

1. Hat der Herausgeber seinen Hauptsitz im europäischen Binnenmarkt?

-

+

2. Läuft die App mit Werbung, InApp-Käufen oder Lootboxen?

+

-

3. Gibt es Schnittstellen oder Verlinkungen nur mit soz. Medien aus dem eur. Binnenmarkt (Signal oder schulinterne Plattformen)?

+

-

Existiert eine nachvollziehbare Datenschutzerklärung auf deutsch?

-

+

Textbaustein:
Sitz nicht im
eur. Binnenmarkt

Textbaustein:
Werbung in
der App

Textbaustein :
Übertragung an
soz. Medien
außerhalb EU

Textbaustein: un-
vollständige DSE

Einfache
Information über
die App- Nutzung

Allgemeine Hinweise: Das offline Arbeiten an den Apps sollte immer vorgezogen werden, da man dadurch unbemerkten Datentransfer verhindert.

- Wenn eine Registrierung erforderlich ist, sollte man immer Phantasienamen und -Email-Adressen verwenden.
- Viele Apps greifen auf die Kontaktdaten des Smartphone zu, die sie für die App selber gar nicht benötigen, diese kann man oft in den Einstellungen des Smartphones ausschalten.
- Zu 1: wenn ja sind sie an die europäische Datenschutzgrundverordnung gebunden und dies ließe sich (zur Not auch durchsetzen)
- Zu 2: Es ist wichtig zu wissen, wie der Hersteller Geld verdient. Gibt es Werbung oder InApp-Käufe steigt die Gefahr, dass Kinder (versehentlich) darauf klicken und eventuell Inhalte sehen, die für sie ungeeignet sind oder Käufe tätigen, die sie nicht überblicken können.
- Zu 3: Verlinken die Plattformen mit anderen soz. Netzwerken (wie Youtube, Instagram oder WhatsApp) ist intransparent, welche Daten die Unternehmen (etwa für personenbezogene Werbung) erheben aber auch welchen Zugriff ausländische Staaten auf die verlinkten Inhalte haben.
- Zu 4: Laut DSGVO ist es erforderlich, das Datenschutzerklärungen leicht verständlich und übersichtlich gehalten werden, damit auch der uninformierte Nutzer diese versteht. Viele Datenschutzerklärungen gibt es überwiegend auf Englisch und beinhalten oftmals Erklärungen über die Nutzung der Webseite des Herstellers und befassen sich nur in einem Unterpunkt mit der App.