

Tagungsdokumentation

Silver Surfer:
Leben in der digitalen Welt

07. Juni 2016, JGU



JOHANNES GUTENBERG
UNIVERSITÄT MAINZ



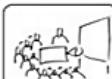
Die Tagung wurde finanziert vom:



Rheinland-Pfalz
MINISTERIUM FÜR SOZIALES,
ARBEIT, GESUNDHEIT
UND DEMOGRAPHIE



Tagungsablauf

9:30 Uhr	Ankommen, Begrüßungskaffee
10:00 Uhr	Begrüßung Univ.-Prof. Dr. Georg Krausch , Präsident der JGU Gabi Frank-Mantowski , Ministerium für Soziales, Arbeit, Gesundheit und Demografie; Landesleitstelle „Gut leben im Alter“
10:15 Uhr	Vortrag mit anschließender Diskussion:  Digitale Medien – Eine Neubestimmung des Lernens und Lehrens Jun.-Prof. Dr. Jasmin Bastian , Institut für Erziehungswissenschaft, Medienpädagogik der JGU
11:00 Uhr	Vortrag mit anschließender Diskussion:  Mediennutzung in der digitalen Welt – Perspektive Silver Surfer Dr. Walter Klinger , Leiter der Medienforschung und Programmstrategie des Südwestrundfunks (SWR)
12:00 Uhr	Mittagspause
12:50 Uhr	 1. Durchgang Markt der Möglichkeiten
13:50 Uhr	2. Durchgang Markt der Möglichkeiten
14:35 Uhr	Kaffeepause
14:50 Uhr	 3. Durchgang Markt der Möglichkeiten
15:50 Uhr	4. Durchgang Markt der Möglichkeiten
16:35 Uhr	Kernbotschaften, Resümee und Verabschiedung



Die Lerninseln auf dem Markt der Möglichkeiten wurden von Studierenden der Katholischen Hochschule und der Medienpädagogik der JGU betreut. Herzlichen Dank an dieser Stelle an die Studierenden sowie an Dr. Petra Bauer und Dr. Florian Pressmar für die Organisation.

Begrüßungen

„Es ist mir Freude und Ehre zugleich, Sie heute im Namen der gesamten Hochschulleitung der Johannes Gutenberg-Universität Mainz herzlich zu begrüßen und Sie auf unserem Campus zur Tagung Silver Surfer: Leben in der digitalen Welt willkommen zu heißen.“



Univ.-Prof. Dr. Georg Krausch, Präsident der JGU

Werner Waldorf,
Zentrale Dienste der JGU,
Tandempartner im
Rahmen des Diversity-Days



„Die Vernetzung von Bürgerinnen und Bürgern, Vertreterinnen und Vertretern aus unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen, all dies ist mit dieser Tagung auf vorbildliche Weise gelungen und ich möchte allen Beteiligten dafür meine Anerkennung aussprechen.“

Gabi Frank-Mantowski,
MSAGD, Landesleitstelle
„Gut Leben im Alter“



„Ich darf Ihnen allen herzliche Grüße und Dank von Ministerin Sabine Bätzing-Lichtenthäler überbringen. Die Unterstützung älterer Menschen im Umgang mit neuen Technologien, und die Stärkung älterer Menschen im digitalen Zeitalter ist ihr ein wichtiges Anliegen. Digitalisierung ist ein zentraler Schwerpunkt der neuen Landesregierung. [...] Dabei gibt es einen fortwährenden Bedarf an Information und Beratung für die SilverGeneration. Hierfür braucht es Partner, die Bildungsangebote machen und die Sicherheit unserer Daten im Blick haben. Lassen Sie uns gemeinsam weiter daran arbeiten, dass für ältere Menschen das Internet und die modernen Informations- und Kommunikationstechnologien selbstverständlicher Teil des Alltags werden und bleiben. Das Sozialministerium wird diese Arbeit auch zukünftig weiter aktiv unterstützen.“

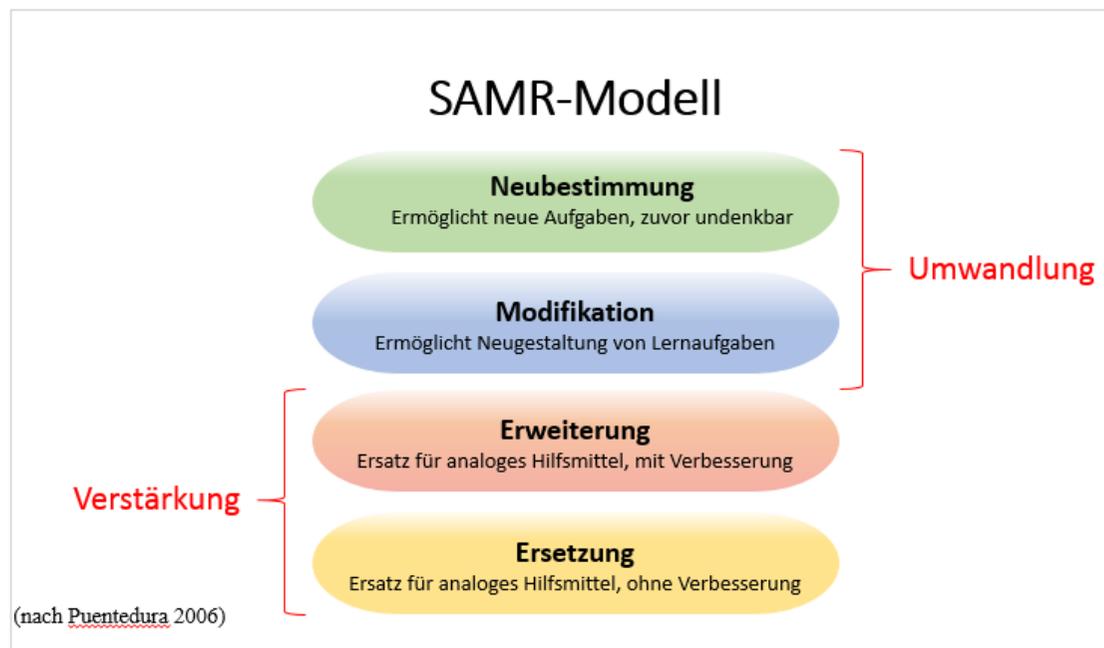
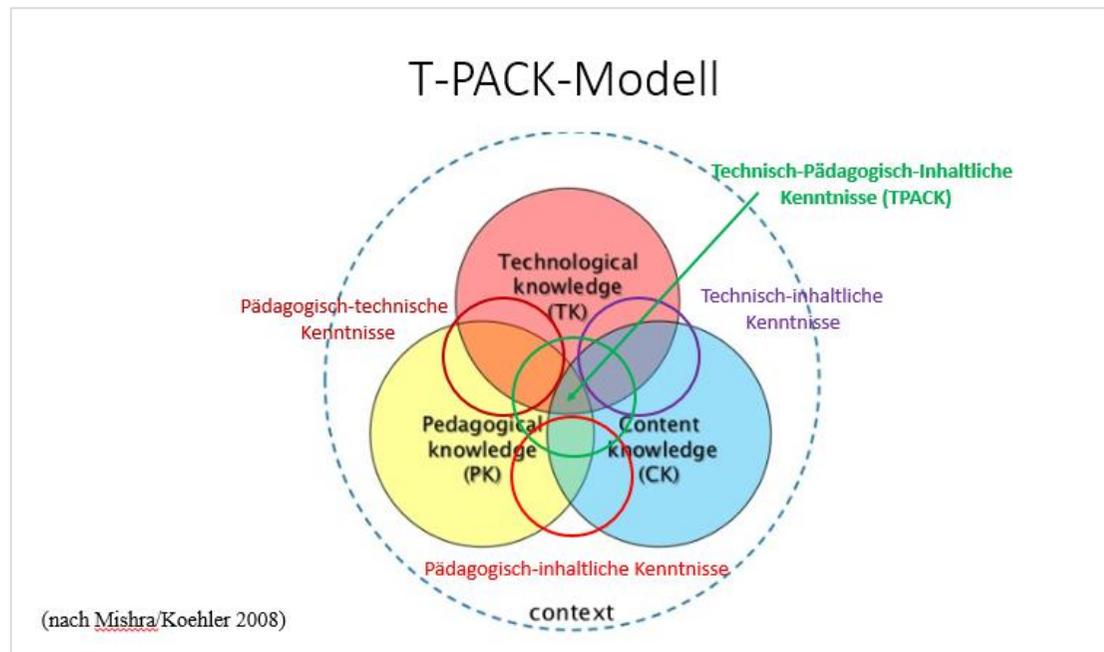
Eindrücke vom Plenum



Moderation:
Dr. Beate Hörr, ZWW



Vortrag 1 „Digitale Medien – Eine Neubestimmung des Lernens und Lehrens“



Vortrag 1 „Digitale Medien – Eine Neubestimmung des Lernens und Lehrens“

Zusammenfassung

Im Vortrag von Jasmin Bastian ging es im Schwerpunkt um die Nutzung von digitalen Medien zum Lehren und Lernen sowie um die Reflektion des Medieneinsatzes. Anhand zweier Modelle verdeutlichte Bastian, Juniorprofessorin für Medienpädagogik am Institut für Erziehungswissenschaft der JGU, wie sich Medien im Unterricht einsetzen lassen und wie es möglich ist, Lehren und Lernen mit neuen Medien zu planen und zu reflektieren.

Zunächst wurde das **TPACK-Modell** von Mishra und Koehler (2008) vorgestellt. Hier geht es einerseits um Kenntnisse der Technik, des Inhalts und der Pädagogik, andererseits und insbesondere um die Verknüpfung dieser Kenntnisse und deren Reflexion. Diese Verknüpfung beinhaltet die Aspekte der **pädagogisch-inhaltlichen Kenntnisse, der pädagogisch-technischen Kenntnisse und der technisch-inhaltlichen Kenntnisse**. Unter Berücksichtigung der sechs Kompetenzbereiche beim Medieneinsatz erfolgt das eigene Lehren reflektiert.

Das zweite Beispiel war das **S-A-M-R Modell** nach Puentedura (2006). In diesem hierarchisch aufgebauten Stufenmodell wird der Medieneinsatz nach seiner Funktion beschrieben.

- Ersetzung (**S**ubstitution): Lesen eines PDF am Bildschirm anstelle eines ausgedruckten Textes
- Erweiterung (**A**ugmentation): PDF am Bildschirm lässt sich verändern; digitaler Wissenstext zur Überprüfung des Textverständnisses

Diese beiden Stufen dienen nach Puentedura der *Verstärkung*. Das traditionelle Lernen wird verstärkt, aber nicht verändert. In den folgenden Stufen erfolgt eine *Veränderung* des Lernens.

- Modifikation (**M**odification): Ergänzend zum Text können selbst produzierte Bild-, Ton-, Videodokumente ergänzt werden (Lernen über versch. Lernkanäle)
- Neubestimmung (**R**edefinition): Lernende erstellen eigenständig Blogs oder erarbeiten gemeinsam einen Text (kollaboratives Schreiben z.B. mit Etherpad)

Schließlich ging Bastian auf die immer noch aktuelle pädagogische Tendenz im Bildungssystem ein. Durch die *Zentrierung auf die Lernenden* wird das Wissen nicht einfach eingetrichtert, sondern es werden eigenständig und vor allem kollaborativ Lösungen erarbeitet, die sich an echten Problemen orientieren.

Im Ausblick zeigte sie auf, welche Trends sich im Zusammenhang mit dem Lehren und Lernen derzeit herauskristalisieren: stärkere Mündlichkeit, Bildlichkeit, Augmented Reality (computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung, bsp. Fußballübertragung: Einblendung von Entfernungen bei Freistößen mithilfe von Kreisen oder Linien), Virtual Reality und künstliche Intelligenz.

Vortrag 2 „Mediennutzung in der digitalen Welt – Perspektive Silver Surfer“

Zwei Männer mit vielen formalen Gemeinsamkeiten

- Beides Männer
- Beide Ende 1948 geboren
- Beide haben mehr als zwei Geschwister
- Beispiel aus Großbritannien



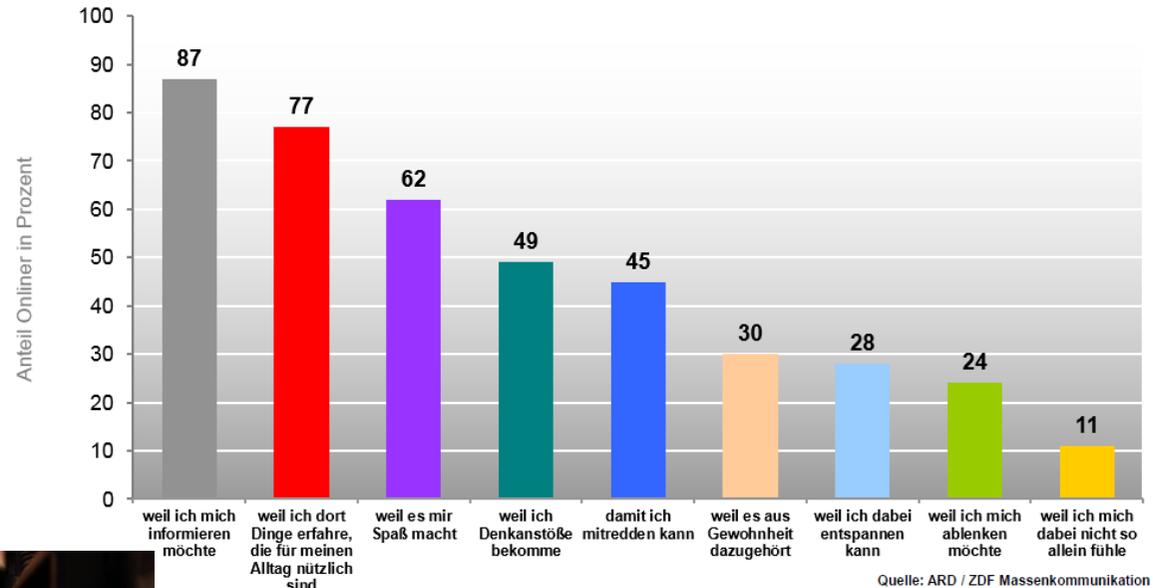
Charles Philip Arthur George Mountbatten-Windsor, Prince of Wales (Fürst von Wales) und [Duke of Cornwall](#) (Herzog von Cornwall), meist kurz Prince



Ozzy Osbourne (* 3. Dezember 1948 in Aston; eigentlich [John Michael Osbourne](#)) ist ein [britischer Rockmusiker](#).

Warum nutzen die ab 50- Jährigen das Internet? Die wichtigsten Nutzungsmotive im Überblick

Basis: InternetnutzerInnen ab 14 Jahren, trifft voll und ganz oder weitgehend zu in Prozent



Bildnachweis:

Prinz Charles

https://de.wikipedia.org/wiki/Charles,_Prince_of_Wales

Ozzy Osbourne

<http://www.independent.co.uk/news/people/ozzy-osbourne-on-the-prospect-of-getting-a-knighthood-i-cant-imagine-anything-better-9571759.html>



Vortrag 2 „Mediennutzung in der digitalen Welt – Perspektive Silver Surfer“

Zusammenfassung

Dr. Walter Klingler, Leiter der Medienforschung und Programmstrategie des Südwestrundfunks (SWR), stellte in seinem Vortrag aktuelle Zahlen und Forschungsergebnisse zur Zielgruppe der „Silver Surfer“ vor.

Nach einer Begriffsbestimmung „Silver Surfer“ ging Klingler zunächst auf den technischen sowie auf den gesellschaftlichen Wandel und die zunehmende gesellschaftliche Differenzierung mit unterschiedlichen Beispielen ein.

Mit Hilfe der repräsentativen ARD/ZDF-Studie Massenkommunikation¹, der ARD/ZDF-Onlinestudie² und des SWR-Trends³ für Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz von 2015 und 2016 zeigte der Medienforscher zunächst für die Gesamtbevölkerung die mediale Ausstattung der bundesdeutschen Haushalte, die Mediennutzungsdauer und die Nutzung unterschiedlicher Medien durch das Internet auf. Im nächsten Schritt erfolgte der spezifische Blick auf die Zielgruppe der Silver Surfer. Hier wurden die Medienvorlieben, die Onlinenutzung der 50- und 60- Jährigen, die Nutzungsmotive- und -wege, die Anwendungsvorlieben der 50- und 65-Jährigen sowie die Bedeutung von Online Communities verdeutlicht.

Unter Berücksichtigung dieser Daten hat Klingler die Zielgruppenbeschreibung der Silver Surfer mit der **MedienNutzerTypologie (MNT)** von ARD und ZDF beschrieben. Darin wird Mediennutzung unterschiedlicher Gruppen in den Mittelpunkt gestellt. Wesentliche Dimensionen sind dabei Freizeitverhalten, musikalische Präferenzen, Themeninteressen, Werte und Lebensziele.

Im Fazit stellte der Medienforscher fest, dass die Silver Surfer derzeit noch deutlich hinter den Durchschnittswerten der ab 14-Jährigen liegen und dass die Nutzung stark nach Alter, Bildung und Berufstätigkeit variiert. Anhand der Nutzungsmotive und Vorlieben lassen sich Interessenpunkte der Silver Surfer ablesen, so dass über diese die Motivation der sogenannten Non-Liner geweckt werden könne.

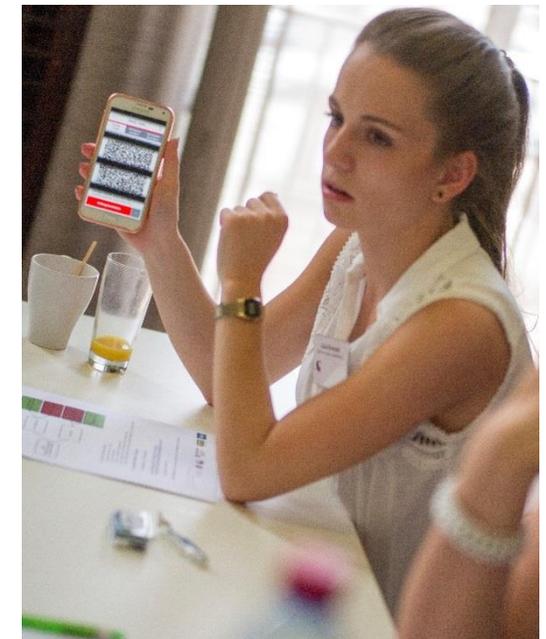
Zum Nachlesen:

¹ <http://www.ard-werbung.de/media-perspektiven/projekte/ardzdf-studie-massenkommunikation/>

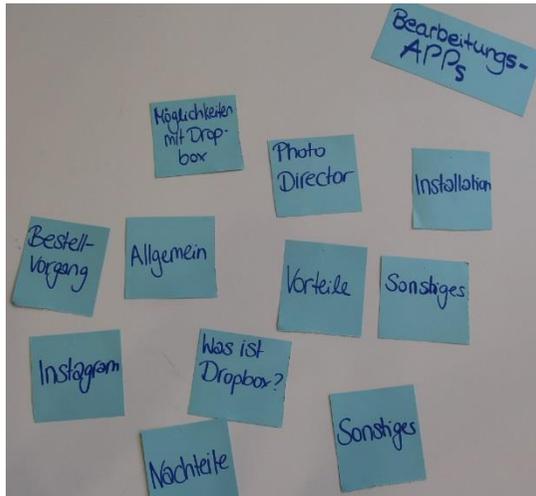
² <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/>

³ aktuell noch in der Auswertung, wurde bisher noch nicht veröffentlicht

Lerninsel 1 – Alltagsvereinfacher (Gruppe A und B)



Lerninsel 2 – Digitale Bilder



Lerninsel 2 – Digitale Bilder

Vom digitalen Foto zum Fotobuch

- Die Installation von CEWE Bestellsoftware

2. Gehen Sie auf die Homepage der Firma CEWE: <http://www.cewe-fotobuch.de> und laden Sie die Bestellsoftware herunter.

3. Klicken Sie erneut auf Bestellsoftware herunterladen

1. Führen Sie die Datei aus und folgen Sie den Installationsanweisungen

So geht es jetzt weiter

1. Überprüfen Sie Ihre Installation und Ihre Verbindung
2. Klicken Sie auf Weiter

Wenn Sie leben in der digitalen Welt
Lerninsel: Digitale Bilder
07.06.2016

Vom digitalen Foto zum Fotobuch

- Die Bedienung der Bestellsoftware -

Damit können Sie das Fotobuch nach Ihren Wünschen gestalten

Hier sehen Sie wie viel Geld das Buch kosten wird

Photo Director

Zu finden im Google Play Store, gibt es auch im AppStore für iOS
In-App Käufe ... ja
Werbebelastet ... Eigenwerbung

Funktionen:

- Bilder drehen, zuschneiden und spiegeln
- Rote Augen entfernen
- Effekte benutzen
- Farblin, Sättigung und Schärfe bearbeiten
- Collagen erstellen

Alternative: Aviary
Weiterführender Link: <https://www.android-user.de/photodirector-der-leistungstarke-echte-gute-photo-editor/>

Instagram

Zu finden im Google Play Store, gibt es auch im AppStore für iOS
In-App Käufe ... nein
Werbebelastet ... ja

Funktionen:

- Fotobearbeitung ... Effekte und Filter
- Nachrichten schreiben
- Teilen eigener Bilder
- Bilder anderer Nutzer ansehen und bewerten
- Gezielte Suche nach Themen, die interessant sind

Alternative: PicsArt

Weiterführender Link: <http://socialmediaone.de/instagram-grundlagen-tipps-soziale-netzwerk/>

Digitale Bilder- Workshop

Digitale Bildbearbeitung (Photo Editor – Instagram – PicsArt)

- o Die Apps & Software bedienen lernen (Installation & Nutzung)
- o Effekte und Filter anwenden können
- o Alben, Collagen und Diashows Erstellung

Fotobücher - Wecken Sie schöne Erinnerungen mit CEWE Fotobuch!

- o CEWE-Bestellsoftware bedienen lernen (Installation & Nutzung)
- o Gestaltung des Fotobuches
- o Der Bestellvorgang

Dropbox – Dateien bequem online speichern und mit anderen teilen

- o Dropbox bedienen lernen (Anmeldung & Nutzung)
- o Erstellung einer Fotogalerie mit Dropbox

Wenn Sie leben in der digitalen Welt
Lerninsel: Digitale Bilder
07.06.2016

Dropbox

Was ist Dropbox?

- Online-Speicher
- Macht es möglich, Dateien auf allen eigenen Endgeräten
- Mit Dropbox können Sie Dateien online speichern und synchronisieren
- Benutzer können Dateien hochladen, herunterladen, verschieben, löschen
- Dropbox ist ein Cloud-Speicherdienst, der es ermöglicht, Dateien online zu speichern und von überall aus zu erreichen
- Dropbox ist ein Cloud-Speicherdienst, der es ermöglicht, Dateien online zu speichern und von überall aus zu erreichen
- Dropbox ist ein Cloud-Speicherdienst, der es ermöglicht, Dateien online zu speichern und von überall aus zu erreichen

Wie man Dropbox einrichtet

- Dropbox ist ein Cloud-Speicherdienst, der es ermöglicht, Dateien online zu speichern und von überall aus zu erreichen
- Dropbox ist ein Cloud-Speicherdienst, der es ermöglicht, Dateien online zu speichern und von überall aus zu erreichen
- Dropbox ist ein Cloud-Speicherdienst, der es ermöglicht, Dateien online zu speichern und von überall aus zu erreichen
- Dropbox ist ein Cloud-Speicherdienst, der es ermöglicht, Dateien online zu speichern und von überall aus zu erreichen

Wenn Sie leben in der digitalen Welt
Lerninsel: Digitale Bilder
07.06.2016

Lerninsel 3 – Gesundheitsförderung



Silver Surfer

Gesundheits-Apps



Blutdruck Daten

- * Einfaches Erfassen
- * Hilfreiche Diagramme
- * Auswertung als PDF
- * Medikamentenverwaltung
- * weitere Vitalwerte
- * viele Extras

Sicherheit:

- * in D. entwickelt
- * alle Inhalte überprüft
- * anonyme Nutzung
- * keine Daten Weitergabe

Mein Wasser

- * Wasserbedarfsrechner
- * Trinkerinnerung
- * Grafische Statistik



Stepz



- * zählt sehr genau die Schritte
- * läuft im Hintergrund / wenig Strom
- * benötigt kein GPS
- * berechnet die verbrauchten Kalorien

Apotheke vor Ort



- * zeigt Apotheken in der Nähe
- * Überblick über Service- und Leistungsangebot
- * Arzneimittel-Reservierung
- * Apothekennotdienst
- * Lage- und Anfahrtsplan
- * viele Extras (Laborwerte, Glossar, Wechselwirkungs-Check, Heilkräuter-Lexikon)

Krankenkassen & Apps

Auswertung der Daten bei Unfällen?

Medikamenten Fuchs

Online Apotheken

Gesundheitsförderung
in
Einrichtungen des öffentlichen
Wohns + Altersheimen
über Apps
unter Einbeziehung
des Datenschutzes.

Beziehung Sensoren-
Smartphone / Tablet

Informations-
gewinn

WAS IST EINE APP?

App, die oder das (s) =
Kurzform von engl. application
= Anwendung

Für Computer, Tablet
& Smartphone

SCHON GEWUSST? Es gibt verschiedene Arten von Apps

Native Apps werden auf dem App Store oder Google Play heruntergeladen und auf dem Gerät installiert.

Web-Apps sind Webseiten, die aus dem Internet über einen Browser auf dem Smartphone oder Tablet-PC genutzt werden können.

Hybrid-Apps sind Webseiten, die auf dem App Store oder Google Play heruntergeladen und auf dem Gerät installiert werden.

Apps und Daten- schutz

Eine App - Was ist das?

App ist die Abkürzung von engl. *Application*. Damit ist eine Anwendungssoftware gemeint, also ein ausführbares Programm, das eine mehr oder minder nützliche Funktion erfüllt, aber nicht relevant für das Funktionieren eines Systems selbst ist. Auf diese Weise wird der Funktionsumfang eines Gerätes erweitert. Beispiele hierfür sind etwa Wecker-App, Navigations-App, diverse Spiele-Apps usw. Von Apps spricht man nicht nur in Zusammenhang mit Smartphones und Tablet-PCs. Auch die etwas älteren Handymodelle integrieren Apps, wenn es z.B. um die Möglichkeit geht, Erinnerungen in Notizen festzuhalten, den Wecker zu stellen, ein Adressbuch anzulegen, eine Topfkuh zu starten etc.

Woher kann man Apps beziehen? - Die App-Stores

Die Apps werden normalerweise über die jeweils entsprechende Plattform des Anbieters zum Download angeboten. Bei einer App für iPhones und iPads ist das der *Apple App Store*, bei einem mobilen Gerät mit einem Android-Betriebssystem ist das *Google Play*, bei Windows der *Windows Market Place* bzw. *Windows Phone Store* (Windows 8), um die verbreitetsten zu nennen. Plattformübergreifende Angebote können nur angewandt werden, wenn es das jeweilige Betriebssystem auch zulässt.



Neben den großen App-Stores gibt es auch alternative Stores, deren Angebote jedoch meist nur genutzt werden können, wenn man das Betriebssystem des Smartphones modifiziert (*Rooting* und *Jailbreaking*). Diese Handlung kann, auch wenn man sich in Deutschland aktuell noch in einer rechtlichen Grauzone befindet, rechtliche Folgen mit sich bringen. Außerdem kann durch die Modifizierung die Garantie des Gerätes verloren gehen. Apps sind in den meisten Fällen kostenlos. Die kostenpflichtigen Apps variieren in der Höhe der anfallenden Kosten. Preise bewegen sich zwischen 0,68 Euro (z.B. Cut the Rope) und 69,99 Euro (z.B. TomTom Europa), wobei sich die Mehrheit der Apps im unteren Preissegment bewegt.

Anmerkung: Rooting (engl. "verwurzeln") und *Jailbreaking* (engl. "aus dem Gefängnis ausbrechen") bezeichnen das Entfernen von Nutzungsbeschränkungen bei mobilen Endgeräten.

Der App-Check

Was sollte man vor der Installation prüfen?

- ▶ Warum will ich die App installieren?
- ▶ Brauche ich die App wirklich?
- ▶ Stammt die App aus einem offiziellen App-Store?
- ▶ Macht die App einen seriösen Eindruck? Ist die App leicht zu finden? Ist die Beschreibung der App in fehlerfreiem Deutsch?
- ▶ Wer ist der Anbieter der App? Ist dieser seriös? Welche anderen Apps hat dieser im Angebot?
- ▶ Wie bewerten andere Nutzer die App? Gibt es z. B. Kommentare, die über häufige Abstürze und Fehler berichten?
- ▶ Haben Freunde oder Bekannte die App installiert? Wie sind deren Erfahrungen?
- ▶ Welchen Eindruck vermitteln die „Vorschaubilder“ im App-Store?
- ▶ Gibt es Bewertungen und Kommentare von Userinnen und Usern außerhalb des App-Stores? Gibt es Testberichte oder ähnliches?
- ▶ Welche Berechtigungen benötigt die App? Sind diese angemessen?
- ▶ Wie ist das Geschäftsmodell der App? Muss man für Zusatzfunktionen zahlen?
- ▶ Wie sehen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) der App aus?
- ▶ Welche (Alters-)Einstufung liegt für die App vor?
- ▶ In welchen Sprachen ist die App erhältlich?

Was sollte man während der Nutzung prüfen?

- ▶ Erfüllt die App meine Erwartungen?
- ▶ Wie lässt sich die App bedienen? Welchen Eindruck macht der Menüaufbau?
- ▶ Läuft die App absturzfrei/fehlerfrei?
- ▶ Gibt es Melde-Funktionen, wenn etwas nicht funktioniert? Wird auf diese zeitnah reagiert?
- ▶ Kann man eine Datenschutzerklärung einsehen?
- ▶ Werden Daten an Dritte weitergegeben? Gibt es störende Werbung oder Pop-ups? Welche Inhalte oder Produkte werden über die Werbung angepriesen?
- ▶ Braucht man weitere Apps zur Ergänzung? Muss man für Zusatzfunktionen zahlen? Sind Kläufe zur Ergänzung klar erkennbar?
- ▶ Gibt es die Möglichkeit, selbst zu bestimmen, auf welche Daten die App zugreifen kann?
- ▶ Werden die Zugriffsrechte bei Aktualisierungen unnötig erweitert?
- ▶ Werden Verbindungen zu Facebook und Co. eindeutig angegeben und können diese abgeschaltet werden?

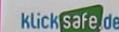
Was gilt für Apps, die der Kommunikation und Vernetzung dienen (Messenger-Apps, Apps von Sozialen Netzwerken, ...) darüber hinaus?

- ▶ Kann man auf Nutzer und Nutzerinnen aufmerksam machen, die sich falsch verhalten?
- ▶ Werden diese nach mehrmaligem Melden gesperrt?
- ▶ Werden Meldungen über problematisches Verhalten ernst genommen und schnell bearbeitet?
- ▶ Kann man andere für den eigenen Account sperren?
- ▶ Sind Richtlinien festgelegt, mit denen falsches Verhalten bewertet werden kann?
- ▶ Können alle Nutzer und Nutzerinnen der App die eigene Handynummer sehen oder kann dies auch abgestellt werden?



Ideen und Tipps zum Lernen und Unterrichten mit dem Handy sowie FAQs und rechtliche Aspekte rund um das Handy finden Sie

unter www.klicksafe.de/smartphones
oder www.handysektor.de



Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

Apps & Datenschutz

Viele der Apps greifen, wenn sie einmal auf dem Smartphone installiert sind, auf Dateien und Programme auf dem Gerät zu. Sie tun dies teils ohne die explizite Einwilligung des Nutzers und/oder greifen auf Daten zu, die für das Funktionieren der App nicht zwingend erforderlich sind, wie z. B. auf das Adressbuch des Nutzers, wenn es um eine Navigations-App geht. Für den Anbieter sind solche Daten zum einen für Werbezwecke wertvoll, denn es kann ja sein, dass sich unter den Freunden und Bekannten der Adressliste noch weitere Interessenten für die Navigations-App befinden. Andererseits können diese Daten auch gewinnbringend an Dritte weiterverkauft werden.

Was bei Kontaktdaten aus der Adressliste bereits datenschutzrechtlich bedenklich ist, wird riskant, wenn es um streng vertrauliche Daten, wie z. B. TANs für Online-Banking oder Kreditkarteninformationen geht. Immer wieder wird auf Schadprogramme hingewiesen, die als App getarnt, Daten ausplündern. Prädestiniert für die Infizierung mit solchen Schadprogrammen ist der Zugriff auf alternative App Stores, die neben den großen Plattformen existieren. Aber auch letztere bieten keine endgültige Sicherheit, wie die Enttarnung verschiedener Apps z. B. in Google Play Store als Schadprogramme zeigt.

... und wie man seine Daten schützen kann

Schutz vor allzu neugierigen Apps oder gar Schadprogrammen bietet eine gesunde kritische Haltung gegenüber Apps. Man sollte auf Apps aus alternativen App-Stores verzichteten und Anwendungen aus den großen Plattformen vorziehen, da diese zumindest oberflächlich mittels eines automatisierten Verfahrens überprüft werden. Außerdem sollte man immer die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGBs) einer jeden App vor deren Installation kritisch lesen. Außerdem sollte man in Erfahrung bringen, welche Zugriffsrechte sich die jeweilige App auf dem Smartphone oder Tablet-PC einräumen möchte.

AGB's und Zugriffsrechte lesen!

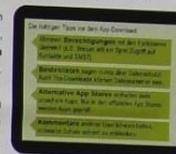


Vor dem Herunterladen einer Anwendung aus dem Apple App-Store, kann man hier unter „Details“ - „Datenschutzrichtlinie“ die Allgemeinen Geschäftsbedingungen durchlesen. In diesen sind in den meisten Fällen auch die App-Berechtigungen aufgelistet. Problematisch ist jedoch, dass diese Richtlinien aufgrund ihrer meist amerikanischen Herkunft, häufig auf Englisch beschrieben sind.

WAS DÜRFEN APPS AUF DEM SMARTPHONE?

Apps erhalten Berechtigungen, um Funktionen auszuführen

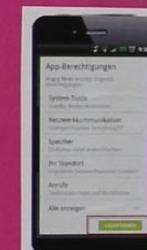
Mit den Berechtigungen können Apps Daten auslesen.



Quelle: Handysektor



Im Google Play-Store muss man die „App-Berechtigungen“ akzeptieren, um eine App heruntergeladen zu können.



Lerninsel 3 – Gesundheitsförderung

Ideen und Tipps zum Lernen und Unterrichten mit dem Handy sowie FAQs und rechtliche Aspekte rund um das Handy finden Sie unter www.klicksafe.de/smartphones oder www.handysektor.de

handysektor
smart + mobile

Klicksafe.de
EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

Apps & Abzocke

kostenlose Apps finanzieren sich meist über Werbung und hier bringen sich Abfallen, meist getarnt als simple Erbeinblendung, in Stellung. Oftmals reicht ein Antippen der Einblendung seitens des Nutzers und ohne dass dieser davon Kenntnis genommen hat, hat er einen kostenpflichtigen Vertrag abgeschlossen oder sein Smartphone versendet kostenpflichtige SMS.

problematisch sind auch sog. In-App-Käufe. Darunter versteht man kostenpflichtige Zusatzfunktionen, die man im Rahmen einer App erwerben kann. Bei Spielen kann es sich dabei beispielsweise um „extra Leben“ oder die zweite Versionen des Spiels handeln. Oftmals sind die dadurch entstehenden zusätzlichen, teils sehr hohen Kosten nur ungenügend gekennzeichnet und der Blick auf die nächste Handyabrechnung ist dann eine böse Überraschung.

NICHTS IST KOSTENLOS, AUCH APPS (FAST) NIE.

- Kostenpflichtig** (0,89€): Die App muss vor dem Herunterladen bezahlt werden.
- Freemium**: Die App ist kostenlos, aber nur gegen Bezahlung gibt es alle Funktionen.
- Lizenz**: Für die App muss jedes Mal eine Gebühr bezahlt werden.
- Werbung**: Die App ist kostenlos, dafür wird Werbung angezeigt, Achtung: Achtung! Nicht anklicken!

VORSICHT vor In-App-Käufen!
Springergerichte für andere Geräte? Nur auf Vorsicht angewandt! Diese sind nicht immer richtig. Bitte immer zuerst prüfen, bevor Sie auf In-App-Käufe klicken!

Android und iOS: Optionen zum Schutz vor In-App-Käufen
 Google Play: Einstellungen > Passwörter der Beschränkung von Käufen
 iOS: Einstellungen > Allgemein > Einschränkungen > In-App-Käufe deaktivieren

Quelle: Handysektor

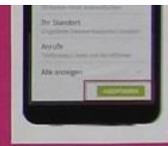
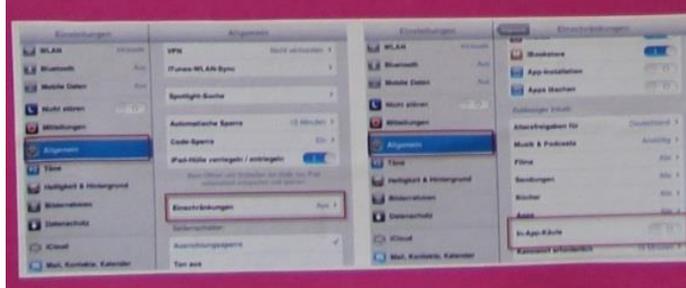
... und wie man sich davor schützen kann

Drittanbietersperre aktivieren!

Vor Abfallen und damit vor unerwarteten Kosten kann man sich durch die sog. Drittanbietersperre schützen. Der Drittanbieter ist in diesem Fall der Anbieter des ungewollten Abos. Die Sperrung erreicht man durch einen Anruf bei seinem Mobilfunkanbieter oder einem entsprechenden Brief an diesen gerichtet. Eine Vorlage für ein solches Schreiben ist auf der Internetseite der [Verbraucherzentrale Niedersachsen](http://www.verbraucherzentrale-niedersachsen.de) zu finden.

In-App-Käufe verhindern!

Vor Kostenfallen im Bezug auf die In-App-Käufe kann man sich schützen, indem man diese sperrt. Bei iOS erfolgt das über die „Einstellungen“. Bei den Einstellungen dann den Menüpunkt „Allgemein“ wählen und dann „Einschränkungen aktivieren“. Hier kann man dann die In-App-Käufe ausschalten oder unter „Kennwort erforderlich“ die Option „Sofort“ auswählen, somit muss bei jedem Einkauf schon zuvor das Kennwort eingegeben werden.



Wenn die App bereits installiert ist, kann man unter „Einstellungen“ - „Anwendungen“ - „Anwendungen verwalten“, die Berechtigungen der jeweiligen App (z.B. Facebook) erfragen.

Bei iOS kann man unter „Einstellungen“ - „Datenschutz“ und den jeweiligen Programmen (Kontakte, Fotos, etc.) überprüfen, ob eine App versucht auf die entsprechenden Inhalte zu zugreifen. Falls eine der Anwendungen aufgelistet ist, kann man die Berechtigung deaktivieren.

Für manche Apps bietet der Apple App-Store unter „Details“ den Punkt „Top In-App-Käufe“ an. Hier ist aufgelistet, welche In-App-Käufe getätigt werden können und wie teuer diese sind. In dem meisten Fällen handelt es sich dabei um „Zusatzfunktionen“ für die entsprechende App.



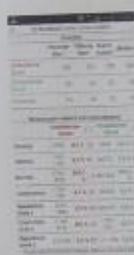
App-Käufe beschränken!

Bei Android lassen sich In-App-Käufe nicht grundsätzlich verhindern. Man kann aber ein Passwort für jeden einzelnen Kauf einrichten. Dafür geht man im Google Play Store auf die „Einstellungen“ und klickt dann unter „Nutzersteuerung“ auf „Passwort“. Dann muss man noch das Häkchen bei „Passwort für Beschränkung von Käufen verwenden“ setzen und ein Passwort auswählen.



Lerninsel 3 – Gesundheitsförderung

Blutdruck-Daten-App



Auf einfache Weise persönliche Blutdruckdaten sammeln und in der App eingeben. Diese berechnet dann Durchschnittswerte!

Pro	Contra
Werte speichern und auf anderen Geräten abrufen	Überblickliche Darstellung da sehr viele Werte dargestellt werden
Einfache Anwendung Registrierung nicht erforderlich Keine Internetverbindung erforderlich	Wartung!

S Health



Man kann mit der App seinen Puls und Stress messen, sowie Angaben über sportliche Aktivitäten und das Körpergewicht machen.

Oben in der Grafik links sieht man den Schrittzähler

In der unteren Grafik sieht man, wie der Schrittzähler die gekauften Schritte grafisch darstellt.

Pro	Contra
Schrittzähler funktioniert sehr gut, nicht nur in der Hose, sondern auch in der Handtasche Kann mit dem Hydro Coach verbunden werden Die App ist bei Samsung Phones häufig vorinstalliert	Pulsmesser ist sehr ungenau

Eine gute Alternative zu der App stellt ein „einfacher“ Schrittzähler da. Mit diesem kann man ebenfalls kontrollieren, ob man sich ausreichend bewegt hat!

Hydro Coach



Erinnern daran, jeden Tag ausreichend zu trinken, damit dies im Alltag nicht vergessen wird.

Pro	Contra
Einfache Bedienung	Sehr viel Werbung auch außerhalb der App-Benutzung
Ermittlung des individuellen Flüssigkeitsbedarfs	Es werden auch für Kinder werbliche Maßnahmen verwendet
Kann mit vielen Apps verbunden werden	
Keine Berechtigungen erforderlich	

Alternative aufgrund der Contra-Argumente:

- App: „Wasser Zeit-Wasser trinken“, da diese die Maßeinheiten Liter/Milliter verwendet keine Werbung zeigt und kaum Berechtigungen erfordert.



Apotheke vor Ort



Wenn man seine Postleitzahl eingibt oder seinen aktuellen Standort erfassen lässt, wird einem dieses Fenster mit allen Apotheken, die sich im Umkreis befinden gezeigt.

Anschließend kann man eine Apotheke auswählen, die Öffnungszeiten sehen und Medikamente vorbeistellen. Außerdem kann man Bspackmittel von Medikamenten lesen und die App verfügt über ein Ratgeberlexikon

Pro	Contra
Wenig Möglichkeiten	Wenig Zugriffsberechtigungen
Einfache Benutzung ohne GPS	
Besondere praktisch um in ländlichen Gegenden Apotheken zu finden	

TRINKEN

Datenschutz

Wie fördert der PC die Gesundheit

Lerninsel 4 – Kommunikation online





E-Mail-Knigge

Anja Thimel, Kerstin Opitz und Maresa Getto

Von: anja.kerstin.maresa@students.uni-mainz.de
Gesendet: Dienstag, 07.06.2016 08:00
An: Tagungsteilnehmer@web.de
CC: alle E-Mailer
Betreff: E-Mail-Knigge

Sehr geehrter Teilnehmerinnen und Teilnehmer,

im Folgenden finden Sie eine Reihe von Tipps zum angenehmen und effizienten E-Mail-Verkehr:

- 1. Der Betreff**
Fassen Sie im Betreff den Inhalt oder das Thema Ihrer E-Mail kurz und aussagekräftig zusammen.
- 2. Die Anrede**
Wenn Ihnen der Empfänger nicht bekannt ist, beginnen Sie Ihre E-Mail höflich und korrekt mit „Sehr geehrte ...“. Achten Sie darauf, wie der Adressat antwortet, und spiegeln Sie seinen Stil bei weiteren E-Mails wider.
- 3. Die Groß- und Kleinschreibung**
GROSSGESCHRIEBENE WÖRTER wirken auf die meisten, als würden sie laut ANGESCHRIEEN. Das ist unhöflich. Verzichten Sie aus demselben Grund auf aneinandergereichte Ausrufezeichen!!!!!!!!!!!!!!
☺ Smileys sollten Sie auf Ihre private Korrespondenz beschränken ☺ ;-).
- 4. Die Lesbarkeit**
Formulieren Sie - wie in einem Brief - bewusst und in nicht zu langen Sätzen. Machen Sie sinnvolle Absätze.
- 5. Der Anhang**
Anhänge können lästig sein. Besonders, wenn riesengroße Datenmengen verschickt werden und der Empfänger dadurch eine lange Ladezeit in Kauf nehmen muss. Viele Einzeldateien sollten besser in eine komprimierte zip-Datei zusammengefasst werden.
- 6. Die Priorität**
Mit einem knallroten Ausrufezeichen verschene E-Mails stechen ins Auge. Der Empfänger wird aber auch unter Zugzwang gesetzt, und das oft unnötig. Gehen Sie deshalb sparsam damit um.
- 7. Die Empfangsbestätigung**
Dasselbe gilt für die die Empfangs- oder Lesebestätigung. Auch sie ist nur in den seltensten Fällen nötig. Vertrauen Sie auf den Empfänger.
- 8. Grußformel und Signatur**
Nehmen Sie sich die Zeit für eine persönliche Grußformel. Bei geschäftlichen E-Mails sollte die Signatur neben Ihrem Namen auch Ihre Adresse (und Telefonnummer) enthalten.

Wenn Sie diese Regeln beherzigen, kann bei Ihrer E-Mail-Korrespondenz nichts schiefgehen.

Mit freundlichen Grüßen

Anja Thimel, Kerstin Opitz und Maresa Getto

Lerninsel 5 – Umgang mit der Datenflut

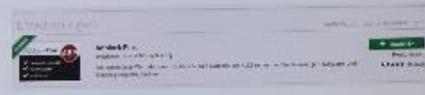


Nützliche Helfer!



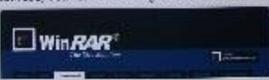
Browser-Addon „Adblock Plus“

- Unterdrückt Werbewerbung und Pop-Up-Seiten
- Erhältlich für viele Browser
- kostenlos



Archivierungs-Programm „WinRAR“

- Verpackt viele einzelne Dateien in ein einzelnes Archiv
- Komprimiert Daten und spart somit Platz
- Eignet sich zum einfachen Lagern und Weitergeben von Dateien
- Kostenlose, voll funktionsfähige Probeversion



Gut organisiert!

Ordnung halten in Windows

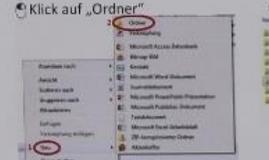
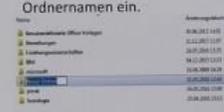
Windows enthält bereits eine vorsortierte Ordnerstruktur für Ihre Daten. Navigieren Sie dazu über das Startmenü nach „Computer“ (Windows 7) oder dem „Explorer“ (Windows 8/10).



Ein Rechtsklick öffnet das Menü

Klick auf „Ordner“

Geben Sie nun den Ordernamen ein.

Dropbox

Speicherplatz im Internet

Die Oberfläche von Dropbox



Über die Dropbox können Sie Ihre Dateien online speichern und mit anderen teilen. Sie können Dateien hochladen, herunterladen, verschieben und löschen. Sie können auch Dateien freigeben, sodass andere sie ansehen und herunterladen können.

Über die Dropbox können Sie Ihre Dateien online speichern und mit anderen teilen. Sie können Dateien hochladen, herunterladen, verschieben und löschen. Sie können auch Dateien freigeben, sodass andere sie ansehen und herunterladen können.

Google

... aber richtig!

Google-Suche mit Syntax verfeinern!

Google

- + : Begriff muss im Suchergebnis vorkommen.
- : Begriff darf nicht im Suchergebnis vorkommen.

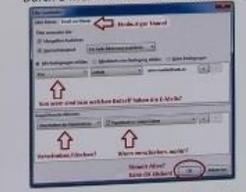
Google

" " : Der Text in Anführungszeichen muss genau so im Suchergebnis vorkommen.

* : Das Sternchen ist Platzhalter für ein Wort, das fehlt oder variiert.

Ordnung im Postfach!

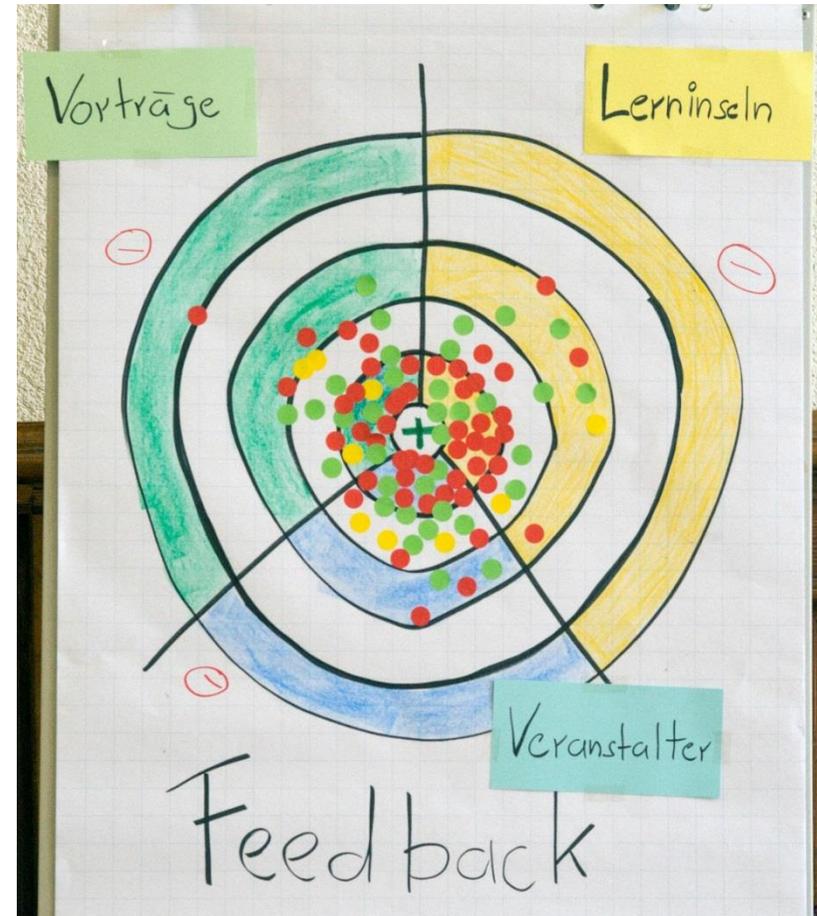
Durch E-Mail-Filter Übersicht bewahren.



Impressionen



Die letzte Seite



Fotos & ©:
Stefan F. Sämmer/JGU
Daria Hill, Niklas Krüger; ZWW JGU

Protokoll & Tagungsorganisation:
Sabine Hüsing/ZWW JGU
Juni 2016