

**Handreichung**

# Mediennutzung junger Menschen

in Verbindung mit ihren jeweiligen  
entwicklungspsychologischen Aufgaben

**ajs**

**AKTION JUGENDSCHUTZ**

Landesarbeitsstelle  
Baden-Württemberg

# Impressum



**AKTION JUGENDSCHUTZ**

Landesarbeitsstelle  
Baden-Württemberg

## Herausgeberin

Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle  
Baden-Württemberg  
Jahnstraße 12, 70597 Stuttgart  
info@ajs-bw.de, www.ajs-bw.de

## Konzeption und Redaktion

Petra Wolf und Leonie Schollän,  
Fachreferentinnen Jugendschutz  
und Medienpädagogik, ajs

## Layout

Kreativ plus – Gesellschaft für  
Werbung und Kommunikation mbH  
www.kreativplus.com

## Illustrationen Titel

Freepik.com; Kreativ plus

 Baden-Württemberg  
Ministerium für Soziales,  
Gesundheit und Integration

Finanziert durch das Ministerium für Soziales,  
Gesundheit und Integration aus Landesmitteln,  
die der Landtag von Baden-Württemberg  
beschlossen hat.



masterplan  
kinderschutz

1. Auflage, Juli 2025



Freepik.com

# Inhalt

## 1

<b>Einleitung</b> .....	4
Die Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen im Kontext ihrer Entwicklungsaufgaben .....	5
Gefährdungen im Feld der Mediennutzung im Hinblick auf das Lebensalter .....	6

## 2

<b>An alle gedacht!</b>	
Diversitätsbewusste Medienarbeit .....	7
Reflexionsfragen für diversitätsbewusste Veranstaltungen .....	8

## 3

<b>Null- bis Sechsjährige</b>	
Entwicklung und Mediennutzung .....	9
Gefährdungen .....	11
Auf einen Blick: Null- bis Sechsjährige .....	12
Themenfelder .....	13
Medienpädagogische Formate und Ideen für die Praxis .....	14

## 4

<b>Sechs- bis Zehnjährige</b>	
Entwicklung und Mediennutzung .....	16
Gefährdungen .....	17
Auf einen Blick: Sechs- bis Zehnjährige .....	18
Themenfelder .....	19
Medienpädagogische Formate und Ideen für die Praxis .....	20

## 5

<b>Zehn- bis Dreizehnjährige</b>	
Entwicklung und Mediennutzung .....	22
Gefährdungen .....	23
Auf einen Blick: Zehn- bis Dreizehnjährige .....	24
Themenfelder .....	25
Medienpädagogische Formate und Ideen für die Praxis .....	26

## 6

<b>Jugendliche</b>	
Entwicklung und Mediennutzung .....	28
Gefährdungen .....	29
Auf einen Blick: Jugendliche .....	30
Themenfelder .....	31
Medienpädagogische Formate und Ideen für die Praxis .....	32

## 7

Anhang .....	34
--------------	----

*Gemeinsam gestalten  
wir eine sichere und  
förderliche digitale Welt für  
Kinder und Jugendliche!*

## Einleitung

Der moderne Kinder- und Jugendschutz beruht auf dem Dreieck von **Schutz, Befähigung und Teilhabe**. Damit junge Menschen an der digitalen Gesellschaft teilhaben können, müssen sie altersentsprechend vor Gefährdungen geschützt und zugleich zur kompetenten Nutzung befähigt werden (§ 14 SGB VIII). Pädagogische Fachkräfte sind herausgefordert, sich dem mediatisierten Alltag ihrer Zielgruppen zu stellen und ihre Angebote entsprechend zu modifizieren. Nur so können sie ihrer Aufgabe der Förderung individueller Kompetenzen, der Befähigung zu souveräner Lebensführung und zu demokratischer Teilhabe gerecht werden.

Im Rahmen des Fortbildungsangebots „Medienkompetenz im Fokus – Kinder- und Jugendmedienschutz in digitalen Räumen“, ein Projekt im Masterplan Kinderschutz des Ministeriums für Soziales, Gesundheit und Integration Baden-Württemberg entstand diese Handreichung.

Mit ihr sollen Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe unterstützt werden, die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen mit entwicklungspsychologischen Aufgaben zu verbinden. Zugleich sollen sie Gefährdungen in der Mediennutzung altersspezifisch bewerten und geeignete Maßnahmen für die medienerzieherische Begleitung und Unterstützung der jeweiligen Zielgruppen entwickeln und umsetzen können. Dabei soll die Perspektive auf inklusive Angebote in der Kinder- und Jugendhilfe erweitert werden.



## Die Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen im Kontext ihrer Entwicklungsaufgaben

Nach Havinghorst (1972) sind Entwicklungsaufgaben Herausforderungen oder Lernaufgaben, die in bestimmten Lebensphasen auftreten und bewältigt werden müssen. Die Entwicklungsaufgaben werden durch biologische Veränderungen wie die Pubertät beeinflusst, durch gesellschaftliche und kulturelle Anforderungen bestimmt und sind durch individuelle Werte und Ziele bedingt.

**Kinder und Jugendliche wachsen heute selbstverständlich in digitalisierten Lebenswelten auf.** Digitale Medien sind für sie sowohl Erfahrungsraum als auch Werkzeuge, um der eigenen Identität Ausdruck zu verleihen und bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben zu unterstützen. Wie Kinder und Jugendliche sich Medien aneignen, ist also eng mit ihrem Entwicklungsstand und den entsprechenden Entwicklungsaufgaben verknüpft.

Medienaneignung bedeutet, Medieninhalte auszuwählen, zu verstehen und in die eigene Lebensrealität zu integrieren. Dies geschieht vor allem durch selbstständiges Erkunden und handelndes Lernen – unterstützt durch Familie, Peer-Groups und pädagogische Fachkräfte. Diese sozialen Kontexte prägen maßgeblich, wie Kinder und Jugendliche ihre Medienkompetenz entwickeln.

Eine zentrale pädagogische Aufgabe ist es daher, die Bewältigung von Entwicklungsaufgaben durch die Förderung von Medienkompetenz zu unterstützen. Dazu gehört, dass Kinder und Jugendliche lernen, selbstbestimmt, kompetent, kreativ und sozial verantwortlich mit Medien umzugehen. Es ist wichtig, dass pädagogische Fachkräfte dabei die individuellen Entwicklungsschritte der Kinder und Jugendlichen kennen und berücksichtigen.

*Die Bewertung unterschiedlicher Gefährdungen ist abhängig vom Alter und Entwicklungsstand des Kindes.*



## Gefährdungen im Feld der Mediennutzung im Hinblick auf das Lebensalter

Digitale Medien bergen verschiedene Gefährdungspotenziale, die je nach Alter unterschiedlich zu bewerten sind. Unter Gefährdungen im digitalen Raum werden Phänomene verstanden, die einer unbeschwerteten Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an digitalen Medien entgegenstehen. Kinder und Jugendliche können als Rezipierende durch ungeeignete Inhalte und Darstellungsformen verstört oder belastet werden. Als Marktteilnehmende können sie durch intransparente Nutzungsbedingungen oder Abfallen in die Irre geführt werden. Durch die Nutzung von Kommunikationsplattformen können sie im Kontakt mit Bekannten und Unbekannten verletzt, bedrängt oder beleidigt werden oder sich grenzverletzend verhalten (Brüggen, et al., 2022).

**Die Bewertung unterschiedlicher Gefährdungen ist abhängig vom Alter und Entwicklungsstand des Kindes.** Ob Kinder zwischen realen und fiktiven Inhalten unterscheiden können, oder sie die Auswirkung von Gefahren erkennen können, zeigt sich auch in der Entwicklung der Theory of Mind. So sind Kinder im Grundschulalter oft noch nicht in der Lage, die Absichten hinter Medieninhalten vollständig zu verstehen, was sie anfälliger für Manipulation macht. **Kinder und Jugendliche, die über eine gut entwickelte Theory of Mind verfügen, sind möglicherweise besser in der Lage, die Inhalte, die sie konsumieren, kritisch zu hinterfragen** (Paschel, Schulz, Maria, & Pfetsch, 2025). Sie können die Absichten hinter Medieninhalten erkennen und verstehen, dass diese nicht immer der Realität entsprechen. Dies kann sie vor bestimmten Gefahren schützen, wie etwa der Verbreitung von Fehlinformationen oder der Beeinflussung durch manipulative Werbung.

Um junge Menschen entsprechend ihrer Entwicklung vor ungeeigneten Inhalten zu schützen, richtet sich der Fokus im Kindesalter eher auf den Schutz und den Ausschluss von Gefährdungen. Im Altersverlauf muss jedoch dem wachsenden, entwicklungspsychologisch wichtigen Autonomiebedürfnis begegnet werden. Aufgrund von Erfahrung im Umgang mit Online-Risiken kann bei Älteren eine gewisse Resilienz entstehen. Folglich sollte hier der Fokus auf der Befähigung liegen, potenzielle Gefährdungen zu erkennen und daraus resultierende Risiken angemessen zu bewerten und zu bewältigen.

Im Kontext von Gefährdungen spielen somit die drei Säulen der UN-Kinderrechte eine große Rolle. **Im Dreiklang von Schutz, Befähigung und Teilhabe muss je nach Entwicklungsstand der Umgang mit Risiken angepasst werden.** Die drei Dimensionen stehen dabei nicht im Widerspruch zueinander, sondern sind sich wechselseitig beeinflussende mögliche Steuerungsrichtungen.

## An alle gedacht! Diversitätsbewusste Medienarbeit

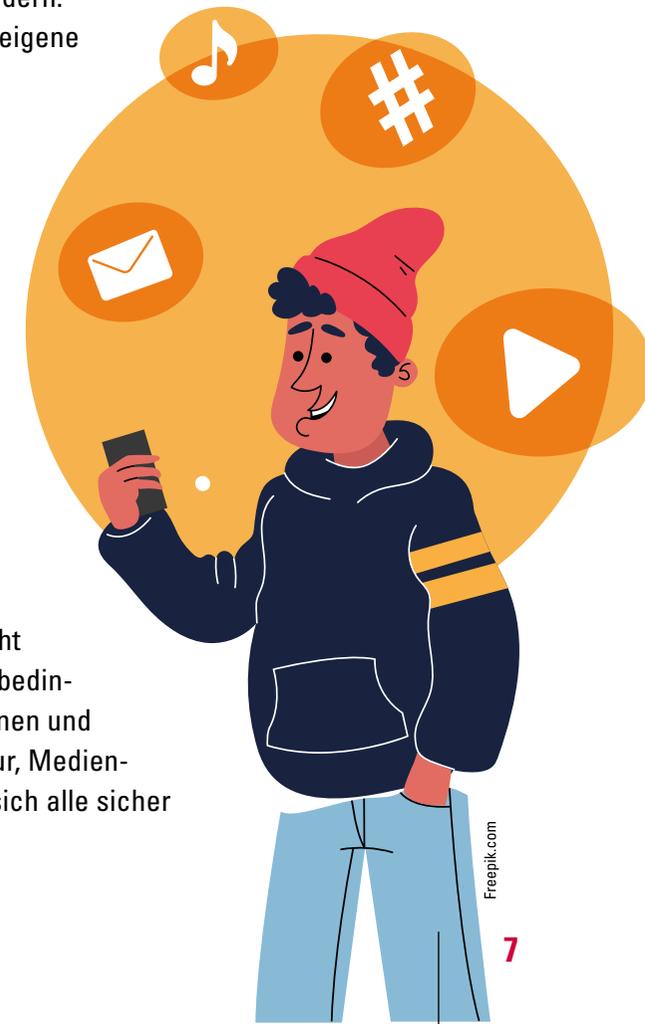
*Intersektionalität beschreibt das Zusammenspiel verschiedener Diskriminierungsformen, etwa aufgrund von Geschlecht, Herkunft, Behinderung, Religion, sexueller Orientierung oder sozialem Status. Menschen erleben diese nicht getrennt voneinander, sondern gleichzeitig und miteinander verwoben.*

Viele Medienangebote bilden unsere Gesellschaft nicht in ihrer Vielfalt ab. Sie transportieren einseitige Rollenbilder, reproduzieren Klischees oder lassen ganze Gruppen unsichtbar erscheinen. Genau hier liegt die Chance und Verantwortung der Medienpädagogik: mediale Vorurteile aufzudecken, alternative Perspektiven zu eröffnen und kritisches Denken zu fördern. Doch das gelingt nur, wenn Fachkräfte selbst sensibilisiert sind – für ihre eigene gesellschaftliche Position, für Privilegien und mögliche blinde Flecken.

Eine Auseinandersetzung mit der eigenen beruflichen Identität ist dabei zentral. Erst wenn Fachkräfte ihre eigenen Zugehörigkeiten reflektieren und Diskriminierungsmechanismen erkennen, können sie mit vielfältigen Gruppen professionell, respektvoll und gerecht arbeiten.

Medienpädagog:innen bewegen sich oft projektbezogen in Einrichtungen, deren Alltag und Dynamiken sie zunächst nicht kennen. Umso wichtiger ist es, im Vorfeld Fragen zu stellen: Wer nimmt teil? Wer könnte ausgeschlossen oder benachteiligt werden? Welche Barrieren gibt es – sprachlich, technisch, inhaltlich oder emotional? Und wie können diese abgebaut werden?

Eine intersektionale Haltung hilft, solche Fragen frühzeitig zu stellen – nicht erst dann, wenn es zu Ausgrenzungen kommt. Sie ermöglicht es, Rahmenbedingungen diskriminierungssensibel zu gestalten, Alltagsrassismen zu erkennen und präventiv gegen mögliche Verletzungen vorzugehen. Denn Ziel ist nicht nur, Medienkompetenz zu fördern, sondern auch Schutzräume zu schaffen, in denen sich alle sicher und gesehen fühlen können.



## Reflexionsfragen für diversitätsbewusste Veranstaltungen

### → Zielgruppe

- » Wen möchte ich mit dem Angebot/dem Material ansprechen?
- » Ist die Wahl der Sprache/Bilder an den Bedürfnissen der Zielgruppe(n) ausgerichtet (u.a. Untertitel, einfache oder Leichte Sprache etc.)?
- » Wen schließt die Wahl der Sprache ein/aus?
- » Wie sollen Einladungen/Infomaterialien/Werbematerialien aussehen?

### → Partizipation

- » Wer ist in die Planung involviert?
- » Ist die Zielgruppe partizipativ eingebunden?
- » Sind bei der Planung Betroffene dabei?

### → Expertise

- » Welche Organisationen oder Netzwerke kann ich kontaktieren, um Unterstützung oder Fachwissen für die Veranstaltung zu erhalten?
- » Wer in der Einrichtung hat Erfahrung mit der Begleitung von Kindern und Jugendlichen, die von Diskriminierung betroffen sind?

### → Barrieren

- » Welche Barrieren (räumlich, technisch, sprachlich-kommunikativ) könnten Personen die Teilnahme erschweren/verunmöglichen?

#### Quellen



<https://www.digitale-chancen.de/materialien/detail/an-alle-gedacht-gamm-broschuere-zu-intersektionalitaet-in-der-medienpaedagogik>



<https://pzkb.de/reflexions-und-arbeitshilfen-fuer-rassismus-und-diskriminierungssensible-veranstaltungen/>

## Null- bis Sechsjährige

### Entwicklung und Mediennutzung

*Familie wie auch die frühkindlichen Bildungseinrichtungen spielen eine wichtige Rolle dabei, wie Kinder sich in den ersten Lebensjahren (digitale) Medien aneignen.*

Kinder im Alter von 0-3 Jahren sind von Medien umgeben, aber ihre medienbezogenen Fähigkeiten und die Art und Weise, wie sie Medien nutzen, unterscheiden sich stark von älteren Kindern und Erwachsenen. Für die Jüngsten sind Medien zunächst bloße Reizquellen, die mit Tönen, Licht und visuellen Eindrücken ihre Aufmerksamkeit wecken. Allerdings überfordern diese Reize sie oft, da ihre Verarbeitungsfähigkeiten noch begrenzt sind. Anfangs erkunden sie digitale Geräte auf ähnliche Weise wie andere Gegenstände, etwa durch Tasten und Schmecken. Ihre ersten Schritte in die Medienwelt erfolgen durch das Beobachten und Nachahmen des Verhaltens ihrer Eltern. **Je mehr die Familie Medien nutzt, desto interessanter erscheinen sie den Kindern.**

Erstes gezieltes Interesse entwickeln die Jüngsten, wenn sie vertraute Gesichter auf Fotos oder in Videotelefonaten wiedererkennen. Durch Touchscreens machen sie früh Selbstwirksamkeitserfahrungen, wenn sie Bilder durch Wischen verändern oder Geräusche auslösen, auch wenn sie diese Fähigkeiten im ersten Lebensjahr noch nicht bewusst steuern können. Im zweiten Lebensjahr entwickeln Kinder durch kognitive, sprachliche und motorische Fortschritte ein besseres Verständnis dafür, dass Bildschirme von Menschen gemacht und keine magischen Fenster sind. Ab dem dritten Lebensjahr gewinnen Medien zunehmend an Bedeutung. Kinder verstehen kurze, einfache Geschichten, die einen Bezug zu ihrem Alltag haben, wenn sie dabei von einer Bezugsperson begleitet werden. Sie können auch einfache Spiele spielen oder Aufgaben in einer App bearbeiten.



Ab etwa vier Jahren entwickeln Kinder ein wachsendes Interesse an ihrer Umwelt und suchen gezielt nach Informationen. Medien bieten ihnen eine Fülle an Anregungen und Wissen und das Internet wird zunehmend als Informationsquelle entdeckt. Über Symbole auf Smartphone oder Tablet können sie eigenständig auf Inhalte zugreifen, ohne jedoch die Struktur des Internets zu verstehen. Dadurch können sie leicht auf ungeeignete Inhalte stoßen.

Das Verständnis von Medieninhalten ist in diesem Alter noch begrenzt, da Vorschulkinder oft Mühe haben, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden. Sie erleben Medieninhalte intensiv und reagieren sensibel auf angstausslösende oder konfliktreiche Szenen. Gleichzeitig beginnen sie zu verstehen, dass Medien „gemacht“ sind und integrieren sie aktiv in ihren Alltag. Auf Basis dramaturgischer Elemente wie Musik oder Farben bauen sie ein erstes Genre- und Strukturwissen auf. Klar fiktionale Inhalte können sie bereits von der Realität unterscheiden, ebenso Werbung, wenn diese getrennt gezeigt wird.

**Vorschulkinder zeigen ein großes Bedürfnis, selbst kreativ zu sein** und ihre Ergebnisse zu präsentieren – auch im Umgang mit Medien. Dabei fördert der aktive Mediengebrauch feinmotorische, sprachliche und soziale Kompetenzen. Sie bevorzugen visuell ansprechende, leicht verständliche Inhalte, die interaktiv sind oder bekannte Figuren einbinden. Sie können sich in diese Figuren hineinversetzen, linearen Handlungsverläufen folgen und Beziehungen zwischen Medienfiguren nachvollziehen. Zudem beherrschen sie grundlegende Funktionen digitaler Geräte, etwa das Wischen, Antippen oder Starten von Apps, und nutzen diese zunehmend eigenständig.

Der aktive Umgang mit Medien kann den Ausbau weiterer Fähigkeiten (feinmotorische, sprachliche, Auge-Hand-Kommunikation, soziale Kompetenzen etc.) fördern.



## Gefährdungen

*Grundsätzlich bergen alle Medien Gefährdungen für Kinder, insbesondere, wenn sie zu früh, zu häufig oder nicht altersgerecht genutzt werden.*

Kinder im Vorschulalter nehmen nur selten eigenständig am Internet oder an Online-Kommunikation teil. **Dennoch sind sie verschiedenen medienbezogenen Risiken ausgesetzt, die sich vor allem durch das Verhalten der Eltern ergeben.** Ein zentrales Problem ist das sogenannte „Sharenting“, bei dem Eltern Texte, Bilder oder Videos ihrer Kinder in sozialen Netzwerken veröffentlichen, ohne dabei die Privatheit ihrer Kinder ausreichend zu schützen. Häufig wird das Familienleben öffentlich dokumentiert, und in manchen Fällen nutzen Eltern die Medienpräsenz ihrer Kinder sogar für kommerzielle Zwecke, wie es bei Familien-Influencer:innen der Fall ist. Eine weitere Herausforderung ist die emotionale Abwesenheit der Eltern durch deren eigene Mediennutzung, die sich negativ auf die Bindung und Entwicklung der Kinder auswirken kann.

Darüber hinaus besteht die Gefahr, dass Kinder Werbung und problematischen oder nicht altersgerechten Inhalten ausgesetzt werden, wenn ihnen (elterliche) Geräte ohne geeignete Jugendschutzeinstellungen überlassen werden. Geräte wie Smart Speaker und vernetztes Spielzeug können ein Risiko für den Datenschutz sein, da Kinder unbeabsichtigt persönliche Informationen preisgeben könnten – sei es durch Sprachbefehle oder Gespräche, die das Gerät möglicherweise aufzeichnet.



## Auf einen Blick: Null- bis Sechsjährige

	1. Lebensjahr	2. Lebensjahr	3. Lebensjahr	Kindergartenalter	Vorschulalter
Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bereits nach einigen Wochen: Erkennen von Bezugspersonen auf Fotos</li> <li>• Zunehmendes Interesse für Umgebung und externe Objekte</li> <li>• Sehr kurze Aufmerksamkeitsspanne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aneignung von funktionellem Wissen und Level-1-Perspektivenübernahme</li> <li>• Verstehen der doppelten Natur von Bildern</li> <li>• Sprachliche Entwicklung</li> <li>• Kind nimmt sich selbst als Individuum wahr</li> <li>• Kind lernt laufen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einfache Regeln werden verstanden</li> <li>• Erste Regelspiele</li> <li>• Erweiterung der feinmotorischen Fähigkeiten</li> <li>• Sprache als wichtiges Kommunikationsmittel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Symbolisches Denken verstärkt</li> <li>• Beträchtliche Zunahme der grob- und feinmotorischen Fähigkeiten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschwindigkeit der Informationsverarbeitung nimmt zu</li> <li>• Zunahme von Wissens-, Verständnis und Sinnfragen</li> </ul>
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Medien werden als Objekte wahrgenommen</li> <li>» Nachahmung von Eltern und Bezugspersonen</li> <li>» Eigenständiger Umgang mit Medien noch nicht möglich</li> <li>» Eltern sollten sensibel auf Überforderung durch Medien achten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Zunehmendes Verständnis von doppelter Natur von Bildern, Zusammenhängen und Abfolgen</li> <li>» Erste einfache alltagsnahe (Bilder-)geschichten werden verstanden</li> <li>» Noch keine zielgerichtete Nutzung mobiler Medien möglich</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Zunehmendes Interesse der Kinder an Medien</li> <li>» Erste Erfahrungen mit Bewegtbild, einfache Erzählstruktur als Voraussetzung</li> <li>» Erste Funktionen mobiler Medien werden verstanden (z. B. einfache Spiele, Wiedergabefunktion für Videos und Fotos)</li> <li>» Kreative Auseinandersetzung mit Medien fördern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Gezielte Tipp- und Wischbewegungen auf mobilen Medien</li> <li>» Entwicklungsbedingte Fähigkeiten können mit und über Medien erweitert werden</li> <li>» Vielfältige und aktive Auseinandersetzung mit Medien fördern</li> <li>» Wichtig ist eine enge Zusammenarbeit zwischen Eltern und Betreuungseinrichtungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Online-Angebote gewinnen zunehmend an Bedeutung: Struktur des Internets wird noch nicht verstanden</li> <li>» Eltern sind gefordert, bei Interneterfahrungen zu begleiten</li> <li>» Erziehungspartnerschaft zwischen Eltern und außerfamiliärer Betreuung zur Förderung eines souveränen Medienumgangs</li> </ul>
Gefährdungen	<p><b>Sharenting:</b> Eltern dokumentieren Familienleben öffentlich, ohne dabei die Privatheit ihrer Kinder ausreichend zu schützen.</p> <p><b>Emotionale Abwesenheit der Eltern:</b> Durch eigene Mediennutzung sind Eltern emotional abwesend, was sich negativ auf Bindung und Entwicklung der Kinder auswirkt.</p>		<p><b>Überfordernde Inhalte:</b> Ängstigende oder überfordernde Inhalte, die in dem Alter noch nicht entsprechend verarbeitet werden können.</p> <p><b>Datenschutz:</b> Moderne Technologien wie Smartspeaker und vernetztes Spielzeug verarbeiten Daten von Kindern.</p>		

## Themenfelder

### *Welche Themen sind in medienpädagogischen Veranstaltungen relevant?*

#### → Für Eltern und Fachkräfte

- » Bewusstsein über Vorbildrolle und Reflexion der eigenen Haltung
- » Wissen über kindliche Entwicklung und Medienwirkung
- » Überforderung bei Mediennutzung von Kindern erkennen
- » Kreative Auseinandersetzung über Medien fördern
- » (analoge) Alternativen zur Mediennutzung kennen und einsetzen
- » Sensibilisierung für Datenschutz und Rechte der Kinder (z. B. Sharenting)
- » Wissen über gute und kindgerechte Angebote
- » Medieninhalte gemeinsam anschauen und über Inhalte sprechen
- » Grenzen setzen und Regeln aufstellen, Ausschalten üben
- » Sicherheits- und Jugendschutzeinstellungen kennen und für Mediengeräte einsetzen
- » Bedeutung und Wichtigkeit von Medienheld:innen für Kinder kennen und mit diesen reflektieren

#### → Für Kinder

- » Einfache Bedienung von Medien lernen
- » Medien als Werkzeuge aktiv und kreativ nutzen
- » Erleben, dass ihre Fragen, Interessen und Erlebnisse im Mittelpunkt stehen und aufgegriffen werden
- » Erleben, dass sie Hilfen zur Verarbeitung und Einordnung von Medienerfahrungen bekommen
- » Eigene Rechte kennenlernen (Recht am eigenen Bild, Privatsphäre)
- » Unterscheidung von Realität und Fiktion, Gefühl dafür bekommen, dass nicht alles in den Medien sicher ist



## Medienpädagogische Formate und Ideen für die Praxis

### Welche Formate und Methoden eignen sich für die jeweilige Zielgruppe?

Eltern	Kinder	Fachkräfte
<p>Eltern brauchen geschützte Räume, in denen sie sich austauschen, Fragen stellen und Unsicherheiten offen thematisieren können. Zusätzlich benötigen sie Informationen, die alltagsnah und lösungsorientiert aufbereitet sind.</p> <p><b>Geeignete Formate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Gesprächsanlässe in der Einrichtung (Kinderzeichnungen zu Medienerlebnissen, Medienprojekte der Kinder, Tür- und Angelgespräche)</li> <li>» Freiwillige und lockere Treffen mit Getränken und Snacks wie Elterncafés oder Elternfrühstücke</li> <li>» Veranstaltungen in der Einrichtung (Tag der offenen Tür, Filmnachmittag etc.)</li> <li>» Infos to Go: Infostand im Eingangsbereich der Einrichtung mit Kaffee</li> </ul>	<p>Kindern sollte die Gelegenheit gegeben werden, ihre Medienerlebnisse zu verarbeiten und zu reflektieren. Zugleich ist es pädagogisch bedeutsam, ihnen Medien als gestaltbare Werkzeuge zugänglich zu machen, mit denen sie sich aktiv mit ihren individuellen Themen und Entwicklungsaufgaben auseinandersetzen können.</p> <p><b>Geeignete Formate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Gesprächs-, Kreativ- oder Rollenspielangebote, die den Medienerlebnissen der Kinder bewusst Raum geben.</li> <li>» Aktive Medienarbeit: Medienprojekte von der Bilderbuchgeschichte bis zum Trickfilm oder Hörspiel eignen sich gut, um Lernprozesse anzuregen und Kinder in der Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt zu unterstützen.</li> </ul>	<p>Für Fachkräfte ist das Entwickeln einer professionellen Haltung wichtig. Hierfür bieten sich Formate an, in denen die eigene Medienbiografie und Mediennutzung reflektiert wird. Um Bedenken abzubauen ist es hilfreich, wenn Fachkräfte die Gelegenheit haben, digitale Medien, technische Geräte, Apps und Software selbst auszuprobieren.</p> <p><b>Geeignete Formate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Austausch im Team zum Thema Medienbildung um Gedanken, Vorbehalte und Unsicherheiten zu thematisieren und die eigene Medienbiografie zu reflektieren.</li> <li>» Fachtage oder Teamsitzungen, die Wissen über kindliche Medienwelten und entsprechende Aneignungsprozesse vermitteln.</li> <li>» Fortbildungen, um medienpädagogische Ideen und Methoden kennenzulernen.</li> </ul>

#### Weitere Infos

Praxisideen und Tipps zur frühkindlichen Medienbildung finden Sie auf der Online-Pinnwand.



<https://kurzlinks.de/ajs-0-6>

## Beispielablaufplan

# Filmveranstaltung für Eltern und Kinder mit anschließendem Elternworkshop

<p> <b>Worum geht es?</b></p> <p>Kinder und Eltern erleben gemeinsam ein ausgewähltes Bewegtbildangebot in Kinoatmosphäre. Anschließend erhalten die Eltern in einem kurzen Workshop Impulse zum altersgerechten Umgang mit Medien und können sich austauschen.</p>	<p> <b>Warum ist das wichtig?</b></p> <p>Das Format verbindet gemeinsames Medienerleben mit medienpädagogischer Sensibilisierung – niedrigschwellig, praxisnah und familienorientiert. Es stärkt die Medienkompetenz von Eltern und schafft eine wertvolle Gelegenheit für Dialog, Reflexion und Begegnung im pädagogischen Alltag.</p>	<p> <b>Zielgruppe</b> Eltern und Kinder</p> <p> <b>Zeitbedarf</b> 90 Min. inkl. Pausen</p> <p> <b>Anzahl Teilnehmer</b> Beliebig</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dauer	Inhalt (Was?)	Ziel (Warum?)	Methode (Wie?)
<i>Im Vorfeld</i>	Kinder gestalten Einladung und Eintrittskarten und bereiten Snacks wie Popcorn vor.	Eltern motivieren, die Veranstaltung zu besuchen. Kinder identifizieren sich mit der Veranstaltung.	z. B. Sprachaufnahme, kurzes Video, Plakat malen
 45 Min.	Es wird gemeinsam ein Film oder Folgen einer Serie geschaut – aktuell, interessant und bei Kindern beliebt.	Gemeinsam Spaß haben, Medienvorlieben der Kinder gemeinsam erleben.	Film auf großer Leinwand mit Kinoatmosphäre
 30 Min.	Pause mit Verpflegung	Bewegung, Konzentrationsfähigkeit stärken. Anregung zum unverbindlichen Austausch und Kennenlernen.	
 30 Min.	Elternworkshop zum Thema Bewegtbildangebote	Informationen vermitteln zum alters- und entwicklungsgerechten Umgang mit Bewegtbildangeboten.	Input (10 Min.), Austausch, Fragen beantworten (20 Min.)
 30 Min.	Parallel zum Elternworkshop: Spiel- und Spaßangebot für die Kinder mit Bezug zur Medienwelt	Bewegung nach dem Film mit gleichzeitigem Bezug zur Medienwelt. Beim Aushandeln der Medienfiguren kann auf den vorherigen Film und sonstige Medienfiguren Bezug genommen werden.	Spiel „ <u>Drache, Ritter, Jungfrau</u> “ adaptiert mit Medienfiguren

## Sechs- bis Zehnjährige

*Kinder beginnen, im Internet gezielt nach Inhalten zu suchen, die ihnen helfen, die Welt zu verstehen.*

### Entwicklung und Mediennutzung

Der Schulbeginn markiert einen wichtigen Übergang im Leben der Kinder, der ihren Alltag und ihre Erfahrungen prägt. Sie erwerben grundlegende Fähigkeiten wie Lesen, Schreiben und Rechnen sowie soziale Kompetenzen wie Teamarbeit, Empathie und Selbstständigkeit. Sie entwickeln ein stärkeres Verständnis für Regeln, Verantwortung und ihre eigene Identität. Viele sechs- bis zehnjährige Kinder können bereits selbstständig einfache Anwendungen bedienen, Videos streamen und Spiele spielen. Mit zunehmendem logischen und abstrakten Denkvermögen können sie Medieninhalte besser verstehen und zwischen Realität und Fiktion unterscheiden. Allerdings fällt es ihnen schwer, medial vermittelte Rollenbilder oder Stereotype zu entschlüsseln und zu hinterfragen oder verschleierte Werbebotschaften zu erkennen.

Sie begreifen sich selbst noch als Kinder und interessieren sich vorrangig für Medienangebote, die speziell für ihre Altersgruppe gestaltet sind – dazu gehören vor allem Kindersendungen, Magazine und zunehmend auch digitale Spiele (vom Orde & Durner, 2024), (Trend Tracking Kids, 2024). Neben der Unterhaltung gewinnen Medien zunehmend an Bedeutung für Information, Orientierung und Wissensaneignung. Kinder beginnen, im Internet gezielt nach Inhalten zu suchen, die ihnen helfen, die Welt zu verstehen oder sich mit Themen aus der Schule und ihrem Alltag auseinanderzusetzen. Sie sind auf die Unterstützung ihrer Eltern angewiesen, um altersgerechte Inhalte zu finden.

Im Grundschulalter **wächst der Wunsch nach einer selbstbestimmten Mediennutzung**. Kinder möchten eigene Entscheidungen über die Art und Dauer ihrer Mediennutzung treffen und setzen sich vermehrt mit ihren medienbezogenen Wünschen gegenüber den Eltern durch. Der Besitz eigener mobiler Geräte und die Nutzung von Apps wie WhatsApp, YouTube und TikTok nimmt zu (Feierabend et. al., 2025). Die Kommunikation mit Gleichaltrigen steigt im Alter von circa 8 Jahren sprunghaft an und etwa die Hälfte der Kinder in diesem Alter kommuniziert gerne mit Freund:innen im Internet. Allerdings können Kinder in diesem Alter die besondere Sogwirkung digitaler Medien noch nicht vollständig reflektieren und ihnen fehlt häufig die Fähigkeit zur Selbstregulation.





## Gefährdungen

**Kinder zwischen sechs und zehn Jahren sind neugierig und offen für neue digitale Erfahrungen, verfügen jedoch noch nicht über die nötige Medienkompetenz, um Gefahren selbstständig zu erkennen und angemessen zu reagieren.** Die weit verbreitete Nutzung von Mobiltelefonen bereits im Grundschulalter trägt dazu bei, dass viele Kinder Apps und soziale Plattformen nutzen, bevor sie das dafür empfohlene Mindestalter erreicht haben. Dadurch sind sie potenziell Interaktionsrisiken wie Cybergrooming ausgesetzt.

Jüngere Kinder erkennen Online-Werbung nicht immer als solche und neigen dazu, ihr unkritisch zu glauben. Besonders problematisch sind Werbeformate wie Influencer:innen-Werbung oder Produktplatzierungen in Videos und Spielen.

Mediale Darstellungen transportieren oft stereotype Geschlechterrollen und problematische Verhaltensweisen, die Kinder in diesem Alter noch nicht hinterfragen können. Sie übernehmen Muster unkritisch und orientieren sich an unrealistischen oder einseitigen Vorbildern.

Digitale Medien üben eine starke Faszination aus, der Kinder oft schwer widerstehen können. **Da ihre Fähigkeit zur Selbstregulation noch nicht ausgereift ist, fällt es ihnen schwer, sich bewusst davon zu lösen.**

Wenn Eltern GPS-Tracking nutzen, verletzt dies die Privatsphäre von Kindern und kann die Entwicklung von Autonomie und Selbstwirksamkeit behindern.

*Um Grundschulkindern bestmöglich zu schützen, ist es entscheidend, sie aktiv zu begleiten, ihnen Medienkompetenz altersgerecht zu vermitteln und mit ihnen über mögliche Gefährdungen offen zu sprechen.*

## Auf einen Blick: Sechs- bis Zehnjährige

Entwicklung	Aktionsradius vergrößert sich, Interessen für bestimmte Hobbys nehmen zu. Kinder möchten immer mehr selbstbestimmt machen.	Beziehung zu gleichaltrigen Kindern wird wichtiger.	Logisches und abstraktes Denkvermögen nimmt zu.	Eigenwahrnehmung und Selbstverständnis festigen sich. Geschlechterrollen werden übernommen.
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Medien gewinnen an Bedeutung für Information, Orientierung und Wissensaneignung</li> <li>» Stellenwert des Internets nimmt zu</li> <li>» Wunsch nach selbstbestimmter Mediennutzung wächst</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Kommunikation mit Gleichaltrigen über Medien, z. B. über WhatsApp beginnt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Medieninhalte werden immer besser verstanden</li> <li>» Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion gelingt zunehmend</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Orientierung an medialen Vorlagen</li> </ul>

Gefährdungen	<p><b>Cybergrooming:</b> Grundschul Kinder sind besonders gefährdet durch Cybergrooming, weil sie oft vertrauensselig sind, noch wenig Medienkompetenz haben und Anerkennung suchen, wodurch Täter:innen ein leichteres Spiel haben.</p> <p><b>Interaktionsrisiken:</b> Bewusstsein für Privatheit im Internet entwickelt sich erst noch. Gleichzeitig besteht das Bedürfnis nach und die Offenheit für neue(n) Kontakte(n). Weit verbreitete Verfügbarkeit von Mobiltelefonen bereits im Grundschulalter. Apps werden vor dem Mindestalter genutzt.</p> <p><b>Online-Werbung:</b> Formen von Online-Werbung werden noch nicht zuverlässig erkannt. Insbesondere jüngere Kinder sind geneigt, Werbeinhalten unhinterfragt Wahrheitsgehalt beizumessen.</p>	<p><b>Übermäßige Mediennutzung:</b> Fehlende Selbstregulation. Kinder können sich der besonderen Sogwirkung/Bindungskraft digitaler Medien nicht entziehen.</p> <p><b>Negative Beeinflussung durch Vorbilder:</b> Medial repräsentierte Verhaltensweisen und Geschlechterstereotype können noch nicht adäquat entschlüsselt und hinterfragt werden.</p> <p><b>Cybermobbing:</b> Zunahme des Gruppendrucks und Wunsch nach Zugehörigkeit können ein Mitwirken bei Cybermobbing bewirken.</p> <p><b>Tracking durch Eltern:</b> verletzt Privatsphäre von Kindern und kann Entwicklung von Autonomie und Selbstwirksamkeit behindern.</p>
--------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Themenfelder

### Welche Themen sind in medienpädagogischen Veranstaltungen relevant?

#### → Für Eltern und Fachkräfte

- » Bewusstsein über Vorbildrolle und eigene Haltung
- » Sensibilisierung für Datenschutz und Rechte der Kinder (z. B. Sharenting, Tracking)
- » Wissen über Chancen und Risiken altersgerechter Medien-nutzung. Herausforderungen des ersten eigenen Smart-phones kennen
- » Medien gemeinsam nutzen und über Inhalte sprechen
- » Vertrauensverhältnis aufbauen, damit Kinder Ansprechpart-ner: innen haben bei negativen Medienerfahrungen
- » gemeinsam Medienregeln aufstellen und konsequent durch-setzen, besonders bei Anschaffung des ersten Smartphones
- » Mediennutzungszeiten im Blick behalten
- » Sicherheits- und Jugendschutzeinstellungen kennen und für Mediengeräte einsetzen. Technische Schutzeinstellungen er-setzen nicht die Begleitung!

#### → Für Kinder

- » Eigenständige Nutzung unter Anleitung, gezielt suchen kön-nen nach altersgerechten Inhalten
- » Verstehen, dass nicht alles im Internet wahr ist
- » Werbung erkennen können
- » Vorsichtig sein beim Teilen von persönlichen Informationen und Verständnis entwickeln für den Schutz von persönlichen Daten
- » Selbstregulation weiter ausbauen, sich der eigenen Mediennutzungszeiten bewusst werden
- » Besonderheiten der digitalen Kommunikation: Umgang mit Klassenchats



## Medienpädagogische Formate und Ideen für die Praxis

Eltern	Kinder	Fachkräfte
<p>Eltern brauchen einen geschützten Raum, um Fragen stellen zu können und Unsicherheiten offen zu thematisieren. Zusätzlich benötigen sie Informationen, die alltagsnah und lösungsorientiert aufbereitet sind. Gemeinsame Erlebnisse stärken das Vertrauen zwischen Eltern und Kindern und fördern eine dialogorientierte Medienerziehung.</p> <p><b>Geeignete Formate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Eltern-Kind-Workshops</li> <li>» Elternabende mit verschiedenen Stationen, an denen altersgerechte Inhalte und Möglichkeiten des technischen Jugendmedienschutzes kennengelernt und ausprobiert werden können.</li> <li>» freiwillige und lockere Treffen mit Getränken und Snacks wie Elterncafés oder Elternfrühstücke</li> </ul>	<p>Kinder lernen am besten durch eigenes Tun – kreative Projekte ermöglichen ihnen, Medien aktiv zu gestalten statt nur passiv zu konsumieren. Wichtig ist dabei ein pädagogischer Rahmen, der sie ermutigt, Medien kritisch zu hinterfragen und als Werkzeuge zur Mitgestaltung ihrer Lebenswelt zu begreifen.</p> <p><b>Geeignete Formate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Workshops mit niederschweligen Kreativ-Apps</li> <li>» Verbindung von Bewegung und Medien (Geocaching, Actionbound etc.)</li> <li>» Medienwerkstatt (Making)</li> </ul>	<p>Für Fachkräfte ist das Entwickeln einer professionellen Haltung wichtig. Hierfür bieten sich Formate an, in denen die eigene Medienbiografie und Mediennutzung reflektiert werden. Zudem sollte ein Verständnis für die Medienwelten von Kindern gestärkt und Ideen für die Praxis vermittelt werden.</p> <p><b>Geeignete Formate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Allgemeine Informationsveranstaltungen, die einen Überblick über die Medienwelten von Kindern geben</li> <li>» Workshops mit konkreten Tools und der Möglichkeit, kreative Medienprojekte kennenzulernen und auszuprobieren</li> </ul>

### Weitere Infos

Praxisideen und Tipps finden Sie auf der Online-Pinnwand.



<https://kurzlinks.de/ajs-6-10>

## Beispielablaufplan

# Eltern-Kind-Workshop zum Thema Internet und Smartphone

<p> <b>Worum geht es?</b></p> <p>Die Teilnehmenden lernen kindgerechte Apps und Webseiten kennen, üben den bewussten Umgang mit digitalen Geräten und erhalten praktische Tipps zum Schutz und zur Medienerziehung im Familienalltag.</p>	<p> <b>Warum ist das wichtig?</b></p> <p>Kinder kommen früh mit digitalen Geräten in Berührung und Eltern haben die wichtige Aufgabe, die Mediennutzung ihrer Kinder sicher und kompetent zu begleiten.</p>	<p> <b>Zielgruppe</b> Familien mit Kindern im Grundschulalter</p> <p> <b>Zeitbedarf</b> 3,5 Std.</p> <p> <b>Anzahl Teilnehmer</b> 8 bis 20 Personen</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dauer	Inhalt (Was?)	Ziel (Warum?)	Methode (Wie?)
 15 Min.	Ankommen	Ankommen in entspannter Atmosphäre	Offener Einstieg, Vorstellung des Ablaufs
 30 Min.	Vorstellungsrunde: Lieblings-Apps	Einstieg über persönliche Mediennutzung	Blitzlicht im Sitzkreis
 60 Min.	Gemeinsame Stationenarbeit	Austausch zwischen Eltern und Kindern. Vermittlung von praktischem Wissen. Vertrauen stärken im verantwortungsvollen Umgang mit mobilen Medien.	Freies Durchlaufen von Stationen: gute Kinderseiten, Flimmo & YouTube Kids, Familien-Selfie, Mediennutzungsvertrag, Geräte kindersicher einstellen
 30 Min.	Pause mit Verpflegung	Bewegung, Austausch und Erholung	
 60 Min.	Trennung von Eltern und Kindern	<b>Eltern:</b> Fragen beantworten und Eltern in Austausch bringen <b>Kinder:</b> kreative Auseinandersetzung mit Medien fördern	<b>Eltern:</b> Input + Austausch zu Schutz & Einstellungen <b>Kinder:</b> Kreativ, Stop-Motion-Film oder Comic mit Tablets
 15 Min.	Auswertung und Abschluss	Etwas zeigen können, Lob, Anerkennung, Stolz	Ergebnisse werden präsentiert

## Zehn- bis Dreizehnjährige

*Regeln, die früher unhinterfragt akzeptiert wurden, wollen Preteens zunehmend verstehen und mitgestalten.*

### Entwicklung und Mediennutzung

Die frühe Adoleszenz ist eine Zeit der Ablösung und Veränderung: Denken, soziale Wahrnehmung und Medienverhalten wandeln sich. **Peergroups gewinnen an Bedeutung, während der familiäre Einfluss abnimmt.** Die Preteens erschließen sich mediale Räume zunehmend eigenständig. Mit dem Wechsel auf die weiterführende Schule erhalten viele ihr **erstes Smartphone**, das schnell zum zentralen Medium für soziale Kontakte, Unterhaltung und Wissenserwerb wird. Freundschaften werden verstärkt über Messenger gepflegt. Chatgruppen und das gemeinsame Spielen von Games stärken das Zugehörigkeitsgefühl. **Der wachsende Konformitätsdruck fördert die Nutzung beliebter Plattformen und Inhalte – auch solcher, die für diese Altersgruppe noch nicht vorgesehen sind.** Mit Beginn der Pubertät steigt die Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper und der Wirkung auf andere. Digitale Medien erweitern die Möglichkeit, sich zu präsentieren und mit anderen auf den ersten eigenen Social Media Accounts zu vergleichen. Diese nutzen die Preteens noch recht unreflektiert und folgen den vom Algorithmus vorgeschlagenen Inhalten. Neben den Eltern dienen nun auch Influencer:innen auf YouTube und TikTok als Vorbilder. Die Verfügbarkeit eigenen Geldes ermöglicht erste selbstständige Käufe, etwa In-Game-Items oder empfohlene Produkte. Wissen eignet sich diese Altersgruppe zunehmend eigenständig über Suchmaschinen und über Social Media und die Meinung von Influencer:innen an.

Regeln, die früher unhinterfragt akzeptiert wurden, wollen Preteens zunehmend verstehen und mitgestalten. Ab etwa elf Jahren nimmt zudem die elterliche Kontrolle ab, während die technische Medienkompetenz der Kinder steigt – Restriktionen können nun umgangen werden. Eine rein technische Reglementierung der Mediennutzung ist daher nicht mehr zielführend. Mit der wachsenden Fähigkeit zur Perspektivenübernahme wird das gemeinsame Aushandeln von Medienregeln zunehmend wichtiger.



*Die Herausforderungen bestehen darin, Kinder in dieser Übergangszeit angemessen zu begleiten, ihre kritische Medienkompetenz zu fördern und ihnen Strategien zu vermitteln, die sie befähigen, sich sicher und reflektiert in digitalen Räumen zu bewegen.*

## Gefährdungen

Mit der zunehmenden Selbstständigkeit im Umgang mit digitalen Medien gehen Gefährdungen einher. Die Identitätsentwicklung verlagert sich immer stärker in den digitalen Raum, wobei Kinder in der frühen Adoleszenz **noch wenig Sensibilität für mögliche Gefahren zeigen**. In diesem Alter gehen sie noch recht unbefangen mit digitalen Medien um. **Der Einfluss der Medien auf das eigene Nutzungsverhalten wird noch nicht durchschaut**. So wird Werbung zwar erkannt, aber die Einflüsse auf die Kaufentscheidung wird unterschätzt. Formate wie Scripted Reality werden noch nicht als fiktional erkannt. Auch die Aussagen von YouTube-Idolen werden selten hinterfragt. Kinder sind in diesem Alter somit anfällig für eine starke Beeinflussung durch algorithmische Empfehlungssysteme auf das eigene Verhalten, ihre Sicht auf die Welt und auf ihre Kaufentscheidungen.

Kinder in diesem Alter machen auch erste Erfahrungen mit der Kontaktaufnahme durch fremde Personen, was zu Gefährdung durch Cybergrooming, Sextortion oder sexuelle Belästigung führen kann. Die **Zunahme von Gruppendruck und Konformität** zeigt sich durch ein erhöhtes Aufkommen von (Cyber)mobbing oder die **unreflektierte Teilnahme an gesundheitsgefährdenden Challenges**.

Während die Mediennutzung zunehmend autonomer wird, geht die elterliche Medienerziehung deutlich zurück. Viele Kinder richten sich ihre Smartphones und Apps selbst ein. Es werden Apps und Spiele genutzt, für die sie laut AGB noch zu jung sind, weshalb ein deutlich über dem eigenen liegendes Alter angegeben wird. Dies geschieht auch durch Unwissenheit über die Auswirkungen dieser Angabe, und nicht zwingend mit der Absicht, sich als ältere Person ausgeben zu wollen.



## Auf einen Blick: Zehn- bis Dreizehnjährige

Entwicklung	Ablöse von Elternhaus beginnt, Wunsch nach Autonomie sowie Hinterfragen von Regeln nimmt zu.	Steigende Relevanz von Peer-group, Wunsch nach Zugehörigkeit und Konformitätsdruck.	Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper und der Wirkung auf andere.	Eigenständige Wissensaneignung und Zunahme hypothetischeren Denkens.
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Mediale Räume werden eigenständiger erschlossen</li> <li>» Selbstwirksamkeitserfahrungen in digitalen Spielen</li> <li>» Influencer:innen als mediale Vorbilder</li> <li>» Technische Reglementierungen können umgangen werden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Aufbauen von Freundschaften per Messenger</li> <li>» Erste Social-Media-Accounts werden erstellt</li> <li>» Kauf von empfohlenen Produkten oder In-Game-Käufe</li> <li>» Gemeinsames Spielen von Games</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Erste Selbstdarstellung mit Fotos und Videos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Suchen nach Informationen in Suchmaschinen und Social Media</li> <li>» Meinungen von Influencer:innen gewinnen an Bedeutung</li> </ul>

Gefährdungen	<p><b>Werbung und Kostenfallen:</b> Einfluss durch Werbung auf eigenes Kaufverhalten wird noch nicht durchschaut und Kostenfallen nicht zuverlässig erkannt.</p> <p><b>Cybergrooming und Sextortion:</b> Fehlendes Misstrauen und der Wunsch nach Anerkennung führt zum unbedachten Teilen von Informationen und intimen Details.</p> <p><b>Exzessive Nutzung:</b> Unabgeschlossene Entwicklung der Selbstkontrolle und Fomo (Fear of missing out) können zu erhöhten Nutzungszeiten führen.</p> <p><b>Unbedachtes Teilen von persönlichen Informationen:</b> Fehlendes Verständnis von Öffentlichkeit im Internet.</p>	<p><b>Kettenbriefe und gesundheitsgefährdende Challenges:</b> hoher Konformitätsdruck und das unausgereifte Abschätzen von Gefahren fördern gefährliche oder undurchdachte Aktionen.</p> <p><b>Algorithmische Empfehlungssysteme:</b> fehlende Reflexion des eigenen Nutzungsverhalten und dessen Auswirkung auf die angezeigten Inhalte.</p> <p><b>Cybermobbing:</b> Zunahme des Gruppendrucks und Wunsch nach Zugehörigkeit bedingt das Mitwirken bei Cybermobbing.</p> <p><b>Pornografie:</b> Zufälliger oder ungewollter Kontakt mit pornografischen Inhalten.</p> <p><b>Negative Beeinflussung durch Vorbilder:</b> Expertise von Influencer:innen wird selten hinterfragt.</p>
--------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Themenfelder

*Welche Themen sind in medienpädagogischen Veranstaltungen relevant?*

### → Für Eltern und Fachkräfte

- » Interesse für die digitalen Lebenswelten der Kinder und Jugendliche entwickeln, um Ansprechperson sein zu können
- » Sicherheitseinstellungen und Jugendschutzprogramme für digitale Geräte kennen und einsetzen können
- » Funktion von Altersfreigaben USK und FSK 12 kennen und Parental Guidance verstehen
- » Medienregeln aushandeln und Kinder an diesen Prozessen beteiligen
- » Privatsphäre des Kindes akzeptieren
- » Rechtliche Aspekte kennen und rechtliche Mündigkeit des Kindes verstehen: Urheberrecht, Recht am eigenen Bild etc.



### → Für Kinder

- » Sensible Weitergabe persönlicher Daten und Bilder in Chats und Social Media
- » Besonderheiten der digitalen Kommunikation: Verhaltensregeln in Chats und Kommentarspalten und Cybermobbing
- » Einfluss von Influencer:innen: Vorbilder (Geschlechtsidentität, Stereotype) und versteckte Werbung
- » Funktionsweisen von Algorithmen und KI
- » Mediennutzungszeiten reflektieren und Strategien zum Ausschalten kennen
- » Pornografie im Internet: jugendgerechte Aufklärungs- und Beratungsangebote kennen
- » Digitale Hilfsangebote kennenlernen, um Optionen zu haben, wenn persönliches Gespräch mit Eltern oder Fachkräften nicht in Anspruch genommen werden will
- » Eigene Rechte kennen (Privatsphäre, Recht am eigenen Bild)
- » Strafrechtliche Aspekte kennen: Urheberrecht, Versenden von kinderpornografischem Bildmaterial

## Medienpädagogische Formate und Ideen für die Praxis

### Eltern

Angebote für Eltern sollten deren steigenden Anforderungen und vielleicht auch Überforderung in der Medienerziehung ernst nehmen und sie ermutigen, an der digitalen Lebenswelt der Kinder Interesse zu zeigen und sie dabei zu begleiten.

#### Geeignete Formate

- » Informationsveranstaltungen mit Raum für Austausch (Social Media, Cybermobbing, Medienregeln etc.)
- » Elterntreffs, um über Medienerziehung in den Austausch zu kommen
- » Eltern-Kind-Angebote um Austausch und gegenseitiges Verständnis zu fördern
- » Infos to Go: verständliche und aktuelle Informationen

### Kinder

Angebote für Preteens sollten ihnen Wissen und Raum zur kritischen Reflexion bieten.

#### Geeignete Formate

- » Gesprächsanlässe und Situationen im Alltag nutzen
- » Workshops und AGs mit Raum für Austausch über Medienerfahrungen (Datenschutz, Algorithmen, KI etc.)
- » Lebensweltnahe Medien in Alltag integrieren (z. B. Spielekonsolen)
- » Partizipative Medienprojekte
- » Peer-to-Peer Angebote um Austausch mit Gleichaltrigen zu fördern

### Fachkräfte

Bei Fachkräften ist das Entwickeln einer professionellen Haltung wichtig. Hierfür bieten sich Formate an, in welchen die eigene Medienbiografie und Mediennutzung reflektiert werden. Zudem sollte ein Verständnis für die Medienwelten junger Menschen gestärkt und Ideen für die Praxis vermittelt werden.

#### Geeignete Formate

- » Allgemeine Informationsveranstaltungen, welche einen Überblick über die Medienwelten junger Menschen geben, Gefährdungen beschreiben und Beispiele von medienpraktischer Arbeit geben
- » Einrichtungsinterne Veranstaltungen zum gemeinsamen Aushandeln von einrichtungsinternen Medienregeln

### Weitere Infos

Praxisideen und Tipps finden Sie auf der Online-Pinnwand.



<https://kurzlinks.de/ajs-10-13>

## Beispielablaufplan

# Medienabend in einer Wohngruppe



### Worum geht es?

In einer lockeren, vertrauensvollen Atmosphäre sollen die Kinder ins Gespräch über ihre eigenen Medienerfahrungen kommen. Der Medienabend sollte möglichst nahtlos in den Gruppenalltag integriert werden – z. B. im Rahmen des Gruppenabends.



### Warum ist das wichtig?

Ein gemeinsamer Medienabend schafft Raum für Themen, die im Alltag oft zu kurz kommen. Er bietet Kindern die Möglichkeit, über ihre Erfahrungen zu sprechen – und stärkt gleichzeitig das Vertrauen in die Fachkräfte als verlässliche Ansprechpersonen.



**Zielgruppe**  
ab 10 Jahren



**Zeitbedarf**  
90 Min.



**Anzahl Teilnehmer**  
ab 6 Personen

Dauer	Inhalt (Was?)	Ziel (Warum?)	Methode (Wie?)
<i>Im Vorfeld</i>	Absprache mit Betreuer:in: Wer wird beim Medienabend anwesend sein? Gibt es Besonderheiten? Sind die Kinder informiert? Das Thema kann gemeinsam mit den Kindern im Vorfeld festgelegt werden.	Die Betreuer:innen sollten sich dabei nicht als passive Begleitung verstehen, sondern ihre Rolle aktiv wahrnehmen – als Vertrauenspersonen, die den Abend unterstützend und präsent mitgestalten.	
 30 Min.	Lockerer Einstieg: Spielerische Methode mit Bewegung	Ohne belehrenden Ton soll deutlich werden: Es besteht echtes Interesse an dem, was die Kindern mit Medien erleben. Im Mittelpunkt steht das Nachfragen und gemeinsame Auswerten ihrer Erfahrungen.	<a href="#">Autogrammjagd</a> oder <a href="#">Aufstellungs-Übung mit Medienfragen</a>
 60 Min.	Zur Vertiefung: Anschauen gemeinsamer Kurzvideos. Zur Auflockerung und um den Gesprächsfluss anzuregen, kann ergänzend ein Quiz eingesetzt werden.	Austausch über eigene Medienerfahrungen anregen und kritische Auseinandersetzung fördern. Das gemeinsame Sprechen über Medien kann dadurch stärker im Alltag der Wohngruppe verankert werden – und die Betreuer:innen werden als vertrauenswürdige Ansprechpersonen erlebbar.	<a href="#">Kurz-Videos</a> anschauen mit anschließendem Gruppengespräch

# Jugendliche

## Entwicklung und Mediennutzung

*Die Bedeutung elterlicher Medienerziehung nimmt ab. Jugendliche übernehmen selbst Verantwortung und verfügen meist über mehr digitale Kompetenz als ihre Eltern. Umgekehrt verlagern Eltern die Verantwortung für Medienbildung zunehmend auf Schulen.*

Im Jugendalter stehen junge Menschen vor zahlreichen Entwicklungsaufgaben, die ihre Identitätsbildung und Mediennutzung prägen. Körperliche Veränderungen, Unsicherheiten und Schönheitsideale beeinflussen sie ebenso wie die Auseinandersetzung mit Geschlechterrollen, Moral, Religion, Politik und Berufsorientierung. Jugendliche suchen emotionale Unabhängigkeit von den Eltern und bleiben zugleich auf Verbundenheit angewiesen. Eine zentrale Rolle spielen Peergroups: Sie geben Halt, Zugehörigkeit und Anerkennung, erzeugen jedoch auch Konformitätsdruck.

**Die Mediennutzung wird stark durch die Peergroup geprägt:** Beliebte Spiele, Serien oder Apps orientieren sich an Gruppennormen. Das Internet bietet eine elternfreie Zone und Raum zu selbstbestimmter Interaktion. **Das Smartphone ist dabei ein Schlüsselmedium** – es dient der Kommunikation über Messenger-Dienste wie WhatsApp oder Snapchat und der Selbstdarstellung über Plattformen wie Instagram, TikTok und YouTube. Es verbindet analoge und digitale Welten und wird zum wichtigen Instrument der Beziehungsarbeit, etwa beim Austausch intimer Inhalte mit dem Schwarm oder mit Partner:innen.

Social Media spielt auch im Freundschaftsmanagement und in der Selbstinszenierung eine bedeutende Rolle. Likes und Follower:innen werden zum Maßstab sozialer Anerkennung. Jugendliche vertiefen eigene Interessen durch Suchmaschinen, YouTube oder Spotify und orientieren sich an Influencer:innen. Mit wachsender kognitiver Reife entwickeln sie abstraktes, kritisches Denken und bilden reflektierte Meinungen – oft in Auseinandersetzung mit der Peergroup in Chats und Kommentarspalten. Auch das Interesse an gesellschaftlichen Themen wächst, wodurch Informationen eigenständig recherchiert werden, zunehmend auch über KI.

Die Bedeutung elterlicher Medienerziehung nimmt ab. Jugendliche übernehmen selbst Verantwortung und verfügen meist über mehr digitale Kompetenz als ihre Eltern, deren Regeln oft als unbegründet wahrgenommen werden. Umgekehrt verlagern Eltern die Verantwortung für Medienbildung zunehmend auf Schulen.



*Die Herausforderung besteht darin, Jugendliche in ihrer wachsenden Selbstständigkeit und Reflexionsfähigkeit ernst zu nehmen ohne sie im Umgang mit Gefährdungen allein zu lassen.*



## Gefährdungen

Durch entwicklungsbedingte Verhaltensweisen, wie dem Wunsch nach Abgrenzung und dem Streben nach Anerkennung, ergeben sich im Jugendalter eine Vielzahl an Gefährdungen. Gleichzeitig können durch die Entwicklung von Reflexionsfähigkeit und kritischem Denken problematische Inhalte und Wirkungsweisen durchaus erkannt werden. Jedoch nehmen viele Jugendliche diese bewusst in Kauf, da sie eng mit den eigenen Bedürfnissen verknüpft sind. Sätze wie „ich bin süchtig“ werden in dieser Altersspanne ganz selbstverständlich geäußert, um die eigene Mediennutzung zu beschreiben.

**Jugendliche verstehen die Funktionsweise von Algorithmen und nutzen diese für sich. Gleichzeitig bleiben sie anfällig für gezielte Einflussnahme** – etwa durch extremistische Botschaften, Fake News oder Influencer-Marketing. Digitale Angebote prägen weiterhin Einstellungen, Weltbilder und Konsumententscheidungen, ohne dass deren Wirkung immer durchschaut wird.

Die Entdeckung der eigenen Sexualität und des eigenen Körpers, sowie der **Wunsch nach Anerkennung** wird begleitet von Phänomenen wie Cybergrooming, einen problematischen Pornografiekonsum und nicht einvernehmlichem Sexting. Auch idealisierte Körperbilder auf Social Media setzen an jugendtypischen Unsicherheiten an. Im Spannungsfeld zwischen Gruppendruck und dem Wunsch, Grenzen auszutesten wird an gefährlichen Challenges teilgenommen und der Kontakt zu gesundheitsgefährdenden Substanzen wird über Social Media begünstigt.

In dieser Phase des Umbruchs können verschiedene Faktoren eine exzessive Mediennutzung begünstigen. So können beispielsweise Konflikte in Familien und fehlende Freundschaften die Flucht in digitale Welten unterstützen. Große Unsicherheit im eigenen Körper und der Wunsch nach Anerkennung können zu einer exzessiven Selbstdarstellung führen.

Die Herausforderung besteht darin, Jugendliche in ihrer wachsenden Selbstständigkeit ernst zu nehmen, ihre kritische Medienkompetenz zu erweitern und Räume für Reflexion und Orientierung zu schaffen, damit sie sich sicher und selbstbestimmt in digitalen Räumen bewegen können.

## Auf einen Blick: Jugendliche

Entwicklung	Selbst- und Körpererkundung und Veränderung des eigenen Körpers.	Streben nach emotionaler Unabhängigkeit vom Elternhaus und starke Prägung von Werten und Normen durch Peergroup.	Interesse an gesamtgesellschaftlichen Zusammenhängen und kritische Reflektion abstrakter Prinzipien.	Auseinandersetzung mit Geschlechterrollen und Sexualität und Aufbau von partnerschaftlichen Beziehungen.
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Fotos und Videos werden auf Social Media gepostet und über Messenger verschickt</li> <li>» Kauf von durch Influencer:innen empfohlenen Kosmetik- und Fitnessprodukten</li> <li>» Wunsch nach Anerkennung durch Likes und Kommentare spielt eine große Rolle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Smartphone ist unverzichtbar für Beziehungspflege und Festigung der Rolle innerhalb der Peergroup</li> <li>» Smartphone und Internet als elternfreie Zone</li> <li>» Kritik an fehlender Technikkompetenz der Eltern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Eigenständige Suche nach Informationen über Suchmaschinen, Social Media, Influencer:innen und KI</li> <li>» Meinungsbildung über Audio- und Videoplattformen</li> <li>» Ausdrücken eigener Meinung auf Social Media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Flirten über Messenger und Verschicken erotischer Fotos</li> <li>» Influencer:innen als Vorbilder prägen Geschlechterrollen</li> <li>» Sexuelle Aufklärung über Suchmaschinen und Social Media</li> </ul>
Gefährdungen	<p><b>Cybergrooming und nicht einvernehmliches Sexting:</b> Sexuelle Neugier, Erprobung und Austesten von Grenzen sowie Wunsch nach Anerkennung.</p> <p><b>Entwicklungsgefährdender Pornografiekonsum:</b> Pornografie als Informationsquelle über Sexualität kann problematische Vorstellungen von Rollenbildern und Normen fördern.</p> <p><b>Extremistische Inhalte:</b> Diese greifen popkulturelle Themen auf und können in Verbindung mit der jugendtypischen Protesthaltung gegen Ungerechtigkeit zur Übernahme radikaler Positionen führen.</p> <p><b>Hate Speech:</b> Erzeugt Selbsthass und stellt die für Hass notwendigen Denkmuster bereit.</p>		<p><b>Fake News und Verschwörungserzählungen:</b> Eigene politische Orientierung erhöht Bereitschaft zur Übernahme medialer Inhalte und das heldenhafte Image von Verschwörungen kann attraktiv sein.</p> <p><b>Exzessive Selbstdarstellung:</b> Unrealistische Ansprüche an sich selbst werden entwickelt. Inszenierungen von Influencer:innen werden als authentisch missverstanden.</p> <p><b>Exzessive Mediennutzung:</b> Unabgeschlossene Entwicklung der Selbstkontrolle und FOMO (Fear of missing out).</p> <p><b>Gesundheitsgefährdende Challenges, Bewerbung von gesundheitsgefährdenden Substanzen:</b> Sich beweisen, Grenzen austesten, sich von Eltern abgrenzen.</p>	

## Themenfelder

*Welche Themen sind in medienpädagogischen Veranstaltungen relevant?*

### → Für Eltern und Fachkräfte

- » Bedürfnisse nach Autonomie respektieren
- » Interesse für die digitalen Lebenswelten Jugendlicher entwickeln, um Ansprechperson und offen für Fragen sein zu können
- » Restriktiver Schutz durch technische Maßnahmen ist nicht mehr zielführend
- » Vertrauensbasis aufrechterhalten und im Dialog über die Online-Aktivitäten bleiben
- » Erzieherische Aufgabe: Reflexionsprozesse unterstützen und kritisches Nachfragen
- » Verständnis für Relevanz der Medien innerhalb der Peergroup
- » Zusammenhang von Medien und Entwicklung der Sexualität und Geschlechterbilder verstehen
- » Anzeichen einer exzessiven Mediennutzung erkennen
- » Einfluss auf politische Meinungsbildung durch Influencer:innen und Social Media verstehen
- » Grenzüberschreitendes Verhalten im Kontext des Alters verstehen
- » Funktionen von Social Media und Alterseinstellungen in Apps

### → Für Jugendliche

- » Digitale Ethik: Umgangsformen im Internet und in Chatgruppen
- » Digitale Zivilcourage: Hate Speech und Cybermobbing
- » Politische Medienbildung: Fake News und Verschwörungserzählungen
- » Online-Kontakte: Online-Freundschaften, Cybergrooming, Sextortion, Dickpics
- » Datenschutz und Privatsphäre
- » Sexualität: Safer Sexting, Dickpics, Pornografie-Konsum, Cybergrooming, Sextortion
- » Digital Detox
- » Funktionsweisen von KI und Algorithmen
- » Influencer:innen: Vorbilder und Marketing-Strategien



## Medienpädagogische Formate und Ideen für die Praxis

Eltern	Jugendliche	Fachkräfte	Weitere Infos
<p>Angebote für Eltern sollten in dieser Altersgruppe die Bedürfnisse von Jugendlichen thematisieren und Eltern dazu ermutigen, ihre Rolle als vertrauensvolle Ansprechperson aktiv wahrzunehmen.</p> <p><b>Geeignete Formate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Informationsveranstaltungen mit ausreichend Raum für Fragen und Austausch.</li> <li>» Elterntreffs, die den Dialog über Medienerziehung fördern.</li> <li>» Infos to Go: kompakte, verständliche und aktuelle Informationen</li> </ul>	<p>Pädagogische Angebote für Jugendliche sollten auf Augenhöhe gestaltet sein, Mitbestimmung ermöglichen, kritisches Denken anregen und gesellschaftlich relevante Themen aufgreifen.</p> <p><b>Geeignete Formate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Die Nutzung von Alltagssituationen als Gesprächsanlass rund um Medien.</li> <li>» Workshops und AGs, die Raum für den Austausch über eigene Medien-erfahrungen bieten (z. B. zu Influencer:innen, Pornografie, Algorithmen, KI, Fake News, Hate Speech).</li> <li>» Partizipative Medienprojekte, bei denen Jugendliche aktiv mitgestalten können.</li> <li>» Die Integration lebensweltbezogener Medien in den pädagogischen Alltag (z. B. Spielekonsolen).</li> <li>» Peer-to-Peer-Angebote, die den Austausch mit Gleichaltrigen fördern.</li> </ul>	<p>Für Fachkräfte ist die Entwicklung einer professionellen Haltung im Umgang mit Medien entscheidend. Geeignete Formate sollten die Reflexion der eigenen Medienbiografie und Mediennutzung ermöglichen, das Verständnis für die Medienwelten junger Menschen fördern und praxisnahe Anregungen bieten.</p> <p><b>Geeignete Formate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Allgemeine Informationsveranstaltungen, die einen Überblick über die Mediennutzung junger Menschen geben, auf mögliche Gefährdungen eingehen und Beispiele medienpraktischer Arbeit vorstellen.</li> <li>» Einrichtungsinterne Workshops, in denen gemeinsam medienpädagogische Leitlinien entwickelt und einrichtungsbezogene Medienregeln abgestimmt werden.</li> </ul>	<p>Praxisideen und Tipps finden Sie auf der Online-Pinnwand.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">   </div> <p><a href="https://kurzlinks.de/ajs-ab-13">https://kurzlinks.de/ajs-ab-13</a></p>

## Beispielablaufplan

# Medienpädagogisches Basisseminar



### Worum geht es?

Reflexion der eigenen Mediensozialisation & -haltung, Kenntnis aktueller digitaler Nutzungsgewohnheiten von Kindern/ Jugendlichen, Erwerb von Handlungswissen für die Praxis.



### Warum ist das wichtig?

Medienkompetenz von Fachkräften stärken, um Kinder und Jugendliche bei ihrer Mediennutzung positiv unterstützen zu können.



### Zielgruppe

Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe



### Zeitbedarf

8 Std. inkl. Pausen



### Anzahl Teilnehmer

variabel

Dauer	Inhalt (Was?)	Ziel (Warum?)	Methode (Wie?)
60 Min.	Reflexion der eigenen Medienbiografie	Durch die Reflexion der eigenen Biografie entsteht ein Verständnis für die Lebenswelt der Jugendlichen.	<a href="#">Medienbiografie-Übung</a>
60 Min.	Einblick in die Medienwelten von Jugendlichen	Kenntnisse über aktuelle Nutzungsgewohnheiten in Bezug zu Entwicklungsaufgaben und Bedürfnisse erlangen.	Vortrag und Quiz (Wer wird Millionär-Format)
30 Min.	Social-Media-Apps und Bedürfnisse und Gefährdungen vorstellen	Faszination von Social Media verstehen und Gefährdungen von Social Media kennenlernen.	<a href="#">TikTok Bingo</a> Vortrag und Beispiele
90 Min.	Kinderrechte – Medienrechte	Bewusstsein für Kinderrechte im digitalen Raum schaffen.	<a href="#">Kinderrechte Memory</a>
60 Min.	Digitale Spiele	Faszination von Digitalen Spielen und der Gaming-Welt verstehen und Gefährdungen kennenlernen.	Vortrag und Quiz (Wer wird Millionär-Format)
90 Min.	Bezug zum pädagogischen Alltag	Transfer der Inhalte in die praktische Arbeit.	Murmelgruppen und Austausch

# Anhang

## Literaturverzeichnis

Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg (Hrsg.) (2024). Schriftenreihe Medienkompetenz: Null- bis Sechsjährige. Metzingen. Von [https://www.ajs-bw.de/media/files/publikationen/ajs-schriftenreihe\\_medienkompetenz\\_vorschulkin-der\\_web\\_es.pdf](https://www.ajs-bw.de/media/files/publikationen/ajs-schriftenreihe_medienkompetenz_vorschulkin-der_web_es.pdf) abgerufen am 25.07.2025.

Bieß, C. (2023). Reflexions- und Arbeitshilfe für rassismus- und diskriminierungssensible Veranstaltungen. Plattform Zivile Konfliktbearbeitung. Von <https://pzkb.de/reflexions-und-arbeitshilfe-fuer-rassismus-und-diskriminierungssensible-veranstaltungen/> abgerufen am 25.07.2025.

Brüggen, N., Dreyer, S., Gebel, C., Lauber, A., Materna, G., Müller, R., . . . Stecher, S. (2022). Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Aktualisierte und erweiterte 2. Auflage. Bonn: Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz. Von <https://www.bzki.de/bzki/service/publikationen/gefahrdungsatlas-digitales-aufwachsen-vom-kind-aus-denken-zukunftssicher-handeln-aktualisierte-und-erweiterte-2-auflage--197812> abgerufen am 25.07.2025.

Eggert, S., Wagner, U., & Schubert, G. (2016). Grundlagen zur Medienerziehung in der Familie. Expterise im Rahmen der Studie MoFam - Mobile Medien in der Familie. München: JFF - Institut für Medienpädagogik. Von <https://kinder.jff.de/information/aufwachsen-mit-medien/> abgerufen am 25.07.2025.

Feierabend, S., Rathgeb, T., Gerigk, Y., & Glöckler, S. (2024). JIM 2024. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Von <https://mpfs.de/studien/jim-studie/> abgerufen am 25.07.2025.

Feierabend, S., Rathgeb, T., Gerigk, Y., & Glöckler, S. (2025). KIM 2024. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Von <https://mpfs.de/studien/kim/> abgerufen am 25.07.2025.

Havinghurst, R. J. (1972). Developmental Tasks and Education. New York: D. McKay Co.

Paschel, F., Schulz, M. S., Maria, v. S., & Pfetsch, J. (2025). Cybermobbing, Hatespeech, Sexting und Cybergrooming. Online-Interaktionsrisiken von Kindern und Jugendlichen aus psychologischer Sicht. Weinheim Basel: Beltz Juventa. Von <https://www.beltz.de/fach-medien/erziehungswissenschaft/produkte/details/53999-cybermobbing-hatespeech-sexting-und-cybergrooming.html> abgerufen am 25.07.2025.

Stiftung Digitale Chancen. (Mai 2025). Von <https://www.digitale-chancen.de/materialien/detail/an-alle-gedacht-gamm-broschuere-zu-intersektionalitaet-in-der-medienpaedagogik> abgerufen am 25.07.2025.

Trend Tracking Kids. (2024). München: iconkids & youth international research GmbH.

vom Orde, H., & Durner, A. (2024). Grunddaten Kinder und Medien. München: Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI). Von [https://izi.br.de/deutsch/Grunddaten\\_Kinder\\_u\\_Medien.pdf](https://izi.br.de/deutsch/Grunddaten_Kinder_u_Medien.pdf) abgerufen am 25.07.2025.



[www.ajs-bw.de](http://www.ajs-bw.de)



**AKTION JUGENDSCHUTZ**

Landesarbeitsstelle  
Baden-Württemberg

**Aktion Jugendschutz (ajs)**  
**Landesarbeitsstelle**  
**Baden-Württemberg**

Jahnstr. 12  
70597 Stuttgart  
Tel. 0711 237370  
[info@ajs-bw.de](mailto:info@ajs-bw.de)



**Baden-Württemberg**  
**Ministerium für Soziales,**  
**Gesundheit und Integration**

Finanziert durch das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration aus Landesmitteln, die der Landtag von Baden-Württemberg beschlossen hat.



**masterplan**  
**kinderschutz**