

---

# QUALITÄTSKRITERIEN FÜR KINDERAPPS:

## RAHMENBEDINGUNGEN ZUR NUTZUNG VON APPS IM KINDERGARTEN:

- Die pädagogische Fachkraft wählt die Apps im Vorfeld aus und unterzieht sie den nachfolgenden Qualitätskriterien.
- Die installierten Apps werden von den Kindern offline genutzt, In-App-Käufe, die Verbindung zu Werbeangeboten, Aufsuchen von nicht kindgerechten Inhalten wird dadurch verhindert.
- Wir betrachten Apps, die Kinder im Alter von 2-7 Jahren berücksichtigen und beachten die individuellen Kompetenzen der Kinder.
- Für die Tabletnutzung im Kindergarten gelten die Regelungen der jeweiligen Kindergartengruppe (zeitliche Begrenzungen, Anzahl der BenutzerInnen)
- Die Tabletnutzung erfolgt immer in Begleitung der pädagogischen Fachkraft, die Kinder kommen zu ihr, wenn es Probleme gibt oder im Spiel technische Hilfestellung notwendig ist.
- Der Einsatz der Tablets im Kindergarten ist eingebettet in das (medien)pädagogische Konzept des Kindergartens.

## ZIELGRUPPE UND ALTERSANGEMESSENHEIT:

- Ist ein Lebensweltbezug gewährleistet, d.h. werden für Kinder nachvollziehbare und nicht zu abstrakte Symbole verwendet?
- Lassen sich Inhalt und Niveau der App dem Entwicklungsstand der Kinder individuell anpassen?

## ATTRAKTIVITÄT

- Sind Design, Vertonung, Inhalt und Sprache aufeinander abgestimmt und regen zum Benutzen an?
- Sind die Grafik- und Bildqualität gut? Unter Qualität verstehen wir nicht nur "Auflösung und Darstellung", sondern auch die künstlerische Umsetzung, Vermittlung von Werten, Vermeidung von Klischees usw.
- Besteht eine gute Balance zwischen verschiedenartigen App-Elementen (z.B. zwischen Fragen, spielerischen Elementen, Interaktion, Wettkampfelementen, Teamübungen)
- Benutzen die Kinder die App auch gerne mehrmals?

## BENUTZERFREUNDLICHKEIT:

- Die App soll sowohl für Kinder als auch für Erwachsene durchschaubar und einfach bedienbar sein, z.B. Navigationselemente leicht auffindbar...
- Wird die Benutzeroberfläche für Kinder reduziert und wenig textlastig dargestellt?
- Sind Erklärungen innerhalb der App sowohl visuell als auch/oder auditiv angeboten?

- Option “Teilen” soll einen nicht zu hohen Stellenwert innerhalb der App bekommen. Sind Social Media integriert, sollte der Zugriff in den Einstellungen auch bearbeitbar sein.
- Welche Hilfestellung gibt die App, wenn Fehler gemacht werden oder die Kinder bei einer Aufgabe nicht weiterwissen?

### **KOMMERZIELLE ELEMENTE/ SICHERHEIT/ VERTRAUENSWÜRDIGKEIT/DATENSCHUTZ:**

- Apps sollten grundsätzlich keine Werbung bzw. werbeähnliche Elemente enthalten (Kinder können Unterschied zwischen Werbung und Spiel nicht unterscheiden, Werbung sorgt für Verwirrung).
- Apps sollten für den Gebrauch im Kindergarten grundsätzlich kostenlos sein (Kriterium).
- Die Apps sollten bezüglich der Inhalte altersangemessen sein (z.B. keine emotionale Überforderung der Kinder).
- Sind die Beschreibungen des Anbieters bezüglich Funktion der App, Altersangaben und Ziele der Apps aussagekräftig?
- Weist die App auch in den Einstellungen, Anweisungen und Erklärungen eine kindgerechte Sprache auf?
- Kann ich über selbst gestaltete Produkte selbst verfügen und diese exportieren, ohne dass diese gleich veröffentlicht werden?
- Welche Daten verlangt die Nutzung der App? Wird gewährleistet, dass die erhobenen Daten nur beim Anbieter der App bleiben?

### **LERNEN UND BILDUNG:**

- Kann der Nutzer/die Nutzerin selbst kreativ werden und Produkte erstellen? Werden verschiedene Sinneswahrnehmungen (visuell, auditiv, taktil) angesprochen?
- Sind die Inhalte sachlich richtig?
- Passt sich die App dynamisch an Kenntnisse und Fertigkeiten der Kinder an?
- Lerne ich neben dem Hauptthema etwas Anderes “nebenbei” – informelles Lernen, z.B. eine englische Lernapp zu einem bestimmten Fach.
- Unterstützt die App Ziele der Medienbildung und Medienkompetenz? (z.B. Kreativer Ausdruck, Sprache und Kommunikation...)
- Fördert die App die lernmethodischen Kompetenzen des Kindes? Sind gelernte Inhalte auf andere Lernsituationen übertragbar?

Urheber: MediaLiteracy Lab: [www.medialiteracylab.de](http://www.medialiteracylab.de)

Quelle Media Literacy Lab (2013). Gute Apps für Kinder – Kriterienkatalog zur Bewertung von Apps für Kinder [Electronic Resource]. AG Medienpädagogik, Institut für Erziehungswissenschaft, Johannes Gutenberg Universität Mainz.

Bearbeitung durch die Gruppe „Multiplikatorinnen zur Medienbildung im Kindergarten“