer zum Mitnehmen gehören Handy und Laptop schon lange zum Alltag. Als Smartphones und Tablets haben beide Medien eine neue Evolutionsstufe erreicht. Über UMTS und LTE bieten die Mini-Computer Internet und viele andere Medien „to go“ und das mit kinderleichter Steuerung über berührungsempfindliche Bildschirme (engl. „touchscreens“). Zum „Schweizer Taschenmesser“ der digitalen Welt werden sie aber erst über Apps. Diese Anwendungen (engl. „applications“) sind kleine Programme, die einerseits Inhalte wie Videos, Bücher oder Karten und andererseits Funkti-

onalitäten wie Taschenlampe, Bildbearbeitung oder Verkehrsauskunft auf die mobilen Geräte bringen.

Für Kinder sind Smartphone, Tablet und Co. durch diese vielen audiovisuellen und interaktiven Möglichkeiten – besonders aber durch die (einfache) Bedienung mit den Fingern – interessant. Für Eltern sind es meist Arbeitsgeräte; gleichzeitig haben sie mit ihren mobilen Geräten immer ein Spielzeug dabei, das Unterhaltung oder – im besten Fall – einen Lerneffekt für die Kleinen verspricht. Wie bei der Nutzung der Einzelmedien, die auf den Geräten vereint sind, müssen Eltern und Erzieher(innen) die passenden Angebote für die Kinder auswählen, sie

mekonet Dokulinks

Mit seinem Dokulink-Service möchte **mekonet** Sie dabei unterstützen, komplexe Internetadressen leichter erreichen zu können, auf die wir in unseren Materialien hinweisen. Hinter dem Texthinweis „Dokulink“ finden Sie jeweils eine zugehörige Nummer zum Angebot. Wenn Sie dieses Angebot aufrufen möchten, tippen Sie die Nummer in das Eingabefeld auf unserer Internetseite unter www.mekonet.de/dokulink ein. Sie werden dann automatisch zum entsprechenden Angebot weitergeleitet.

Alternativ können Sie den Dokulink auch direkt aufrufen, indem Sie nach mekonet.de/d/ die jeweilige Nummer des Dokulinks in die Webadresse einfügen, also z. B. mekonet.de/d/123456.

Apps für Eltern

- Die Schau Hin! App gibt Eltern Tipps für die Medienerziehung und Spielideen: Erhältlich für Android und iOS auf <http://schau-hin.info>
- Der Flimmo-Programmratgeber analysiert das aktuelle Fernsehprogramm nach seiner Eignung für Kinder unter pädagogischen Kriterien und bietet alle Flimmo-Broschüren zum nachlesen. Erhältlich für iOS auf www.flimmo.de/flimmo-app
- Die App des Internet ABC e.V. liefert „Spieletipps to go“ und berät Eltern nach pädagogischen Kriterien beim Kauf von Computerspielen: Erhältlich für Android und iOS auf www.internet-abc.de

vor Beeinträchtigungen durch unangemessene Inhalte schützen, Kostenfallen kennen und Regeln setzen.

MOBILER MEDIENALLTAG IN FAMILIEN

Noch sind mobile Endgeräte nicht in jeder Familie Thema und auch die medienpädagogische Forschung nimmt sie erst seit Kurzem in den Blick. Erste Zahlen zeigen, wohin es geht: Während nur die wenigsten Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren ein eigenes Tablet oder Smartphone haben, besitzt schon die Hälfte ein eigenes Mobiltelefon (KIM 2012, 9 u. 53). Von den Kindern, die bereits ein eigenes Handy/Smartphone besitzen, kann etwa ein Viertel Apps und/oder das Internet nutzen (KIM 2012, 55). Bald befindet sich in jedem zweiten Haushalt mit Kindern unter zwölf Jahren ein Smartphone und in etwa jeder siebten Familie ein Tablet (KIM 2012, 8). In den USA wurden diese Zahlen bereits 2011 erreicht: 2013 hatten dort drei Viertel der Kinder unter acht Jahren Zugang zu mobilen Endgeräten (Common Sense Media 2013, 20). Vor diesem Hintergrund und mit Blick darauf, dass Smartphones sukzessive Handys ersetzen, ist davon auszugehen, dass auch in Deutschland in wenigen Jahren in jeder Kinderhand ein Touchscreen liegen wird.

Durch die Bedienung per Antippen und Wischen statt durch Tastatur und Mausklick ermöglichen gerade Tablets schon Vorschulkindern die Nutzung von Funktionen, die früher dem Computer vorbehalten waren. Die Meinungen der Eltern zum Tablet als Spielzeug gehen hier auseinander: Über 50 Prozent finden, dass Tablets

nichts für Kinder sind. Gleichzeitig halten 40 Prozent der Eltern den Umgang mit Tablets für eine gute Möglichkeit spielerisch zu lernen und Kinder früh an den Umgang mit Medien heran zu führen (KIM 2012, 66). Besitzen sie ein Gerät, steigt die Zustimmung der Eltern (miniKIM 2012, 21). Bei den Tablet-Besitzern nutzen ein Drittel der Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren das Gerät regelmäßig, während beinahe ebenso viele gar nicht an die Geräte dürfen (KIM 2012, 65).

BUNTE APP-WELT FÜR KINDER

Das Angebot an Apps für Kinder, das Entwickler aber auch Buch- und Spielverlage sowie große Medienkonzerne machen, bildet das gesamte mediale Interesse von Kindern ab. Im Vergleich zu den klassischen Medien haben Apps meist noch eine zusätzliche interaktive Komponente. Außerdem werden mit ihnen Aktivitäten wie Malen oder Puzzeln digital. Lern-Apps versprechen Eltern, Kinder beim Zählen, dem Erlernen des ABC und später bei den Hausaufgaben zu unterstützen. Am attraktivsten sind für Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren der Konsum von Spielen, Internetangeboten, Bildern und Videos sowie das Malen am Tablet (KIM 2012, 64). Ähnliche Ergebnisse sind für Smartphone-Apps zu erwarten.

Für die ganz Kleinen gibt es digitale Bilderbücher, in denen die Figuren zum Beispiel nach dem Antippen Tiergeräusche von sich geben. Wenn ab circa vier Jahren das Fernsehen wichtiger wird (miniKIM 2012, 11), gibt es Apps, die die Trickfilmhelden aus dem TV aufs Tablet holen und mit denen Eltern und Kinder ihr eigenes Programm bestimmen können. Zwischen sechs und



acht Jahren steigen besonders bei Jungen digitale Spiele im Kurs (KIM 2012, 63), die sie sich natürlich auch per App auf mobile Geräte holen können. Mit der Lese- und Schreibfähigkeit kommt das Interesse an der (schriftlichen) Kommunikation und dem Kontakt zu Freunden in sozialen Netzwerken auf. Die entsprechenden Apps werden – spätestens sobald die Kinder ein eigenes Smartphone haben – für sie unverzichtbar (JIM 2013).

SPRUDELNDE APP-QUELLEN

Wollen Eltern Apps für ihre Kinder herunterladen, werden sie in den App-Stores der einschlägigen Betriebssysteme fündig: Der Google Play Store bietet Apps für Android-Geräte, iTunes für Apples iOS und der Windows (Phone) Store für mobile Geräte mit Windows Betriebssystem. Doch die Kinder-Apps stehen dort neben Angeboten für Erwachsene und sind oft gar nicht auf ihre Inhalte oder Eignung für Kinder getestet.

Fragwürdige Altersfreigaben

Anders als bei Filmen oder Computerspielen gibt es für Apps in Deutschland keine durch Institutionen der Selbstkontrolle verliehenen Altersfreigaben. Apple bewertet Apps selbst nach 4+, 9+, 12+ und 17+ bevor sie in iTunes auftauchen. Im Google Play Store erfolgen Einteilung und Veröffentlichung durch den Anbieter der App. Die vier Stufen („alle“, „niedrig“, „mittel“ und „hoch“) sind allerdings nicht an Entwicklungs- oder Altersstufen geknüpft. Microsoft lässt die Entwickler selbst nach fünf Altersgrenzen (3+, 7+, 12+, 16+ und 18+) bewerten und entscheidet selbst, was im Store veröffentlicht wird. Da die Kriterien für diese Einstufungen nicht unmittelbar

einsehbar sind, dürfen sie in keinem Fall unhinterfragt bleiben oder gar mit pädagogischen Empfehlungen verwechselt werden.

Versteckte Kosten

Neben kostenpflichtigen Apps, die vor dem Download über das Store-Konto bezahlt werden müssen, gibt es „kostenlose“ Apps, hinter denen andere Geschäftsmodelle stecken. Dauerhaft kostenlose Apps sind mindestens durch Werbeeinblendungen finanziert und machen meist gesammelte Nutzerdaten zu Geld. Andere Apps kosten auf längere Sicht, da ihr zeitlicher oder inhaltlicher Umfang begrenzt ist. Um die Vollversion zu erhalten, muss dann bezahlt werden, eventuell auch wenn man mitten im Spiel ist. Andere Apps verursachen als Abos regelmäßige Kosten. Immer beliebter werden so genannte In-App-Käufe, über die virtuelle Güter zum Beispiel zusätzliche Spielfiguren erworben werden können. Beahlt man nicht direkt im Store über Guthaben oder Kreditkarte, ist auch die Abrechnung über die Mobilfunkrechnung möglich. All diese Modelle bergen spätestens in Kinderhänden die Gefahr, zur Kostenfalle zu werden.

Datenschutz und Berechtigungen

Selbst wenn die Daten nicht direkt zu Geld gemacht werden, sammeln Apps viele Informationen über das Gerät und seinen Nutzer. Diese werden über die so genannten Berechtigungen geregelt. Bei Apps für Kinder sollte man – besonders wenn das Kind ein eigenes Gerät hat – vor dem Download noch kritischer prüfen, welche Rechte sich die App einräumt. Bei Android und Windows ist dies in der App-Beschreibung im Store bzw. vor der

MOBILE MEDIEN UND APPS FÜR KINDER AUF EINEN BLICK

Links und Quellen

- klicksafe informiert Eltern über Kostenfallen, Jugend- und Datenschutz- bei Apps und gibt Tipps für sicheres Surfen.
www.klicksafe.de/smartphones
- Schau Hin! bietet Medienerziehungstipps und Schritt-für-Schritt Anleitungen, um Android- und iOS-Geräte kindersicher zu machen.
<http://schau-hin.info>
- Ausführliche Rezensionen zu guten Apps für Kinder veröffentlicht das Media Literacy Lab der Universität Mainz.
<http://de.gute-apps-fuer-kinder.de>
- handysektor klärt Kinder und Jugendliche über Abzock-Fallen, Datenschutz sowie problematische Inhalte auf Handys und Smartphones auf und testet ihre beliebtesten Apps.
www.handysektor.de
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Jugend und Frauen (2012): Geflimmer im Zimmer.
Dokulink 854156
- Common Sense Media (2013): Zero to Eight: Children's Media Use in America 2013.
Dokulink 943132
- Media Literacy Lab (2013): Gute Apps für Kinder – Kriterienkatalog zur Bewertung von Apps für Kinder.
Dokulink 915180
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: KIM-Studie 2012.
Dokulink 441020
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM 2013.
Dokulink 871649
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: miniKIM 2012.
Dokulink 732234
- Stiftung Medienpädagogik Bayern (2013): Apps sicher nutzen. Mobile Geräte in Kinderhand.
Dokulink 816386

Installation nachzulesen. Bei Apples iOS lassen sich die Berechtigungen nur in den Details zum Datenschutz einsehen, dafür aber nach der Installation manuell einschränken. Bedenklich sind hier alle Apps, die Standortdaten übermitteln, Zugriff auf das Telefonbuch wollen, auf Bezahlfunktionen zurückgreifen können oder das Anlegen von Accounts erfordern.

Gute Apps erkennen

Wer sich nach der ersten Orientierung in der Beschreibung, den Nutzerrezensionen, den Angaben zum Anbieter und den Bestimmungen zu Berechtigungen und Datenschutz entschließt, eine App zu installieren, sollte sie ausführlich testen, bevor sie das Kind nutzen darf.

Formales

Werbung: Die App sollte frei von Werbung sein, die rund um das Angebot aber auch durch Pop-Ups platziert sein kann. Diese ist für Kinder nicht nur schwer vom eigentlichen Angebot zu unterscheiden, sondern birgt durch versehentliche Klicks auch die Gefahr, Kosten zu verursachen. Gibt es die Möglichkeit für In-App-Käufe, ist entscheidend, wie aggressiv Kinder darauf hingewiesen werden und ob die App für sie ohne zusätzliche virtuelle Güter überhaupt attraktiv ist. Soll dennoch eine App mit Werbung verwendet werden, muss diese gut beobachtet werden, da auch Werbung für Erwachsene auftauchen oder sie den Spielverlauf unterbrechen kann.

Intuitive Bedienung: Nicht nur für Kinder, die noch nicht lesen können, ist darauf zu achten, dass sie eigen-

ständig in der App navigieren und diese selbst beenden können. In der App ist zu prüfen, ob für das Kind deutlich ist, wo, wann und wie es mit der App interagieren kann. Stockender Spielverlauf durch lange Nachladezeiten kann frustrieren. Gerade bei Smartphone-Displays kann mangelnde Treffsicherheit durch Kinderfinger ein Problem sein. Nach wahllosem Tippen und Wischen sollte durch die App Hilfe angeboten werden.

Login: Einige Apps verlangen das Erstellen eines Nutzerprofils oder die Verknüpfung mit vorhandenen Accounts in sozialen Netzwerken. Dies ist heikel, da Kinder verleitet werden, Angaben über sich zu veröffentlichen und unter Umständen umfangreiche Nutzerdaten gespeichert werden. Gute Apps weisen Kinder darauf hin, sich beim Erstellen eines Kontos Hilfe von den Eltern zu holen. Das Kind sollte nur so wenige Angaben wie möglich machen müssen und sich (nur) unter einem Spitznamen anmelden, kein Foto als Profilbild hochladen und ein sicheres Passwort wählen, das auch den Eltern bekannt ist. Bei Verknüpfungen mit Chats oder einer Community ist darauf zu achten, ob die Kinder zum Beispiel durch Moderation und eine Meldfunktion vor unerwünschten Kontakten geschützt sind. Können über die App zum Beispiel Bilder geteilt oder veröffentlicht werden, ist zu überprüfen, für wen diese zugänglich sind.

Voreinstellungen: Eventuell müssen von den Eltern die richtige Sprache, Levels oder die Lautstärke eingestellt bzw. Funktionen wie die Kamera freigeschaltet werden. Hierzu gehört auch regelmäßig zu prüfen, ob

MOBILE MEDIEN UND APPS FÜR KINDER AUF EINEN BLICK

Updates nötig sind und wenn ja, wie diese die App verändert haben.

Inhalte

Gestaltung: Über Farben, Musik, Zeichen, Sprache und den Rhythmus, in dem Bilder oder Aufgaben aufeinander folgen, vermittelt die App eine Atmosphäre. Hier ist wichtig zu beurteilen, ob diese das Kind überfordern könnte. Mangelnde Kontraste, schnelle Bildwechsel, Dreidimensionalität oder Geräusche, die keiner Quelle zuzuordnen sind, können hier problematisch sein.

Identifikation: Wie Kinderbücher oder -filme bieten Geschichten und Spiele in Apps den Kindern eine Identifikationsfigur an. Oft ist diese schon aus anderen Medien wie dem TV bekannt. Hier ist entscheidend, ob sich das Kind von der Figur angesprochen fühlt und ob diese mit ihrem Verhalten als Vorbild taugt. Unterschiedliche Vorlieben ergeben sich je nach Geschlecht des Kindes, dennoch sollten Geschlechterstereotypen nicht im Vordergrund stehen.

Geschichten: Für Kinder sind Geschichten, die an ihre Lebenswelt und Gefühle anschließen am interessantesten. Die Figuren müssen sich klar nach „gut“ und „böse“ einteilen lassen. Auf Phasen der Spannung sollten auch Entspannung sowie ein positives Ende folgen.

Interaktion: Wünschenswert ist, dass sich die Interaktionsmöglichkeiten nicht nur auf die Auswahl vorgegebener Optionen beschränken, sondern die Erkundung des „Spielraums“ und kreative Gestaltung zulassen. Gerade diesen Vorteil gegenüber Buch oder Fernsehen sollte die App ausnutzen. Bei Spielen ist die Frage, wie die Kinder motiviert und belohnt werden: Unendliches Punkte sammeln oder der Wettbewerb mit anderen, kann das Aufhören schwierig machen.

KINDERSICHERUNG AN!

Bevor Kinder die ausgewählten Apps nutzen können, muss auch das Gerät kindersicher gemacht werden. Anders als am PC ist es meist nicht möglich eigene Benutzerkonten für Kinder einzurichten. D.h. wenn auch die Eltern das Gerät benutzen wollen, müssen einige Sicherheitseinstellungen jedes Mal wieder vorgenommen werden. Die Möglichkeiten unterscheiden sich bei den Betriebssystemen stark und sind auch von den Versionen abhängig. Zusätzlich unterstützen Apps für Eltern die Filterung ungeeigneter Inhalte oder erlauben Zeit- und Zugriffsbeschränkungen.

Grundeinstellungen

Der erste Schritt zum kindersicheren Gerät ist die Bildschirmsperre, die Kinder daran hindert eigenmächtig das Smartphone oder Tablet zu benutzen. Auch die Einstellungsfunktionen des Geräts lassen sich mit Pass-

wortschutz versehen. Ortungsdienste und automatische Updates sowie Internetverbindungen können in den Einstellungen ausgeschaltet werden.

Für kleinere Kinder ist die einfachste Lösung, das Gerät in den Flugzeugmodus zu versetzen, der alle Funkverbindungen trennt. Manuelle Freigaben von Apps sind zum Beispiel bei Windows (Kinderecke) und iOS möglich. Für Android unterstützen Apps wie „Kids Place“ bei der Auswahl einzelner Angebote.

Ältere Kinder wollen sich auch eigenständig im gesamten Angebot von Apps und Internet umsehen. Für iTunes und den Google Play Store kann man das sichtbare App-Angebot auf Inhalte einer bestimmten Altersstufe beschränken. Stöbern in Internet und App-Store geschieht am besten nur im heimischen W-Lan, um zu verhindern, dass der mobile Datentarif aufgebraucht wird oder die Geräte sich in ungesicherten Netzwerken einwählen.

Filterprogramme

Für das Surfen im Netz über den Browser kann man Filter-Apps einsetzen, die Kindern nur das Surfen auf geprüften Seiten erlaubt (White-List-Prinzip). Dies ist zum Beispiel über den Kinderserver www.kinderserver-info.de und die dazugehörige App „Meine Startseite“ bzw. die „Frag Finn“ App möglich (alles Android oder iOS). Das Jugendschutzprogramm JusProg ist als „Vodafone Child Protect“ für Android Smartphones verfügbar und bringt eine Zeitbegrenzungsfunktion mit: www.jugendschutzprogramm.de. Für Windows gibt es zum Beispiel die App „Surf Sitter“: <http://surf-sitter.de>. Der Einsatz von Filterprogrammen ist fehleranfällig und sollte deswegen von ausführlichen Tests begleitet werden. Bei Kindern über zwölf Jahren, die sich im Internet schon recht frei bewegen können und wollen, stoßen die White-Lists an ihre Grenzen.

Achtung Abzocke!

Generell empfiehlt es sich, das eigene Benutzerkonto für das mobile Betriebssystem, das gleichzeitig auch das Konto für den App-Store ist, mit einer PIN zu schützen und keine Bezahlinformationen zu speichern. In-App-Käufe lassen sich in den Einstellungen blockieren. Die so genannte Drittanbietersperre verhindert die Abrechnung von Diensten, wie zum Beispiel (ungewollt angeforderten) Horoskopen, über die Telefonrechnung: Hierfür einfach an den Kundenservice des Mobilfunkanbieters wenden.

Tipps für den Erziehungsalltag

Auch wenn es bereits Apps für die Kleinsten gibt, bestimmt das Interesse des Kindes am Gerät den Zeitpunkt für die erste Nutzung. Gerade Eltern von Kindern unter drei Jahren sollten sich fragen, ob sie die

MOBILE MEDIEN UND APPS FÜR KINDER AUF EINEN BLICK

Aufmerksamkeit der Kleinen nicht besser auf Spielzeug und Geschichten aus ihrem Mund lenken.

Für kleine Kinder sind haptische und sozial eingebundene Erfahrungen besonders wichtig. Diese bieten Tablet und Co. trotz Bedienung mit den Fingern und sprechenden Figuren nicht. Auch wenn das „Sandmännchen“ per Einschlaf-App ins Kinderzimmer kommen kann, sind die beleuchteten Bildschirme – genauso wie das Fernsehen – nichts für die Zeit unmittelbar vor dem Schlafengehen.

Medien als Belohnung einzusetzen, ist genauso zweifelhaft wie der „mediale Babysitter“. Damit wird den Kindern vermittelt, dass das Tablet oder Smartphone etwas Besonderes ist. Besser ist eine feste Tablet- oder Smartphone-Zeit in der Woche oder – bei älteren Kindern – die Möglichkeit diese in ein vereinbartes Medienzeitbudget zu integrieren.

Eltern sollten ihren Kindern deutlich machen, dass die Geräte nicht nur Spielzeug, sondern Arbeits- und Kommunikationsmittel sind, weswegen die Nutzung durch

die Eltern Vorrang hat und sie zum Beispiel über die Installation von Apps entscheiden. Hier versteht es sich von selbst, Vorbild zu sein und nicht selbst ununterbrochen an den Geräten zu „kleben“. Mindestens Beginn und Ende der Beschäftigung mit dem Gerät liegen in den Händen der Eltern, da diese das Gerät entsperren und einrichten müssen. Am besten bleiben sie bei der Nutzung dabei und lassen sich von den Kindern erzählen, was sie mit dem Gerät gerne machen möchten.

Spätestens ab zwölf wird für Kinder das eigene Mobiltelefon Thema: Unter den Jugendlichen zwischen zwölf und 19 Jahren besitzen bald drei Viertel ein eigenes Smartphone. Besonders beliebt sind der Text- und Bildnachrichtendienst „What's App“ sowie die Facebook-App (JIM 2013) – beides definitiv keine Apps für Kinder mehr. Bei eigenen Geräten können bestehende Regelungen, wie die Eltern-Erlaubnis zur Installation von Apps, zunächst beibehalten werden. Die Kontrolle von Medienzeiten sowie der Einsatz von Filtern werden jedoch schwieriger und damit gewinnt die Erziehung zum eigenverantwortlichen Umgang mit den Geräten noch mehr an Bedeutung.

KONTAKT

mekonet – Medienkompetenz-Netzwerk NRW
Medienbildung für Multiplikatoren

Projektbüro **mekonet**
c/o Grimme-Institut
Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH
Eduard-Weitsch-Weg 25
D-45768 Marl

Tel.: +49 (0) 2365 / 9189-61
Fax: +49 (0) 2365 / 9189-89

E-Mail: info@mekonet.de
Internet: www.mekonet.de

Facebook: facebook.com/mekonetnrw
Twitter: twitter.com/mekonet
Youtube: youtube.com/mekonetnrw

Ministerin für Bundesangelegenheiten,
Europa und Medien
des Landes Nordrhein-Westfalen



>lfm:
Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LFM)



Grimme
Institut



ClimatePartner[®]
klimateutral
Druck | ID: 10956-1312-1001

mekonet, das Medienkompetenz-Netzwerk, wird gefördert von der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Das Grimme-Institut ist mit der Projektleitung von **mekonet** betraut. Das Werk einschließlich seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Grimme-Instituts, der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen unzulässig und strafbar.

Haftungsansprüche gegen das Grimme-Institut, die Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, die sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, welche durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen oder durch fehlerhafte und unvollständige Informationen verursacht wurden, sind vollumfänglich ausgeschlossen, sofern seitens des Grimme-Instituts, der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen kein nachweisliches vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt.