

Medienbildung in Kita und Grundschule

5. 10. 2026

**Gesund aufwachsen
im Landkreis Oberhavel**



PROF. DR. PAULA BLECKMANN, ALANUS HOCHSCHULE

Das SESAM-Kartenset in xx Minuten

SCHULUNG FÜR MULTIPLIKATOR:INNEN

VON DR. ELISABETH DENZL & PROF. DR. PAULA BLECKMANN



Inhalte

- 0. Zauberei?
- 1. Medienverständnis von SESAM
- 2. Kurzüberblick über SESAM Handlungsfelder
- 3. Sortiernetzwerk
- 3b. VERTIEFUNGEN (Hauptteil) und Fragen
- 4. Zielgruppen des Kartensets
- 5. Methodenkoffer für Multiplikatoren als PPP
- 6. Abschluss



„Am besten hat mir dieser Trick gefallen mit den Nullen und Einsen und mit diesen Kärtchen, weil mein Vater, der eigentlich richtig gut im Rechnen ist, der hat das überhaupt nicht kapiert. Das war ein besonderes Erlebnis.“

Massimo, 11 Jahre



„Ist die gemerkte Zahl hier drauf?“

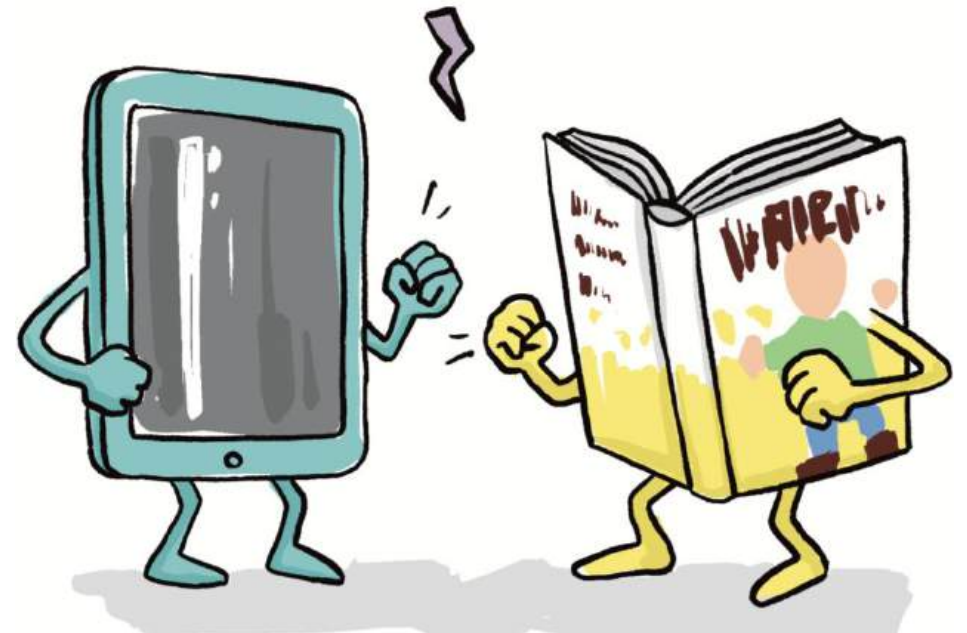
Kartentrick und Auflösung ausführlich hier zu finden

https://www.analog-digidaktik.de/wp-content/uploads/2023/11/10_informatik-am-urcomputer_231122.pdf

1. Medienverständnis im SESAM-Kartenset

- **Breites Medienverständnis:** Von analogen Medien wie Büchern über weitere Medien Rollenspielen, Daumenkino, Handpuppen bis hin zu digitalen Medien
- **WARUM?**
 - Medienbildung geht nicht nur mit digitalen Medien
 - Erweitert den Blickwinkel
 - Zeigt, wie viel Medienbildung in Kitas und Grundschulen schon umgesetzt wird
 - Analoge Medien als potenzielles Gegengewicht zu digitalen Medien

Zielperspektive von Medienbildung? **Medienmündigkeit!**



Verständnis von Medienbildung

- Kinder müssen darauf vorbereitet werden, die Chancen von Digitalisierung zukünftig zu erkennen & mit neuen technologischen Entwicklungen kompetent und kritisch reflektiert umgehen können
- Kinder müssen vor negativen Auswirkungen digitaler Medien geschützt werden, um sich gesund entwickeln zu können



2. Kurzüberblick über SESAM

1. Booklet:

32-seitiges Heft mit
zentralen Infos

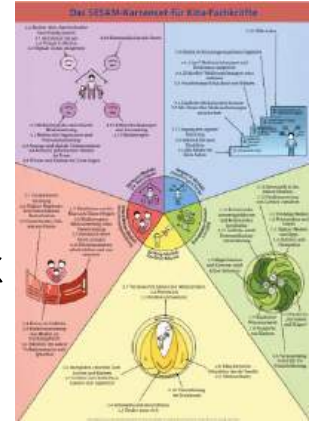
5. Online- Materialien:

weiterführende Hinweise
zu QR-Codes auf den
Karten



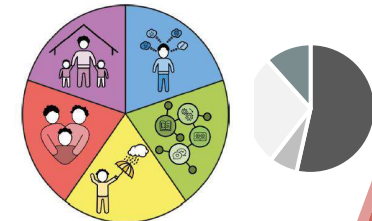
2. Mindmap:

A3 Poster mit
Gesamtüberblick



3. Handlungsfeldermodell:

5 Karten zum Selbstbasteln
eines Modells



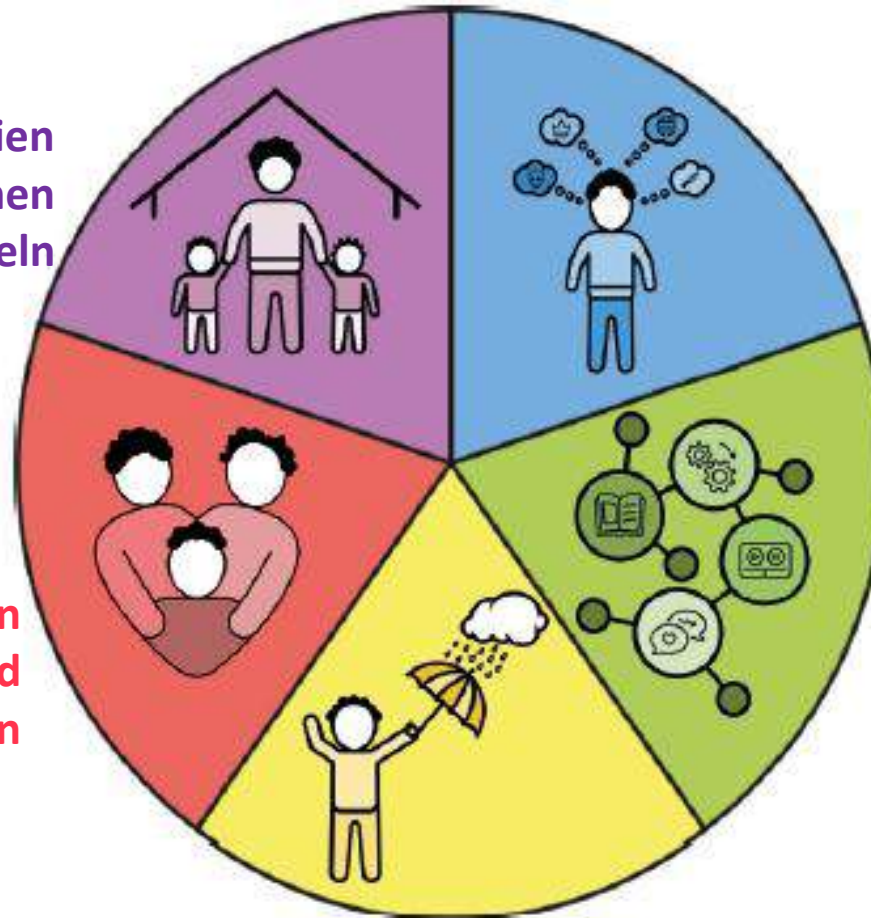
4. 55 Impulskarten:

offene Fragen auf der
Vorderseite, Erläuterungen &
praktischen Hinweisen auf der
Rückseite



Fachkräfte nutzen Medien
reflektiert und verwirklichen
Medienregeln

Mit Eltern zu Medienthemen
Wertschätzend
zusammenarbeiten



Medienrisiken vorbeugen und
Resilienz von Kindern fördern

Vielfältige Medienerfahrungen
von Kindern aufgreifen

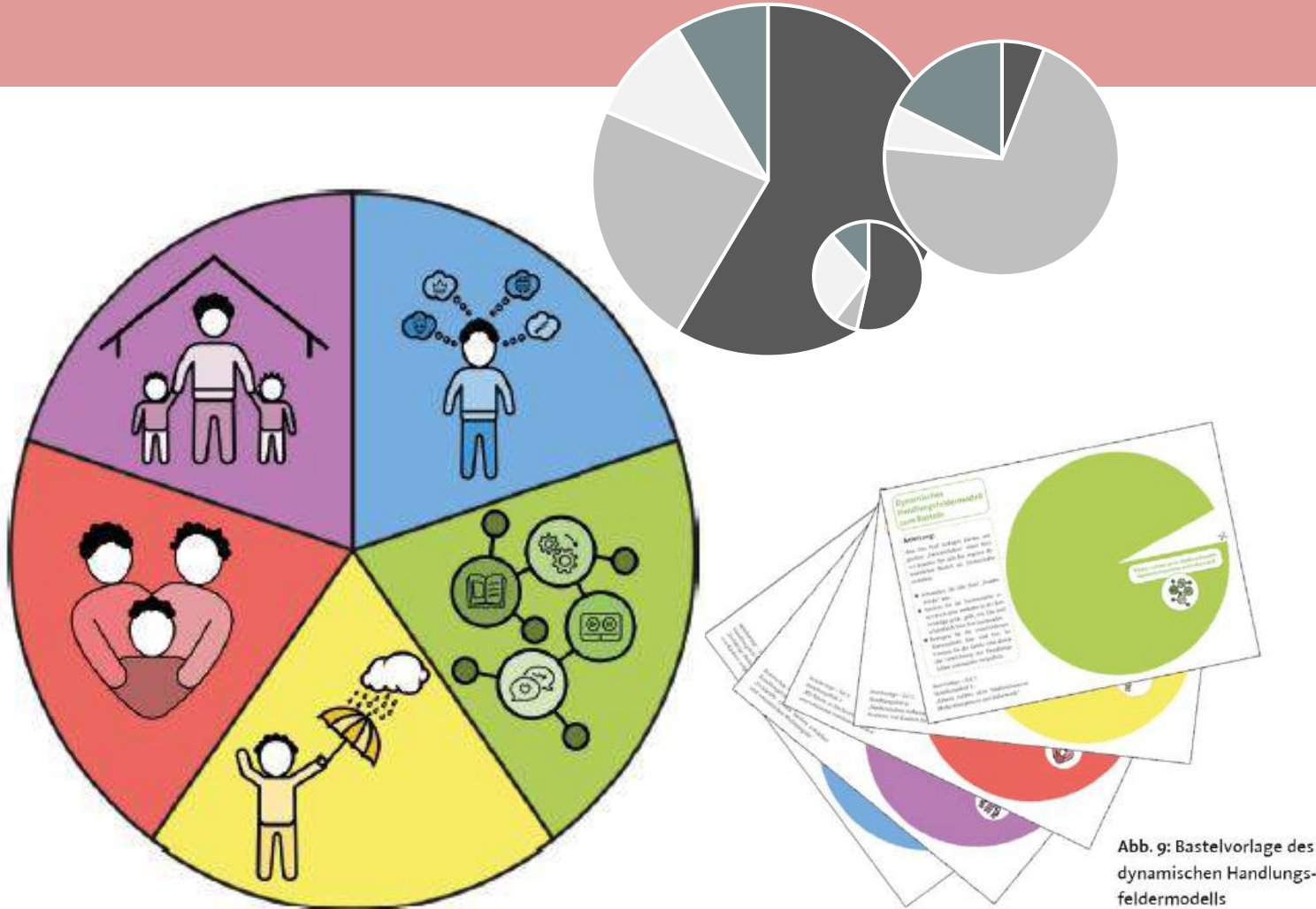
Kinder nutzen aktiv Medienchancen:
Medienkompetenz und Informatik

*Vermittlung dieser Prinzipien an der
Lebenswelt der Kinder orientiert &
entwicklungsphasen-sensitiv*

- *analog vor digital*
- *produzieren vor konsumieren*
- *Durchschaubarkeit statt Blackbox*

Das SESAM-Handlungsfeldermodell

Das SESAM-Handlungsfeldermodell zum Selbstbasteln



- Aus 5 dem Kartenset beigelegten Karten **selbst zu basteln**
- **Dynamisch:** Gewichtung der Handlungsfelder zueinander können verändert werden
- **Praxiseinsatz:** z.B. geeignet für die Erfassung von Ist-/Soll-Stand, Priorisierung oder Erfassung gut funktionierender Handlungsfeldern
- Als Online-Vorlage auch zum größeren Ausdrucken verfügbar

Abb. 9: Bastelvorlage des dynamischen Handlungsfeldermodells

Die 55 Impuls-Karten

- Handlungsfeld 1: Karten 1.1 – 1.13
- Handlungsfeld 2: Karten 2.1 – 2.10
- Handlungsfeld 3: Karten 3.1 – 3.10
- Handlungsfeld 4: Karten 4.1 – 4.12
- Handlungsfeld 5: Karten 5.1 – 5.10

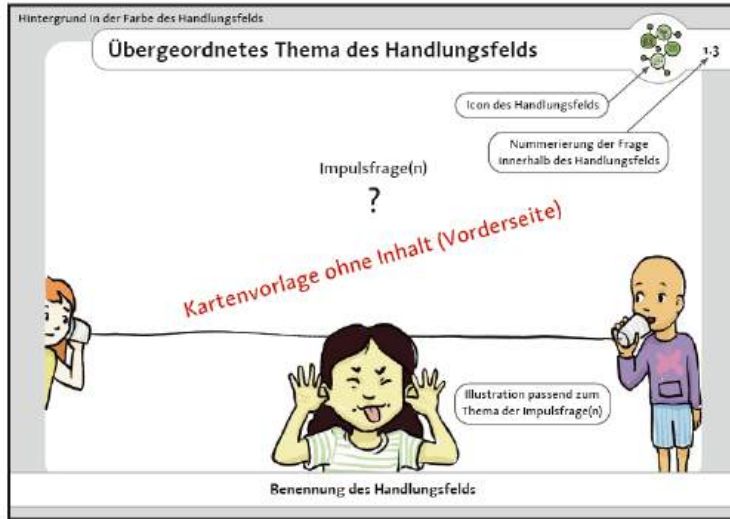


Abb. 10: Hinweise zum Aufbau der Impuls-Karten – Vorderseite

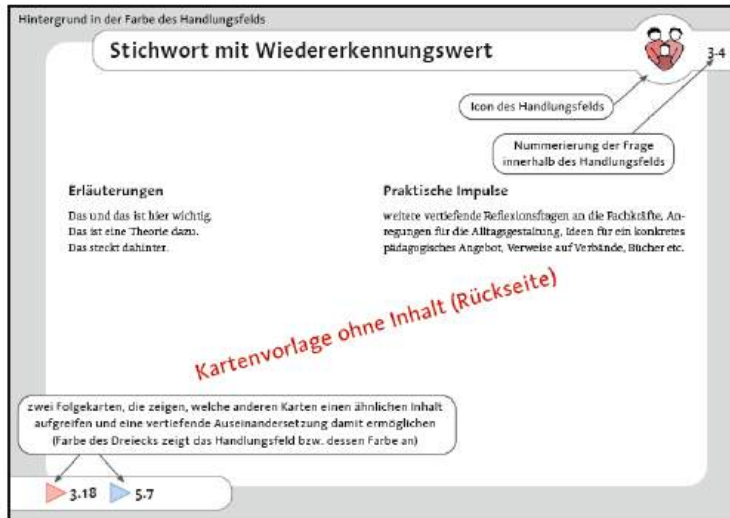


Abb. 11: Hinweise zum Aufbau der Impuls-Karten – Rückseite

- Die **55 Karten** sind den 5 Handlungsfeldern zugeordnet, gekennzeichnet durch die Kartenfarbe
- Die Impulskarten sind **innerhalb der Handlungsfelder** nummeriert
- **Vorderseite der Karte:** offen formulierte Impulsfrage
- **Rückseite der Karte:**
 - Erläuterungen
 - Praktische Impulse (z.B. Praxis-Ideen, Checkliste, Reflexionsfragen, Empfehlungen, Beispiel-Dialoge)
 - Folgefragen
 - Links mit QR-code zu ergänzendem Online-Material

Einstieg: Einführung in die Handlungsfelder in Bewegung

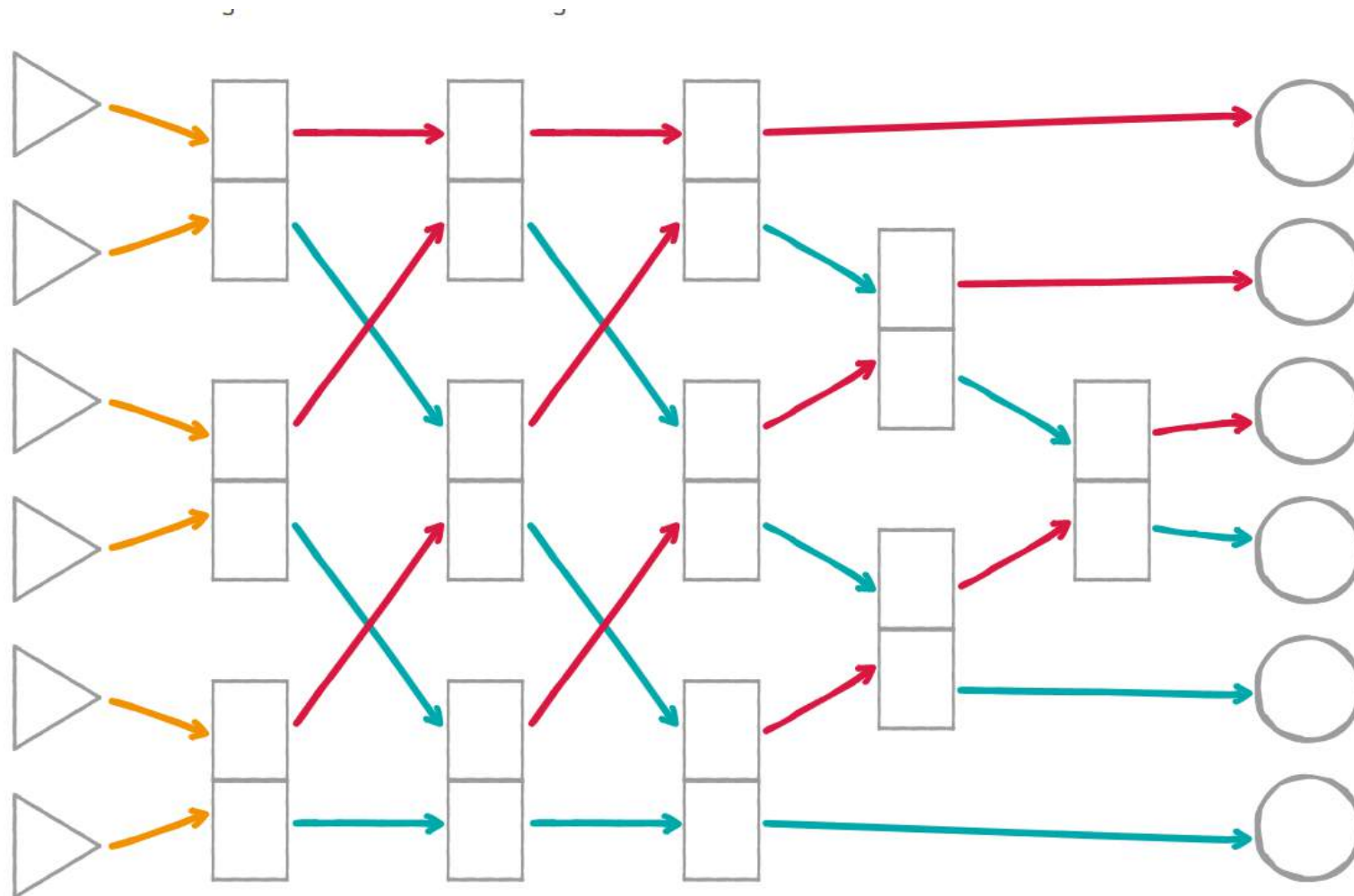
Sortiernetzwerk

https://www.analog-digidaktik.de/wp-content/uploads/2023/11/09_informatik-II_sortieren_231122.pdf

Wir empfehlen, ein zusätzliches Handlungsfeld R (Reflexion) hinzuzunehmen. Dann sind es sechs Handlungsfelder, so dass kein Startfeld im Sortiernetzwerk leer bleibt.

Die folgenden zwei Folien enthalten Vorschläge für Impulsfragen für R (nicht im SESAM Kartenset enthalten)





R: Reflexion der eigenen Mediennutzung (Fachkräfte und Eltern)

R1: Die eigene Medien-Kindheit erinnern und reflektieren

Erinnere ich mich eher an Beatles, Beethoven, Bibi Blocksberg oder Bibis Beauty Palace? Habe ich eher gehört, gelesen, geguckt, gezockt? War ich dabei allein, oder in Begleitung von anderen Kindern, oder Erwachsenen? Wie habe ich mich dabei gefühlt?

R2: Vorbilder, Vorlieben und Schreckgestalten

Welche Geschichten und welche Medien-Helden waren in meiner Kindheit und Jugend besonders präsent? Was waren schöne bzw. negativ erinnerte Medien-Erlebnisse aus Büchern, Hörspielen, Filmen, Games, Social Media...?

R3: Medien-Regeln aus meiner eigenen Kindheit

Welche Regeln und Gewohnheiten zu Nutzung von Büchern, Hörmedien, von Fernsehen oder Videos, von Computerspielen etc. gab es meiner Familie? Gab es Regeln zu Zeiten und Inhalten, gab es Bestrafung durch Medienentzug...? Wie habe ich das als Kind erlebt?

R4: Lehren aus der eigenen Medien-Biographie

Wie zufrieden bin rückblickend mit der „Medien-Erziehung“ in meiner Kindheit? Inwieweit hat dies meine heutige Mediennutzung geprägt? Würde ich es bei meinem Kind bzw. in meiner Kita-Gruppe ähnlich machen wollen? Inwiefern erfordert die heutige Zeit andere Regeln oder mehr Schutz aufgrund anderer Rahmenbedingungen?

R: Reflexion der eigenen Mediennutzung (Fachkräfte und Eltern)

R5: Lieblings-Spiele und Lieblings-Tätigkeiten aus meiner Kindheit

Wann habe ich mich als kleines Kind besonders wohl gefühlt? Was habe ich gerne gemacht – auch jenseits klassischer Spielsituationen wie Puppen- und Brettspiele oder Basteln?

Beispiele: „mit Oma im Garten werkeln“, „Mama beim Gitarre üben zuhören“, „Onkels Motorrad waschen helfen“ etc.

R6: Bildschirmfreie Freizeitvorlieben aufgreifen

Welche Aktivitäten ohne Bildschirm machen mir heute noch immer noch oder wieder besondere Freude? Und welche davon könnte ich im Alltag mit Kind(ern) aufgreifen?

R7: Selbsteinschätzung der eigenen digitalen Mediennutzung

Wann und wie lange nutze ich in meinem Alltag selbst digitale Medien? Habe ich schon mal den Vergleich gewagt: Wie hoch ist die am Gerät aufgezeichnete Nutzung und wie hoch hätte ich die Zeit geschätzt? Habe ich schon mal eine bewusste Auszeit – „Digital Detox“ – ausprobiert? Wie habe ich mich dabei gefühlt?

R8: Nutzungs-Motive: Geben mir die Medien, was ich brauche?

Welche Bedürfnisse versuche ich durch meine analoge und digitale Mediennutzung zu erfüllen? Inwieweit bin ich dabei jeweils zufrieden mit der kurz- und langfristigen Wirkung?

Beispiele: Gefühls-Regulation, Stressbewältigung, Kontaktpflege, Information, Alltags-Organisation, Struktur durch Rituale, Unterhaltung, Ablenkung, Entspannung...

R9 Mein eigener Medien-Umgang im Beisein von Kindern

Wo könnte mein eigener Umgang mit digitalen Medien Auswirkungen auf mein Kind/die Kita-Gruppe haben? Wo bin ich mit meinem Medienumgang im Beisein von Kind(ern) mit Smartphone, Laptop und Co unzufrieden? Welche Ideen habe ich dazu, daran etwas zu ändern?

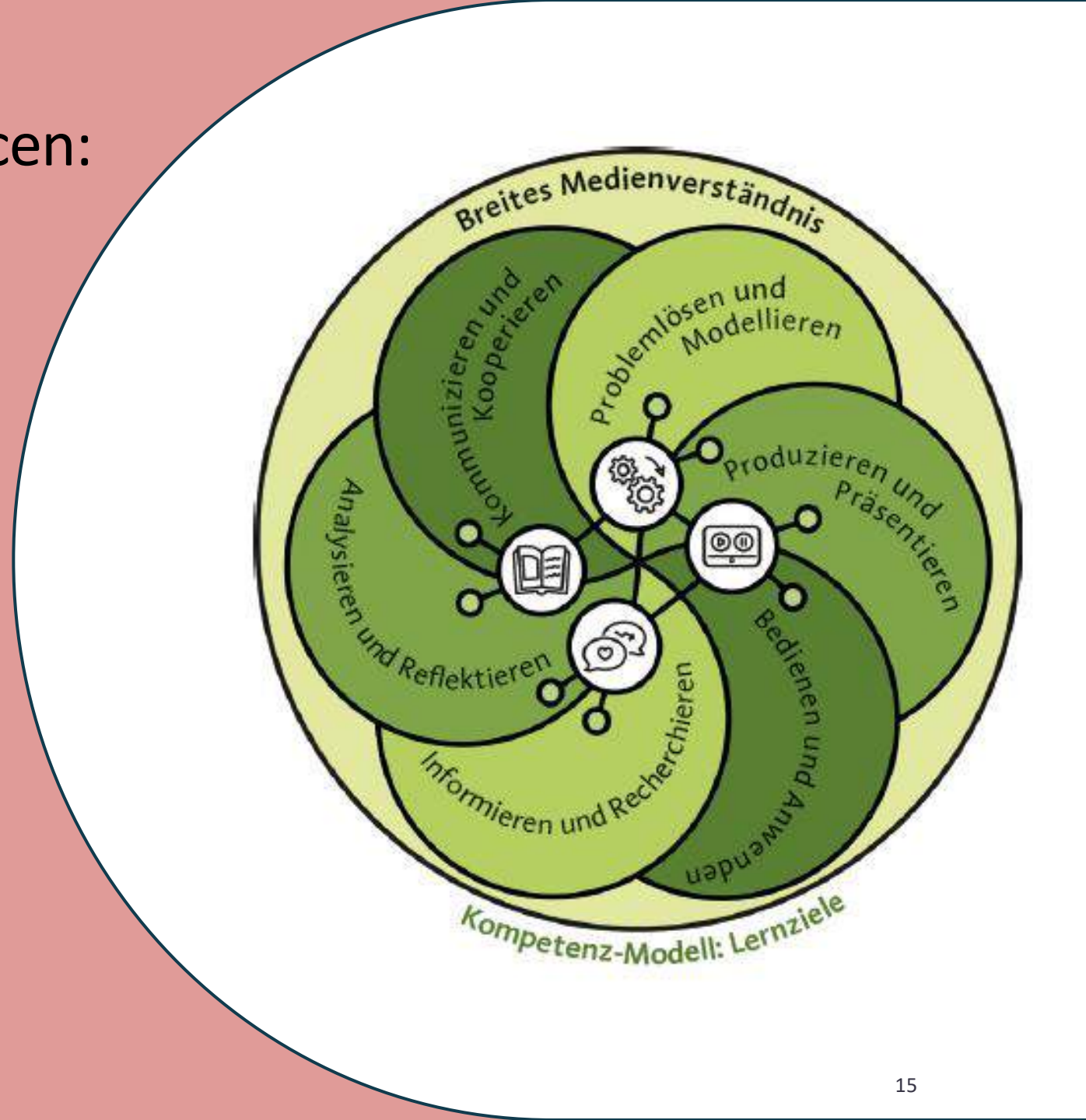
In welchen Bereichen bin ich zufrieden und würde es gerne weiter so machen?

Handlungsfeld 1

Kinder nutzen aktiv Medienchancen:
Medienkompetenz & Informatik

Themen:

- 6 Kompetenzbereiche für medienpädagogische & informatische Kompetenzen von Kindern
- Verständnis von Medienbildung
- Verschiedene Medienarten





Welche kindgerechten Möglichkeiten haben Kinder, Informationen zu recherchieren und Wissen zu erwerben – auch als Stärkung gegen „Fake News“?

Handlungsfeld 1: Kinder nutzen aktiv Medienchancen: Medienkompetenz und Informatik



Erläuterungen

Kinder sind neugierig, stellen viele Fragen und erkunden Dinge, die wir Erwachsene vielleicht gar nicht (mehr) sehen. Diese Neugierde und Denkprozesse können Fachkräfte aufgreifen, indem sie Nachfragen stellen, das Interesse genauer erfragen und Kinder darin bestärken, sich neues Wissen anzueignen („Wie kommst du auf diese Frage?“, „Wie möchtest du das herausfinden?“). So erschließen sich die Kinder Schritt für Schritt die Welt. Es gibt viele Möglichkeiten, den Wissenserwerb von Kindern im Kita-Alltag zu unterstützen. So bekommen Kinder entwicklungsgerechte Möglichkeiten, Informationen zu recherchieren, neues Wissen zu erwerben und dieses auch wieder zu überprüfen. Besonders das Hinterfragen von Medieninhalten und -kritik sind bedeutende Fähigkeiten für eine zukunftsfähige Medienkompetenz, z.B. für einen sicheren Umgang mit „Fake News“.

Praktische Impulse

Checkliste

- Werden die Interessen, Vorerfahrungen, Fähigkeiten und Bedarfe der Kinder berücksichtigt, z.B. aktiv nach den Interessen der Kinder gefragt?

- Werden **Ausdauer und Genauigkeit** gefördert, z.B. Naturbeobachtungen im Jahreslauf?
- Werden **Informationen von anderen Personen** erfragt, z.B. Informationen über andere Kulturen (z.B. vom Hausmeisterdienst, in der Nachbarschaft)?
- Werden bereits **bestehende Informationen** (systematisch) gesucht und ggf. geordnet, z.B. im Bilderlexikon oder durch eine vertiefende Internetrecherche?
- Werden **Orte für die „Recherche“ außerhalb der Kita** besucht, um die Welt um die Kita herum kennenzulernen, z.B. durch themenbezogene Besuche auf dem Bauernhof oder in der Bäckerei?
- **Wo kommen Kinder in Kontakt mit für sie neuen Inhalten**, mit denen sie in ihrer Alltagswelt bislang noch nicht in Berührung gekommen sind, z.B. Einladen von Personen in die Kita?
- Wann werden **Körper- und Sinneswahrnehmungen** miteinbezogen, insbesondere für Kinder mit körperlichen Einschränkungen, z.B. durch Experimente, die auch spürbar sind, z.B. durch Temperatur oder Druck?



1.1



2.10

Beispiel: Eine Impuls-Karte aus Handlungsfeld 1

...Bund und Länder [haben] in den vergangenen Jahren mehr als 6,5 Milliarden Euro investiert, um Deutschlands Schulen für die digitale Zukunft fit zu machen: Sie haben Anschlüsse und Breitband verlegt, digitale Tafeln aufgestellt, Tablets und Laptops für Schülerinnen, Schüler und ihre Lehrkräfte angeschafft.

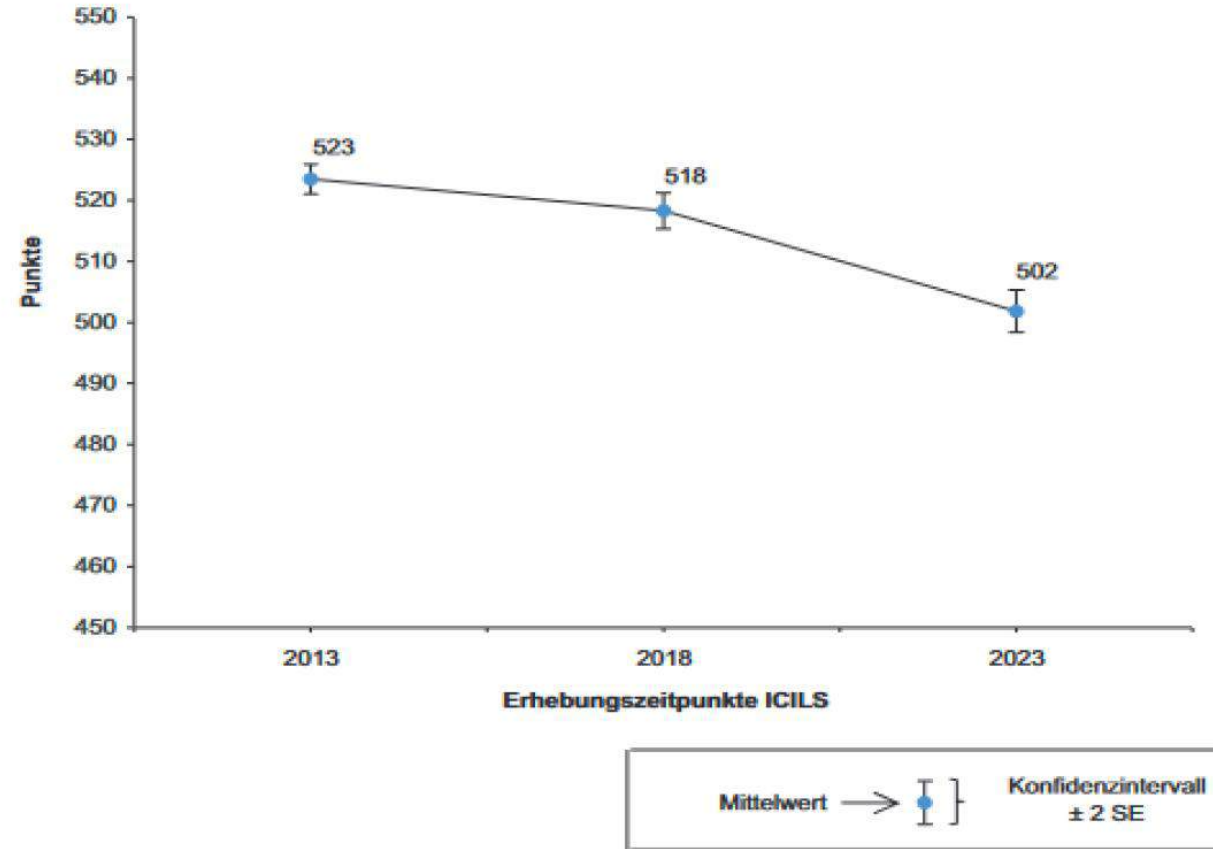
Lehrkräfte haben sich fortgebildet. Mehr als die Hälfte der befragten Lehrerinnen und Lehrer belegten laut der Studie in den vergangenen zwei Jahren eine Fortbildung.

Technisch hat sich an den Schulen einiges getan: Die überwiegende Mehrheit der Schulen (89 Prozent) verfügt über Videokonferenzsysteme, knapp vier Fünftel arbeiten mit einem Lernmanagementsystem. Rund zwei Drittel der befragten Jugendlichen besuchen Schulen, an denen Schülerinnen, Schüler und Lehrkräfte im WLAN arbeiten können. 2018 waren es noch 26 Prozent.

- <https://www.spiegel.de/panorama/bildung/computerfaehigkeiten-von-achtklaesslern-neue-studie-zeigt-alarmierende-ergebnisse-a-6b838b8c-436c-42ee-9b36-e5cbd614ffc0>

Wischen und Klicken ja, Verstehen, Bewerten, Reflektieren nein: Abnahme der CIL-Werte 2018-2023

Abbildung 3: Entwicklung der mittleren computer- und informationsbezogenen Kompetenzen der Schüler*innen in Deutschland über zehn Jahre in ICILS (ICILS 2013 bis ICILS 2023)



IEA: International Computer and Information Literacy Study 2023

© ICILS 2023

Beispiel Coding im Kindergarten...

... erhöht Fingerspitzengefühl,
nicht Bildschirmzeit

Binärer Code

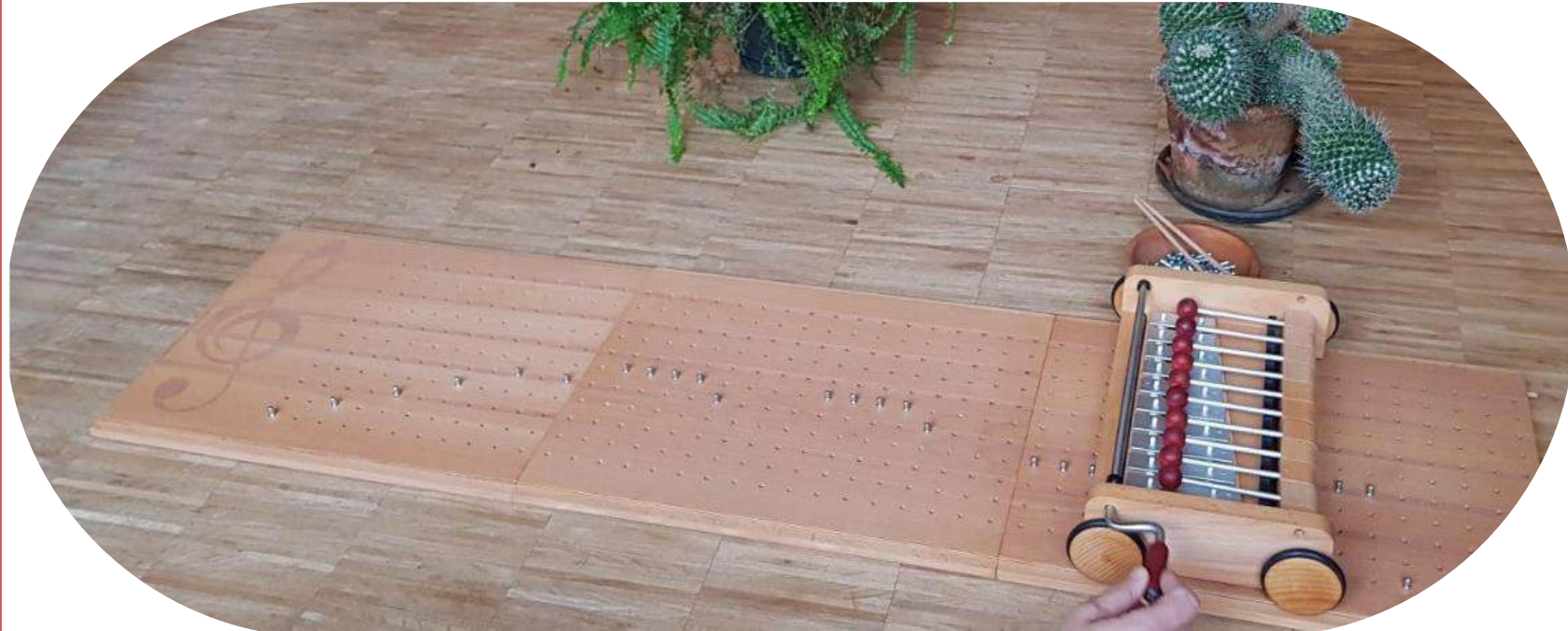
EVA Prinzip

Eingabe

Verarbeitung

Ausgabe

<https://hermmes.eu/wp-content/uploads/2025/05/That-code-is-longer-than-you-Leo.pdf>



Weiter bis ins Grundschulalter

Medienbildung und Informatik - das geht auch analog!

www.analog-digidaktik.de

Von Papiertheater bis Daumenkino, von Suchalgorithmen über Geheimsprachen (Kryptographie) bis Pixelbilder, das kostenlos als PDF verfügbare Buch bietet reich bebilderte, detailliert beschriebene Praxisbeispiele für den Kindergarten- und Schulalltag – mit Bezug zu Bildungsplanvorgaben. Alle Kapitel auch einzeln als PDF verfügbar.

<https://hermmes.eu/curriculum/>

Englische Praxisbeispiele, mit Suchfunktion gewünschte Altersgruppe eingeben, Kompetenzbereich eingeben, dann nach unten scrollen und

Learn more:

 PRACTICE EXAMPLES

klicken, dann die Liste der Kurztexte durchscrollen bis zum gewünschten Beispiel, dann klicken auf

 DOWNLOAD PDF

Brigitte Pemberger (Hrsg.)

analog
vor digital

**Medien- und
Informatikprojekte
zum Begreifen**

Gubutebentabagmabeinebedabamebenubundheberrebenibichfrobe
uebemibichsebehrdabassibichobeutebehibiersabeinkabann.Köbönn
ebensiebiemibichaballebegubuveberstebeheben?

Gubuteben
Tabag
Mabeinebe
Dabameben
Ubund
Heberreben
Ibich
Frobeuebe
Mibich
Sebehr
Dabass
Ibich
Hobeutebe
Hibier
Sabein
Kabann.

Gubuteben

Tabag

Mabeinebe

Dabameben

Ubund

Heberreben

Ibich

Frobeuebe

Mibich

Sebehr

Dabass

Ibich

Hobeutebe

Hibier

Sabein

Kabann.

Gogutotenon

Abobenondod

momeinone

Dodamomenon

unondod

Hoherororenon.

lchoch

foforeue

momichoch

sosehohror,

dodasosos

ichoch

hoheutote

hohieror

soseinon

kokanonnon

Gulewutelewen

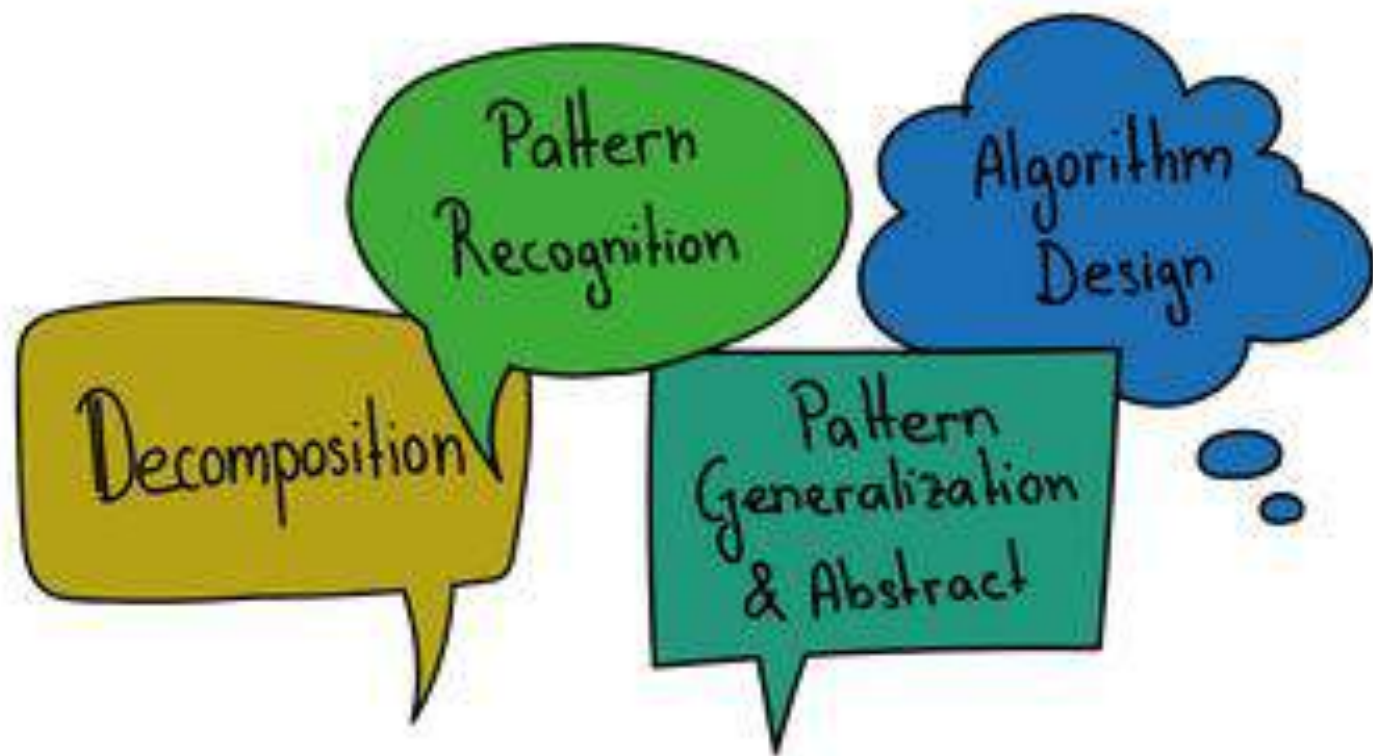
Alewabenlewend

Meileweinelewe

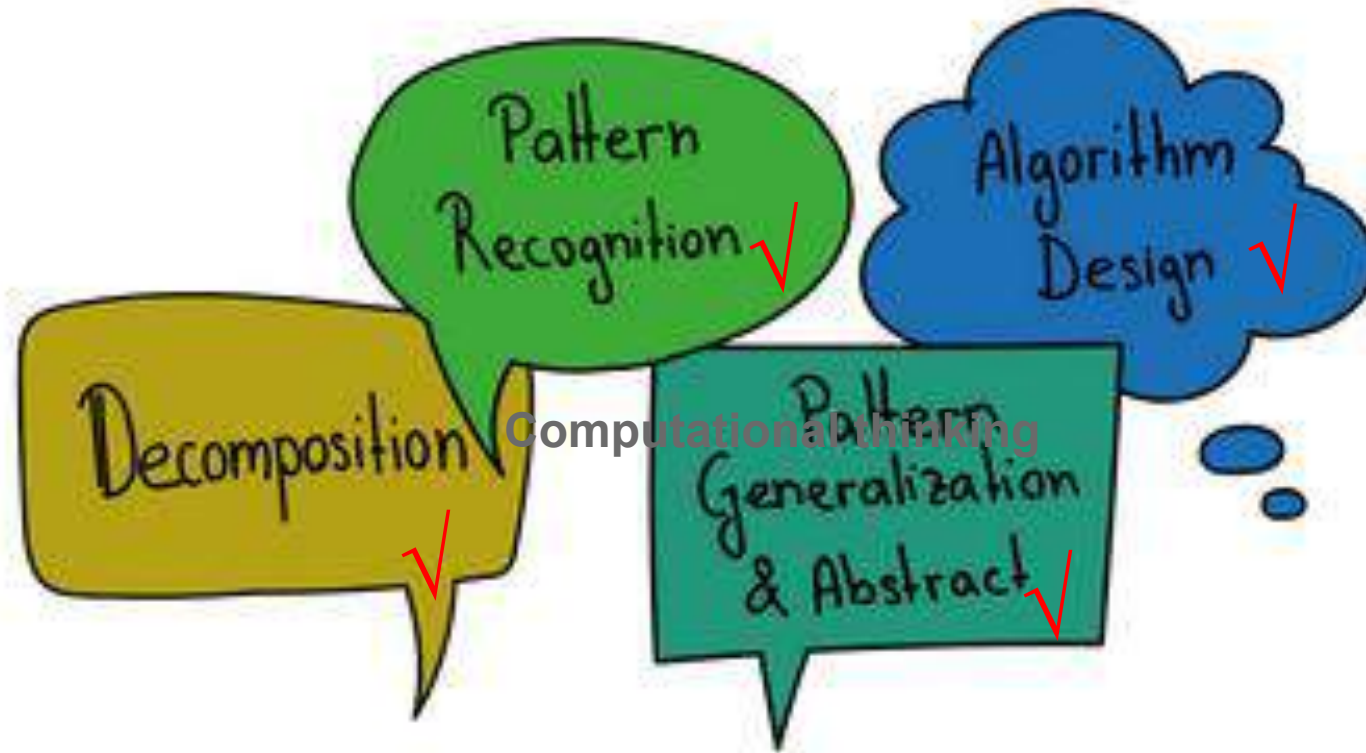
Dalewamelewen

ulewund

Helewerrenlewen.

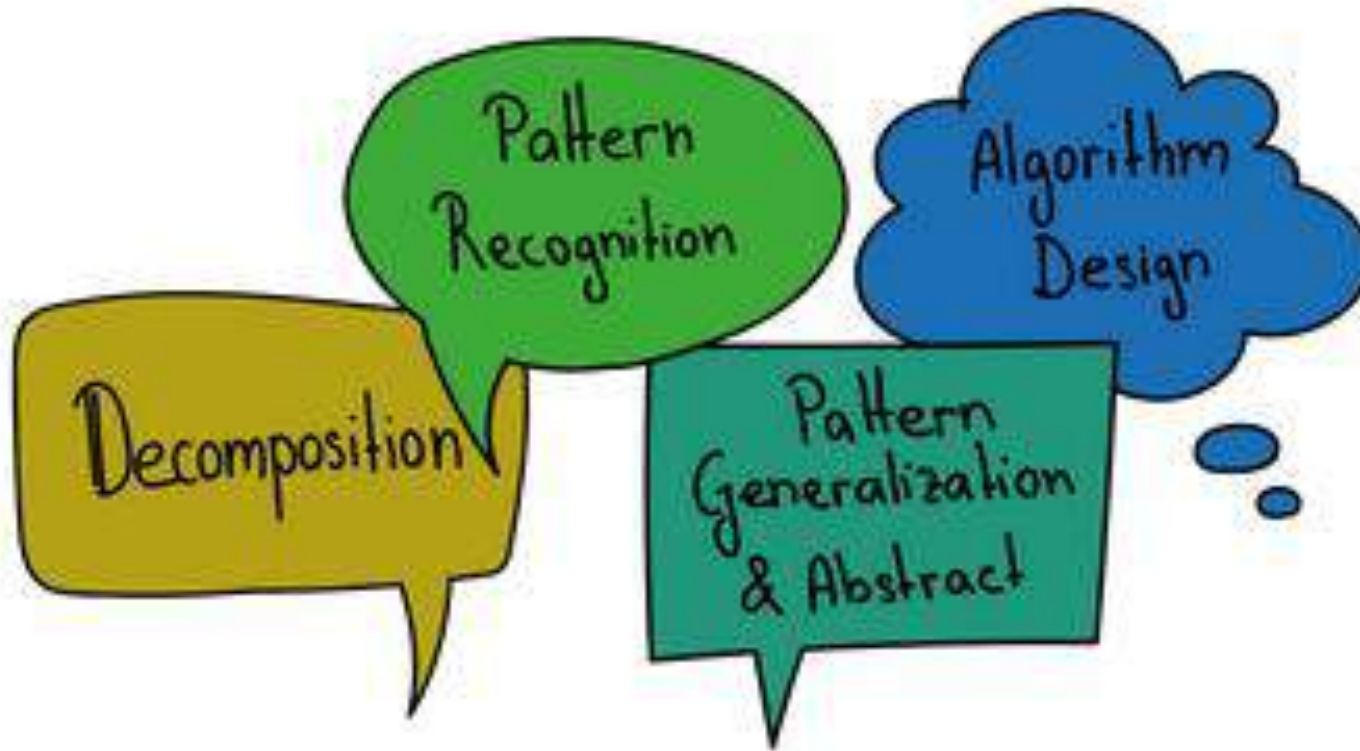


Sprachförderung, Sprachspiele und Geheimsprachen als „Früh-Informatik“ ohne PC



Verschlüsselungs-Regel/Algorithmus:
Ersetze jeden Vokal x durch xlew

Computational thinking



e.g. Wing 2006,
Curzon & McOwan
2018

Technikfolgenabschätzung im Kleinen

Kriterium	Becherlupe	Mikroskop-App
Kosten	gering	hoch
Vergrößerung	gering	gering bis hoch
Verhindert wegkrabbeln	ja	nein
Durchschaubarkeit der Funktionsweise	Hoch	gering
Botschaft an Eltern: „Bildschirme bilden“	nein	ja
Energie- und Ressourcenverbrauch	gering	hoch
Erhöht Bildschirmzeit	nein	ja
Selbstständig durch Kind bedienbar	sofort	Ggf. nach Einweisung
Zum Daddeln nutzbar	nein	falls Kinderschutzsoftware fehlt

Technikfolgenabschätzung im Kleinen

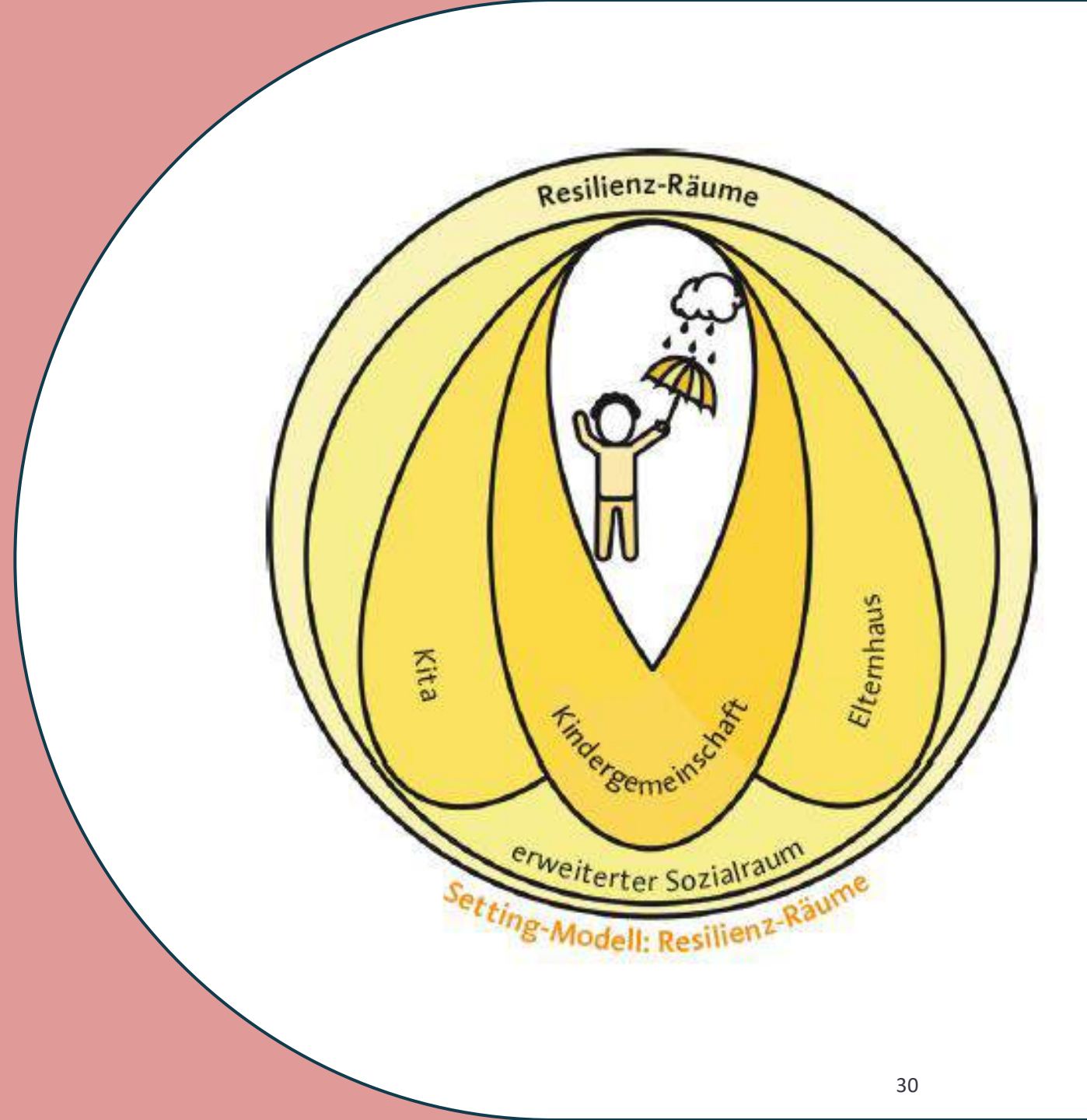
Kriterium	Becherlupe	Mikroskop-App
Kosten	gering 	(Software:gering, Hardware: hoch)
Vergrößerung	gering 	gering bis hoch 
Verhindert wegkrabbeln	ja 	nein
Durchschaubarkeit der Funktionsweise	hoch 	gering 
Botschaft an Eltern: „Bildschirme bilden“	nein  	ja  
Energie- und Ressourcenverbrauch	gering 	hoch  
Erhöht Bildschirmzeit	nein 	ja 
Selbstständig durch Kind bedienbar	sofort 	Ggf. nach Einweisung  
Zum Daddeln nutzbar	nein 	falls Kinderschutzsoftware fehlt 

Handlungsfeld 2

Medienrisiken vorbeugen und
Resilienz von Kindern fördern

Themen: „Resilienz-Räume“
von Kindern

- Kindergemeinschaft
- Kita
- Elternhaus
- Erweiterter Sozialraum



Resilienz-Räume



2.1

Wer (Fachkräfte, Eltern, Träger) ist wo für den Schutz von Kindern vor Medienrisiken und für die Förderung von (digitaler) Widerstandsfähigkeit verantwortlich?

Inwieweit sollten Kinder selbst schon Verantwortung übernehmen?



Handlungsfeld 2: Medienrisiken vorbeugen und Resilienz von Kindern fördern

Verantwortlichkeiten bei Medienrisiken



2.1

Erläuterungen

Kinder brauchen eine gute Widerstandsfähigkeit (Resilienz) gegenüber Risiken und Problemen, die im digitalen Zeitalter auftreten können. Wichtige Resilienzfaktoren sind dabei: Selbst- und Fremdwahrnehmung, Selbstwirksamkeit, soziale Kompetenz, Selbstregulation, Problemlösefähigkeiten und Bewältigungskompetenzen.

Doch Fachkräfte befinden sich oft in einem Spagat, wenn es um den Umgang mit Medienrisiken und (digitaler) Resilienz geht: Zum einen ist es wichtig, Kinder selbst zu einem zukünftig kompetenten Umgang mit digitalen Medien und mit den damit einhergehenden Risiken zu befähigen (Partizipation, Verantwortungsübernahme). Zum anderen liegt der Schutzauftrag bei den erwachsenen Bezugspersonen der Kinder (Eltern, Fachkräften, den Verantwortlichen der Einrichtung/des Trägers). Es ist zentral, Kinder nicht zu überfordern und ihnen zu früh Verantwortung für etwas zu übergeben, was sie selbst nicht verantworten können, sondern eigentlich ihre Bezugspersonen dafür benötigen (Parentifizierung).

Praktische Impulse

Alltägliches überdenken

Wenn wir uns den *Gefährdungsatlas* (siehe Online-Materialien) anschauen: Gibt es Gefährdungen, bei denen Kinder in die Verantwortung miteinbezogen werden können? Und wo sind ganz klar Erwachsene in der Verantwortung, Rahmenbedingungen zu schaffen, damit Kinder nicht mit den Risiken konfrontiert werden? Welche individuellen Aspekte der Kinder (Entwicklung, Fähigkeiten, Alter) sind hier relevant?



Beispiel-Dialog

Mit Kindern ehrlich über Verantwortungsübernahme und Aufgaben von Erwachsenen sprechen:

„Es gibt Dinge am Computer, die sollen Kinder nicht sehen, weil sie ihnen Angst machen. Die Erwachsenen sind für die Kinder da und kümmern sich darum, dass es ihnen gut geht und dass sie keine Angst haben müssen. Deshalb entscheiden Erwachsene, was Kinder sehen dürfen und was nicht.“

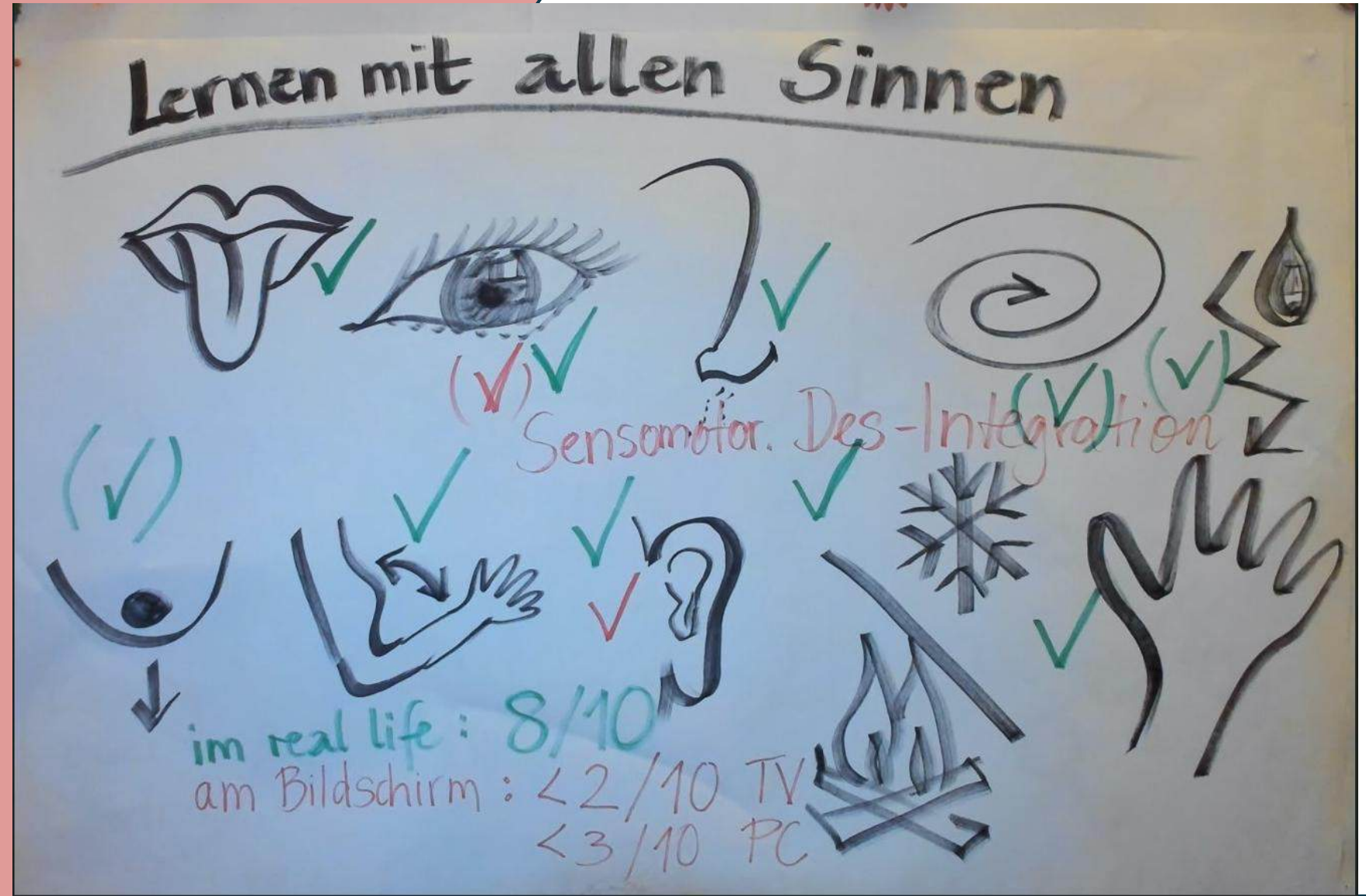
▶ 2.4 ▶ 4.11

Beispiel: Eine Impuls-Karte aus Handlungsfeld 2

Vertiefung: Medienwirkungsforschung

Welche Sinne sind angesprochen, wenn das Kind selbst einen Apfel isst? (Grüne Häkchen)

Welche Sinne sind angesprochen, wenn das Kind zuschaut, wenn jemand anders am Bildschirm einen Apfel isst?



Sensomotorische Integration und Synapsenbildung

Durchgezogene Linie: „live“ / real life

Geschlängelte Linie: am Bildschirm



Table 2: Categorization of mechanisms of technologically-induced cognitive impairment.

Category	Primary Manifestations
Functional Interference	Cognitive overload, attention residue, DLPFC bottlenecking, failure of memory encoding, acute automation bias.
Neurochemical & Metabolic Dysregulation	Dopaminergic overstimulation, reward deficiency syndrome, melatonin suppression, technostress (cortisol).
Structural Neuroplasticity	Functional weakening of ACC or Hippocampus, changes in gray matter density, synaptic pruning, neuronal recycling.
Psychosocial & Developmental Displacement	Loss of sleep, physical activity, family interaction, productive struggle, and waking rest.

Sensomotorische Unterforderung durch
Bildschirmmedien, s. Apfel-Ess-Experiment

Medienwirkungsforschung frühe Kindheit (0-3 J) – GAINING Research Highlights 05/ 2026 mit 23 Papers 2019 - 2026

- Viele korrelative Studien, zunehmend auch Längsschnittstudien
- Unterscheidung zwischen „foreground media exposition“ (Kind nutzt Medium) und „technoference“ (Bezugsperson nutzt Medium)
- Bildschirmzeit, Bildschirminhalte und Bildschirmfunktion (z.B. Einsatz zur Beruhigung) differenziert
- Neben Wirkeffekten (mehr Bildschirmnutzung führt zu Problemen) auch Selektionseffekte (mehr Probleme führen zu verstärkter Bildschirmnutzung)
- Ausschließlich negative Korrelationen zwischen Bildschirmmediennutzung und Entwicklung, mit Ausnahme von begleiteter (Video-)Telefonie mit nicht anwesenden Bezugspersonen
- Genannte Entwicklungsbereiche mit negativen Bildschirm-Medien-Wirkungen sind die Folgenden:

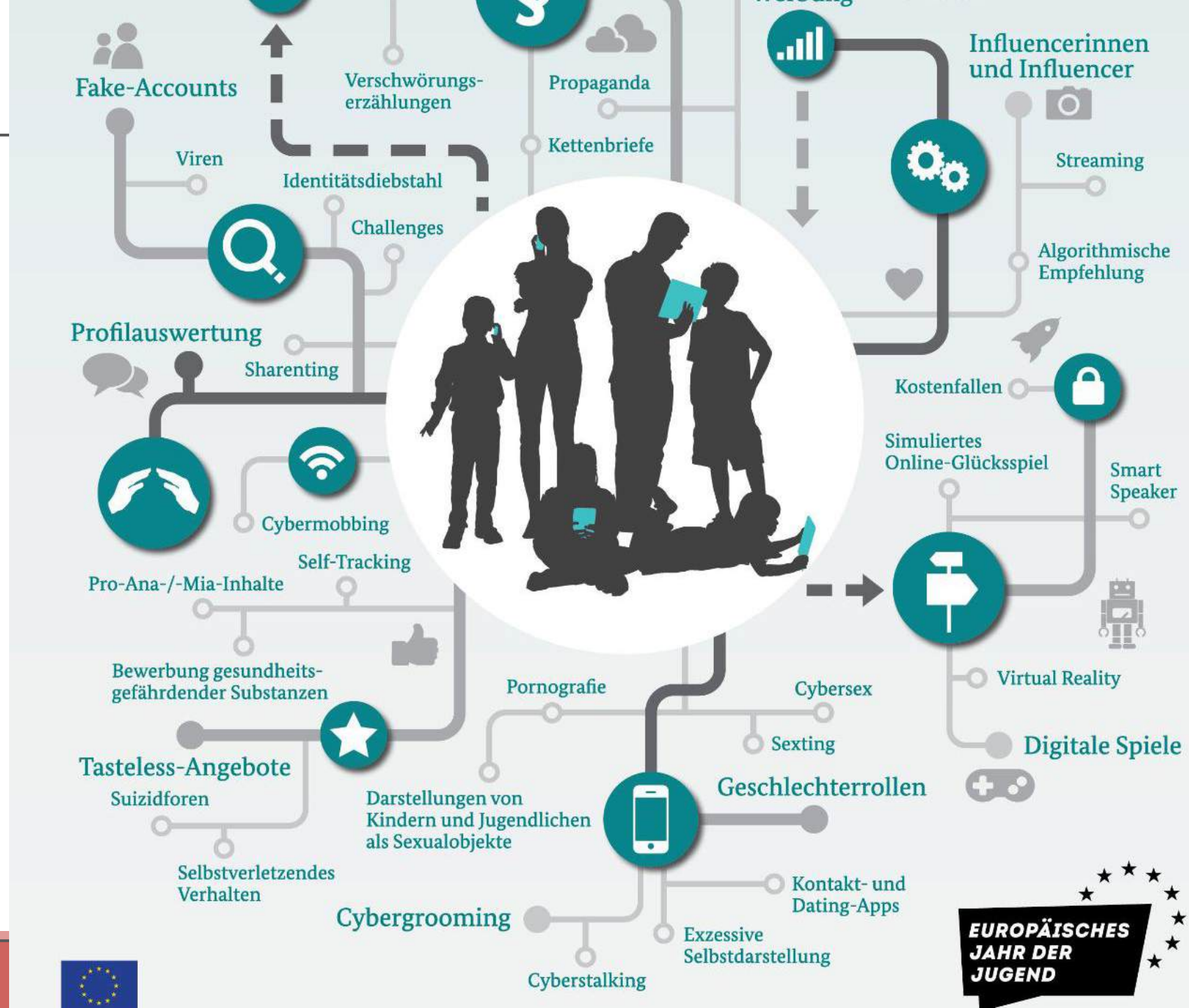
♥ It's OK for you and your baby to have brief video chats with faraway loved ones.

- **Atypische Gehirnentwicklung**
- **Atypische Neuronale Aktivitätsmuster**
- **Reduzierte Exekutivfunktionen und Emotionsregulation**
- **Beeinträchtigung der sensorischen Verarbeitung**
- **Verzögerungen der Sprachentwicklung**
- **Verzögerte Problemlösefähigkeiten**

- **Reduzierte Schlafdauer und -Qualität**
- **Schwierigkeiten im sozialen Umgang mit Gleichaltrigen**
- **Physiologische Stressreaktionen bei Technoference**
- **Bindungsstörungen**
- **Verringerte motorische Fähigkeiten**
- **Autismus-ähnliche Symptome und ASS**
- **Neigung zu versehentlichen Unfällen**

43 digitale Risiken für Kinder 43 digital risks for children

<https://www.bzjkj.de/resource/blob/197826/5e88ec66e545bcb196b7bf81fc6dd9e3/2-auflage-gefaehrdungsatlas-data.pdf>



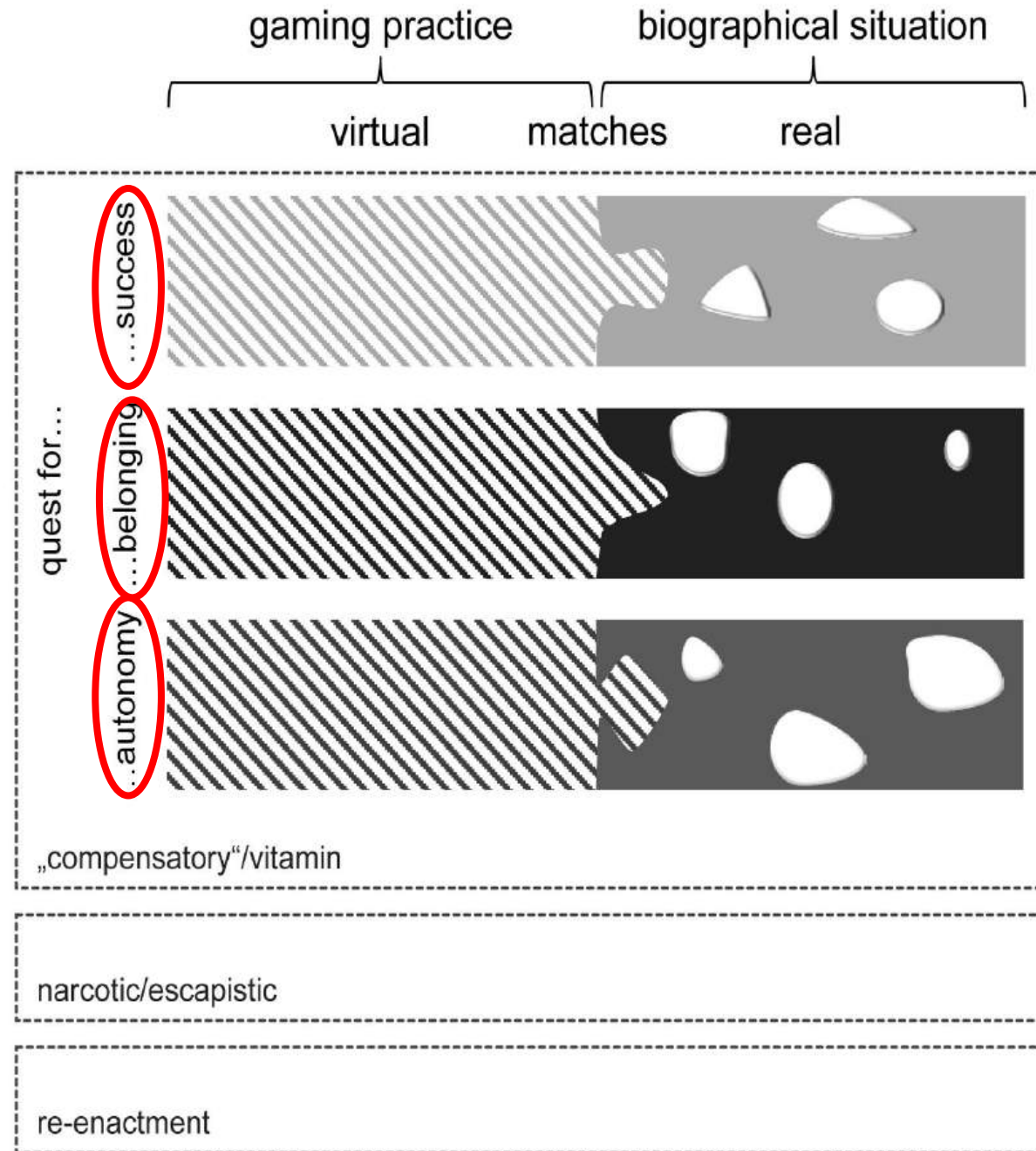
Digitale Süchte= Virtuell
(Schein-)Befriedigung der
Sehnsucht nach...

Anerkennung für
Leistung

Zugehörigkeit

Autonomie

Bleckmann &
Jukschat 2015





Wie fördert unser Kita-Alltag den Ausbau (digitaler) Resilienz bei den Kindern?

Wie unterstützen wir dies indirekt über die Zusammenarbeit mit Familie und Sozialraum?



Handlungsfeld 2: Medienrisiken vorbeugen und Resilienz von Kindern fördern



Erläuterungen

(Digitale) Resilienz — warum steht das „digital“ in Klammern? Ist ein Mensch nämlich resilient, dann kann das die Resilienz gegenüber digitalen Risiken, aber auch die Resilienz gegenüber anderen Herausforderungen im Leben betreffen.

In der Prävention kann unterschieden werden zwischen *aufklärungs- und abschreckungsbasierten Ansätzen* (z.B. Warnungen aussprechen, Grenzwerte besprechen) und *ressourcenorientierten Ansätzen* (z.B. Förderung von tragfähigen Beziehungen, Selbstwirksamkeit, Affektregulation). Letztere haben v.a. die Stärkung der Kinder in der realen Welt im Blick. Aufklärungs- und abschreckungsbasierte Prävention hat sich dahingegen — insbesondere bei Kindern — zum Teil nicht als zielführend erwiesen. Deshalb bietet sich gerade im Kita-Bereich der ressourcenorientierte Ansatz an, zumal Kitas hier schon eine wahre Schatzkiste an ressourcenorientierten Präventionsmaßnahmen mitbringen.

Praktische Impulse

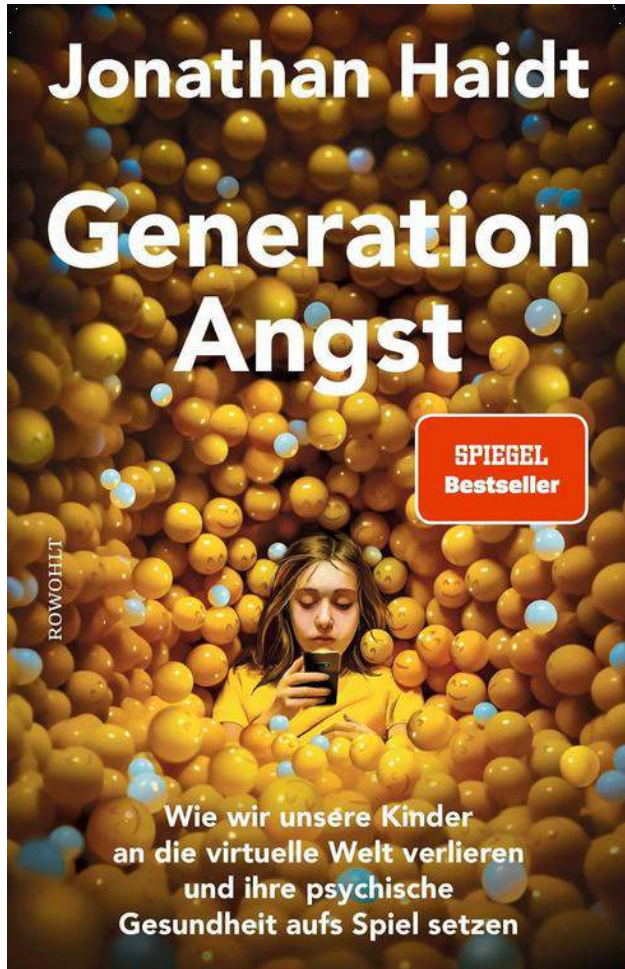
Schatzsuche

- bei denen Kinder in ihrer **individuellen Persönlichkeit** gestärkt werden, z.B. „Quality-time“ für einzelne Kinder?
- bei denen Kinder im **sozialen Miteinander/der Gemeinschaft** gestärkt werden, z.B. durch das Erleben von Aufführungen, Geburtstagsritualen?
- bei denen wir **Eltern** unterstützen, ihre Kinder zu stärken, z.B. Eltern durch die Vermittlung von Beratungsangeboten entlasten?
- bei denen wir das **soziale Umfeld der Kinder** dabei unterstützen, Kinder zu stärken, z.B. durch die Vermittlung an Vereine?
- Welche Aktivitäten im Kita-Alltag eignen sich besonders für den **Ausgleich des häufig (digital) reizüberfluteten Kinder-Alltags**, z.B. Wald-Tag, haptische Erlebnisse oder eine ruhige Atmosphäre schaffen, Reize reduzieren?
- Wie hilft unsere **Alltagsgestaltung** Kindern dabei, sich sicher zu fühlen und ihren Kita-Tag planen/vorausschaun zu können, z.B. Rituale, Rhythmen, Strukturen?

Präventionsansatz		(direkt) in der KiTa/Schule	(indirekt) über Eltern Prävention von Digital-Risiken im Setting Elternhaus	Verhältnisprävention im Allgemeinen
Kinder stärken	Kinder im Leben stärken (Salutogenese/Resilienz)	... als Einzelpersonlichkeit	... Eltern unterstützen, Kinder als Einzelpersonlichkeit zu stärken	Mehr Zeit und Raum für Kinder: familienfreundliche Arbeits- und Wohnbedingungen, Spielplätze, Sportvereine, Musikschulen
		... im sozialen Miteinander (Gruppe/Klasse/Beziehung zu Fachkräften)	... Eltern unterstützen, Kinder im sozialen Miteinander zu stärken (Familie/Geschwister/Nachbarn)	
Risiken mindern	Reden. Aufklärung und Nein-Sagen Lernen	...social resistance training für Kinder (Nein-Sagen lernen)	... Eltern unterstützen, sozialem Druck zu widerstehen (AADDA = Alle anderen dürfen das aber)	... Verteuerung für Online-Unterhaltungsangebote (Steuer), unterste Alterskategorie FSK/USK von „ ab 0“ auf „ab 3“ anheben, anbieterseitigen/netzseitigen Jugendschutz verbessern, Jugendschutzgesetzgebung umsetzen etc.
		... Aufklärung von Kindern über Digital-Risiken	... Eltern über Digital-Risiken für Kinder aufklären	
	Verfügbarkeit reduzieren	Unterricht: Geräteeinsatz später beginnen	Eltern ermutigen, Geräte später anzuschaffen	
		Technische Schutzoptionen (Zeitbegrenzung/Filter)	Eltern bei Umsetzung technischer Schutzoptionen unterstützen	
		Private Geräte: Nutzung einschränken („Handyregeln“)	Eltern bei Umsetzung von Familien-Handy/Smartphone-Regelungen beraten	

Tabelle 40 Kinder vor Digital-Risiken schützen, Systematik von Präventionsansätzen, die von Bildungseinrichtungen (KiTa und Schule) ausgehen bzw. auf höher geordneter verhältnispräventiver Ebene ansetzen (rechte Spalte)

Empfehlenswerte Hintergrundlektüre:

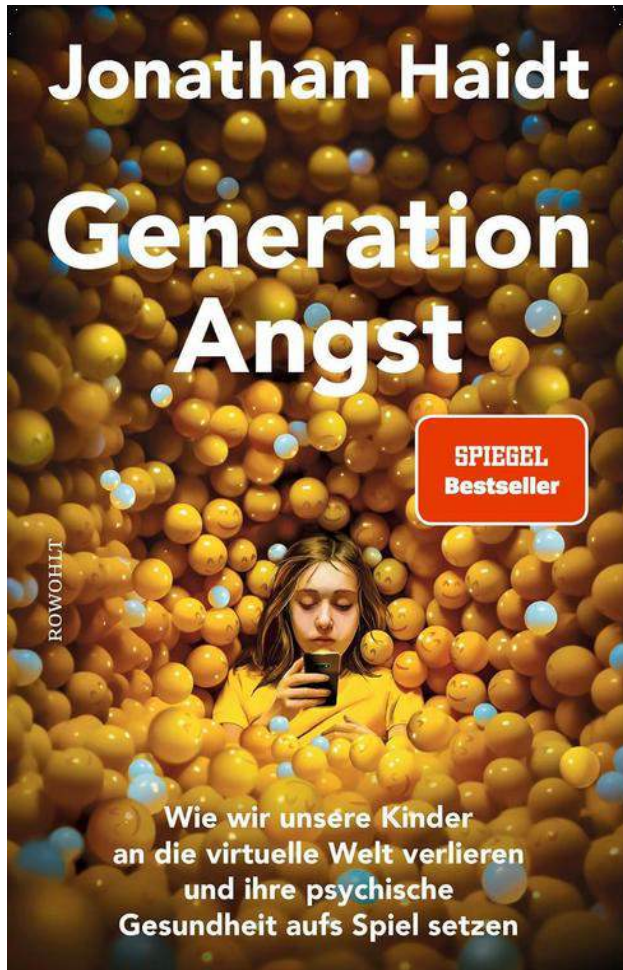


Jonathan Haidt (Professor für Sozial-psychologie an NYU) beleuchtet die sozialen und psychologischen Herausforderungen, mit denen die zwischen 1995 und 2010 geborene Generation Z konfrontiert ist.

Zentrale Forderungen auf drei Ebenen:

Ebene 1: Was Regierungen und Tech-Unternehmen tun können

- Politische Vorgaben ändern, die sich negativ auf die psychische Gesundheit der Heranwachsenden auswirken.
Z.B. **Schutz von Kindern in der virtuellen Welt** deutlich verbessern.
- Tech-Unternehmen zu bessere **Funktionen zur Altersüberprüfung** beim Einloggen in ihre Angebote verpflichten
- Möglichkeiten für Eltern schaffen, die Geräte von Minderjährigen so konfigurieren, dass sie **nicht auf Websites mit höheren Altersbeschränkungen zugreifen** können.
- Regierungen sollten **mehr Pausen und freies Spiel in Schulen** fördern.
- In Programme investieren, die Jugendlichen, insbesondere Jungen, beim **Übergang ins Erwachsenenleben** helfen.
- **Social Media ab 16 Jahren**



Ebene 2: Was Schulen tun können (und Kitas, Herr Haidt!)

- Schutz vor digitaler Reizüberflutung durch Smartphones an Schulen: Regelungen zur **Einschränkung der Smartphonennutzung in Unterricht und Pausen**. *Einschließen in Magnettasche oder Schließfach*
- Eine Ausweitung **des freien Spiels** sollte ermöglicht werden.
- **Pädagogik für „Jungen“**: Mehr Werkunterricht für Jungen, bessere Berufsausbildung, mehr männliche Lehrer!

Ebene 3: Was Eltern/Bezugspersonen tun können:

- mehr Zeit zum freien, unbeaufsichtigten Spielen in der realen Welt geben.
- In den ersten 18 bis 25 Monaten sollten Kinder überhaupt keine Zeit vor Bildschirmen verbringen, mit 5 bis 6 Jahren nur eine sehr begrenzte Zeit.
- Bis zur 8. oder 9. Klasse: ein einfaches Handy ausreichend. Smartphones später anschaffen Kindersicherungs-einstellungen nutzen (vgl. www.medien-kindersicher.de)
- Eltern sollten sich dabei mit anderen Eltern und vor allem mit den Eltern der Kinder in der Klasse absprechen, (vgl. www.smarterstartab14.de)
- Eltern sollten Möglichkeiten zur realen Interaktion ihrer Kinder fördern, z.B. Smartphone-freie Ferienlager, Camping,....

Unabhängige Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“

Bestandsaufnahme

Annika Baumann, Jörg M. Fegert, Stefan Glaser, Michael Hubmann, Claudia Lampert, Thomas-Gabriel Rüdiger, Judith Simon, Klaus Zierer

April 2026

[HTTPS://WWW.BMBFSFJ.BUND.DE/BMBFSFJ/EXPERTENKOMMISSION-LEGT-BESTANDSAUFNAHME-VOR-284734](https://www.bmbfsfj.bund.de/BMBFSFJ/EXPERTENKOMMISSION-LEGT-BESTANDSAUFNAHME-VOR-284734)

Tabelle 1: Studien zu somatischen Folgeerkrankungen durch erhöhten Medienkonsum

häufig untersuchte somatische Folgen	
Adipositas	*Höhere Bildschirmzeit mit Übergewicht/Adipositas und metabolischen Störungen assoziiert (1.37-fach höhere Adipositaswahrscheinlichkeit bei ≥3 h/Tag (je nach referenzierter Studie) (Piszka et al. 2025) *Mögliche Mechanismen: z. B. reduzierte Aktivität, Essen vor dem Bildschirm, Werbung, reduzierte Schlafdauer *Weitere Publikationen: (Robinson 1999; Jong et al. 2013; Wen et al. 2014; Sisson et al. 2010; Wethington et al. 2013; Stiglic und Viner 2019; Muppalla et al. 2023)
Schlafdauer/ Schlafzyklen	*Exzessive Screen Time mit kürzerer/qualitativ schlechterer Schlafdauer und zirkadianen Störungen assoziiert (≥1 h im Bett vor dem Schlafen). (Piszka et al. 2025); höhere Screen Time korreliert mit ungünstigem Schlafprofil (Muppalla et al. 2023); Kinder mit erhöhtem problematischem Mediengebrauch zeigen eine verkürzte Schlafdauer, Einschlafprobleme sowie unruhigen oder qualitativ schlechteren Schlaf (Rega et al. 2023) *Mögliche Mechanismen: Verdrängung von Schlaf, psychologische Stimulation, Lichteffekte; Geräte im Schlafzimmer und abendliche Nutzung mit kürzerer Schlafdauer/geringerer Schlafqualität; u. a. Assoziationen zu schulischer Leistung und depressiven Symptomen. *Weitere Quellen: (Taehtinen et al. 2014; Bruni et al. 2015; LeBourgeois et al. 2017; Cespedes et al. 2014; Vijakkhana et al. 2015; Borghese et al. 2015; Lemola et al. 2015; Khouja et al. 2019; Hysing et al. 2015; Boers et al. 2019)
Augen- erkrankungen	*Augenschmerz/Fremdkörpergefühl/Tränenfluss: häufiger bei >4 h/Tag, Augenfatigue/Rötung als Risiko bei >5 h/Tag; Dry Eye Disease (DED): längere mobile Screen-Exposition (z. B. 2–3 h oder ≥4 h/Tag) korreliert mit höherer DED-Inzidenz (je nach Studie); Myopieprogression: stärkere Progression bei >4 h/Tag (mit quantifizierten Dioptrien/Jahr und axialer Länge) (Piszka et al. 2025) *Mögliche Mechanismen: „Blaues Licht“, wenig Zeit im Freien und augennahe Arbeit/Smartphone-Nutzung *Weitere Quellen:(Renard und Leid 2016; Wang et al. 2020; Tideman et al. 2016)

Rückschmerzen und muskulo- skelettale Beschwerden	*≥6 h/Tag Bildschirmzeit vs. <2 h/Tag deutlich höher mit Schmerzen assoziiert (Mädchen RRR 2,49; Jungen RRR 1,95) (Joergensen et al. 2021); Hinweise auf muskuloskelettale Beschwerden (Muppalla et al. 2023); Positive Assoziationen: tägliche Computerzeit (OR 1,32), Mobiltelefonzeit (OR 1,32) und TV-Zeit (OR 1,07) mit LBP-Risiko. Für Computerzeit wurde eine lineare Dosis-Wirkungs-Beziehung berichtet: +8,2% LBP-Risiko pro zusätzlicher Stunde/Tag Low Back Pain (LBP) = Kreuzschmerzen) (Yue et al. 2023) *Mögliche Mechanismen: mangelnde Bewegung, langes Sitzen, ungünstige Haltung *Weitere Quellen: (Taehtinen et al. 2014; Yue et al. 2023)
Konzentrations- und Leistungs- schwächen	*Verminderte Konzentration sowie Reduktion schulischer Leistungsfähigkeit und des allgemeinen Wohlbefindens (Rega et al. 2023) *Mögliche Mechanismen: infolge veränderter Schlafzyklen und verkürzter Schlafdauer *Weitere negative Outcomes sind überwiegend psychologisch/schulisch (Problemverhalten, depressive Symptome, geringere emotionale Intelligenz, schlechtere schulische Outcomes) (Rega et al. 2023) *Weitere Quellen: (Taehtinen et al. 2014; Dong et al. 2025)
Kopfschmerzen	* Kopfschmerzen: signifikant assoziiert mit >3 h/Tag Screen Time. (Piszka et al. 2025) *Mögliche Mechanismen: starker Fokus Konzentration auf Medien, einhergehend mit Konzentrations- und Leistungsschwächen *Weitere Quellen: (Taehtinen et al. 2014)

Tabelle 1: Studien zu somatischen Folgeerkrankungen durch erhöhten Medienkonsum

S. 29-31

Selten untersuchte somatische Folgen			
Entwicklungsstörungen	*Zusammenhang von erhöhtem Fernsehkonsum und späteren Entwicklungsverzögerungen u. a. kognitiv, sprachlich, sozial/emotional, feinmotorisch: Lernprobleme, niedrigerer Entwicklungsstatus und spätere grobmotorische Fähigkeiten (Lin et al. 2015; Hinkley et al. 2014; Barr 2013; Pagani et al. 2010; Tomopoulos et al. 2010; Madigan et al. 2019)	chronische Obstipation	*Dosis-Wirkungs-Zusammenhang: im Vergleich zu 0 h stiegen adjustierte ORs schrittweise bis ≥ 4 h/Tag (adj. OR 1,53; 95% CI 1,35–1,74) chronische Obstipation mit 3 Jahren (ROME III) (Hotta et al. 2025)
Entwicklungsauffälligkeiten des Gehirns Veränderung von Hirnvolumen/-fläche;	*Höhere Baseline-Medienzeit korreliert negativ mit Hirnvolumen/-fläche und RSFC nach 3 Jahren; Exzessive Bildschirmzeit geht mit einer Verringerung des Gehirnvolumens, der Dicke und der Fläche sowie mit Veränderungen in der funktionellen Konnektivität des Gehirns einher; In Folge dessen mögliche weitere Auswirkungen auf die psychische Gesundheit und die Gehirnentwicklung von Jugendlichen (Dong et al. 2025)	Risiko für Pubertas praecox	Meta-Analytisch höheres Risiko für frühzeitige Pubertätsentwicklung mit jeder zusätzlicher Stunde Screen Time (OR 1,08). Geräte-spezifisch wurden höhere Risiken u. a. für Smartphone-, iPad- und Computernutzung berichtet (z. B. ORs 1,25–1,40; genaue Definitionen je Primärstudie) (Bolormaa et al. 2025)
Bauchschmerzen	*Höhere Medienzeit (insbes. ≥ 3 h/Tag) werden mit höherer Wahrscheinlichkeit ausgewählter somatischer Symptome, darunter auch Bauchschmerzen, assoziiert; Besonders deutlich bei hoher Nutzung (≥ 4 h/Tag bzw. >301 min/Tag): Odds Ratios für somatische Symptome (je nach Symptom und Aktivität) liegen ungefähr im Bereich 1,75 bis 2,92 (Jungen) und 1,61 bis 4,23 (Mädchen); Mädchen berichteten insgesamt häufiger von somatischen Symptomen, Jungen haben mehr Medienzeiten (Taehtinen et al. 2014)		

A Review of the Negative Effects of Digital Technology on Cognition

Urška Žnidarič^{a,*}, Erik Štrumbelj^a, Octavian Machidon^a

^a*University of Ljubljana, Faculty of Computer and Information Science, Večna pot 113, Ljubljana, 1000, Slovenia*

early findings on generative artificial intelligence point toward a hypothesized erosion of higher-order generative and metacognitive capabilities. We analyze these risks across basic cognitive processes, higher-order cognition, and integrated functional outcomes through four mechanisms: functional interference, neurochemical dysregulation, structural neuroplasticity, and psychosocial displacement. The synthesis further highlights that these associations are frequently moderated or attenuated by socioeconomic status and environmental factors, which often drive both technology use and cognitive outcomes. Finally, by reviewing principles of cognitive epidemiology, the paper examines how habitual digital offloading could theoretically deplete cognitive reserve, creating downstream risks for long-term health. The collective evidence suggests an efficiency-atrophy paradox, where digital tools optimize short-term task performance at the potential expense of the long-term cognitive effort required to maintain unassisted cognition. However, large gaps remain in the literature, particularly the need for longitudinal studies, specifically within adult and professional populations.

Paper	#	Focuses on the effects of
Anna and Bruno (2025)	29*	LLMs on critical thinking, and problem-solving skills
Deckker...(2025)	70*	AI on memory, attention, decision-making, and social cognition
Dubey et al. (2024)	29	ChatGPT on attention, executive function, language, memory, visuospatial functions
Ge et al. (2025)	41	how AI generated content impact critical thinking in designers
Goyal (2025)	18	AI systems on critical thinking in students
Holzner et al. (2025)	28	generative AI on creativity
Kundu and Bej (2025)	24	AI on cognition, emotions, and behavior in children and adolescents
Zhai et al. (2024)	14	AI on decision-making, critical thinking, analytical thinking, and over-reliance in students
Melisa et al. (2025)	19	ChatGPT on critical thinking, evaluation, and independent judgment skills in students
Zhai et al. (2024)	14	AI on decision-making, critical thinking, analytical thinking, and over-reliance in students
Qu et al. (2025)	18	Generative AI tools on lower-order cognitive skills, and higher-order cognitive skills in students
Sardi et al. (2025)	38	generative AI on learning and critical thinking skills in students
Shanmugasundaram...(2023)	80*	digital technology, social media, and AI on attention, memory, addiction, novelty-seeking, perception, decision-making, critical thinking, and learning
Thaker et al. (2025)	15	AI use on learning, memory, creativity, and decision-making
Wang and Fan (2025)	51	ChatGPT on learning and higher-order thinking in students

Handlungsfeld 5

Vielfältige Medienerfahrungen von Kindern aufgreifen

Themen: Handlungsschritte beim Aufgreifen von Medienerfahrungen

- Schutzräume
- Beobachten – informieren – verstehen
- Alltagsintegrierter Umgang mit Medienerfahrungen
- Anlassbezogener Umgang mit Problemen
- Grenzen erkennen und Verantwortung abgeben

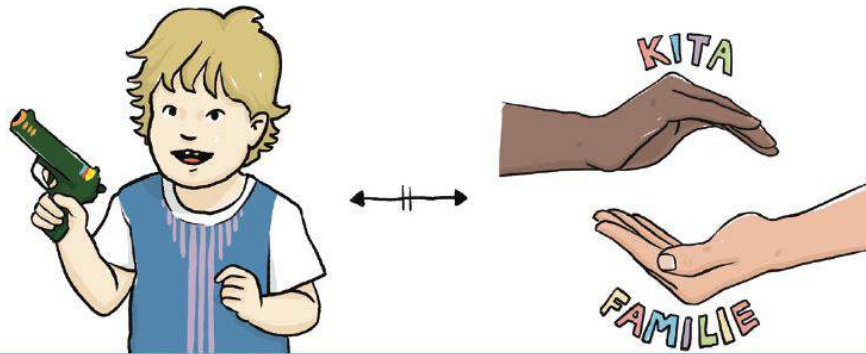


Schritt 1: Schutzräume für Kinder



5.3

Wie bringen wir die verschiedenen Bedürfnisse in eine gute Balance – das Bedürfnis einzelner Kinder, schwierige Medienerfahrungen im Spiel auszuagieren und das Bedürfnis anderer Kinder, vor solchen Medienerfahrungen geschützt zu werden?



Handlungsfeld 5: Vielfältige Medienerfahrungen von Kindern aufgreifen

Alle Kinder im Blick haben



5.3

Erläuterungen

Zuallererst: Beim Ausagieren und Verarbeiten von Medienerfahrungen müssen andere Kinder nicht „hinderlich“ sein oder belastet werden. Oftmals können Kinder voneinander lernen und von der konstruktiven Bewältigung anderer Kinder profitieren. Doch es ist wichtig, dass Fachkräfte die Gruppendynamik und Gruppenprozesse dabei immer gut im Blick haben, gerade wenn es Phasen gibt, in denen manche Kinder unruhig und wild sind oder auch gewaltvolle Spiele oder Erzählungen in die Kita bringen. Diese können, müssen aber nicht, durch Medieninhalte (z.B. nicht altersgerechte Filme) hervorgerufen werden.

Die Kita hat den Auftrag, Kinder vor Gewalt zu schützen – sowohl das „belastete“ Kind als auch die anderen. Dabei stellt sich eine wichtige Frage: Wie gehen wir als Team damit um, wenn Kinder gewaltvolle, andere Kinder verunsichernde Geschichten erzählen oder in Spielen thematisieren? Hier sind wieder einmal die „Kunst des Ausbalancierens“, Feingefühl und Fachlichkeit von Fachkräften gefragt. Ist das, was das Kind gerade erzählt oder spielt, aushaltbar und tragbar für die anderen Kinder? Kann die Kindergruppe förderlich sein bei der Verarbeitung? Was braucht das

einzelne belastete Kind jetzt (z.B. Zuwendung, Zuhören, Einzelförderung)?

Praktische Impulse

Reflexionsfragen

- Wie ist derzeit die **Stimmung** in unserer Gruppe?
- Gibt es Kinder, denen wir zu **wenig Aufmerksamkeit** schenken und warum?
- Welche Kinder brauchen gerade besonders viel **Zuwendung** und warum?
- Welche **räumlichen Ressourcen** haben wir? Ist es möglich, die Gruppe bei Bedarf zu teilen oder einzelne Kinder in einem Nebenraum spielen zu lassen?
- Welche **personellen Ressourcen** haben wir? Gibt es die Möglichkeit, dass sich eine Fachkraft mit einem Kind alleine beschäftigt?
- Können wir, wenn möglich, **Fachberatung oder Frühförderung** miteinbeziehen?

▶ 5.9

▶ 1.9

Aus der Gruppenarbeit: Eine Impuls-Karte aus Handlungsfeld 5



Wo beobachten wir medienbezogenes Verhalten bei den Kindern und wie dokumentieren wir das?

Wie erwerben und vertiefen wir Kenntnisse zu aktuellen Büchern, Filmen, Serien und Games?



Handlungsfeld 5: Vielfältige Medienerfahrungen von Kindern aufgreifen



Erläuterungen

Ausschließen dürfen und können wir im Kita-Alltag die digitalen Erfahrungen der Kinder nicht. Die Kita muss die Lebenswelt der Kinder berücksichtigen. So ist es wichtig, sich mit den relevanten Inhalten und Tücken in der kindlichen Medienwelt auseinanderzusetzen. Dann kann besser eingeschätzt werden, wie wertvoll bestimmte Medienerfahrungen für Kinder sind. Es ist relevant, so weit wie möglich zu wissen, was die Kinder beschäftigt – was sie gehört, gesehen oder erlebt haben. Gerade wenn Kinder sich (noch) nicht sprachlich ausdrücken können, kann man das nicht immer eindeutig erkennen. Deshalb sind die „Königsdisciplinen“ des pädagogischen Alltags – das Beobachten und Dokumentieren – zentral: Unsere Achtsamkeit für die Kinder ist die Grundlage dafür, dass wir ihr Verhalten verstehen und dann unser Handeln darauf ausrichten können.

Praktische Impulse

Alltagstipps

- **Aufgabenteilung im Team:** Nicht jeder:r im Team muss sich Peppawutz und Co. anschauen – sich aufteilen und

anschließend austauschen, ist ausreichend.

- **Ein kurzer Blick tut es auch:** Von manchen Games gibt es „Let's play“-Videos, auch Trailer oder Filmzusammenfassungen können hilfreich sein.
- **Jüngere Kolleg:innen und Praktikant:innen als Expert:innen:** Was können sie uns über die neue TikTok-Challenge berichten? Können sie einordnen, wovon die Kinder gerade sprechen?

Praxis-Ideen

- **Kinder fragen:** Dem Kind zuhören, wenn es über seine Medienerfahrungen sprechen möchte, und aktiv nach seiner Medienwelt fragen!
- **Auf Details achten:** Welche Namen hat das Kind genannt? Mit welcher Stimmlage erzählt es von seinen Medienerfahrungen? Weint es häufiger? Aufschreiben! Die Dokumentation von Häufigkeiten, zeitlichen Verläufen und Steigerungen kann hilfreich sein.
- **Ausschlusskriterien:** Sind Medienerfahrungen die Ursache oder gibt es andere Gründe, weshalb das Kind heute unruhiger oder gestresster ist als sonst?

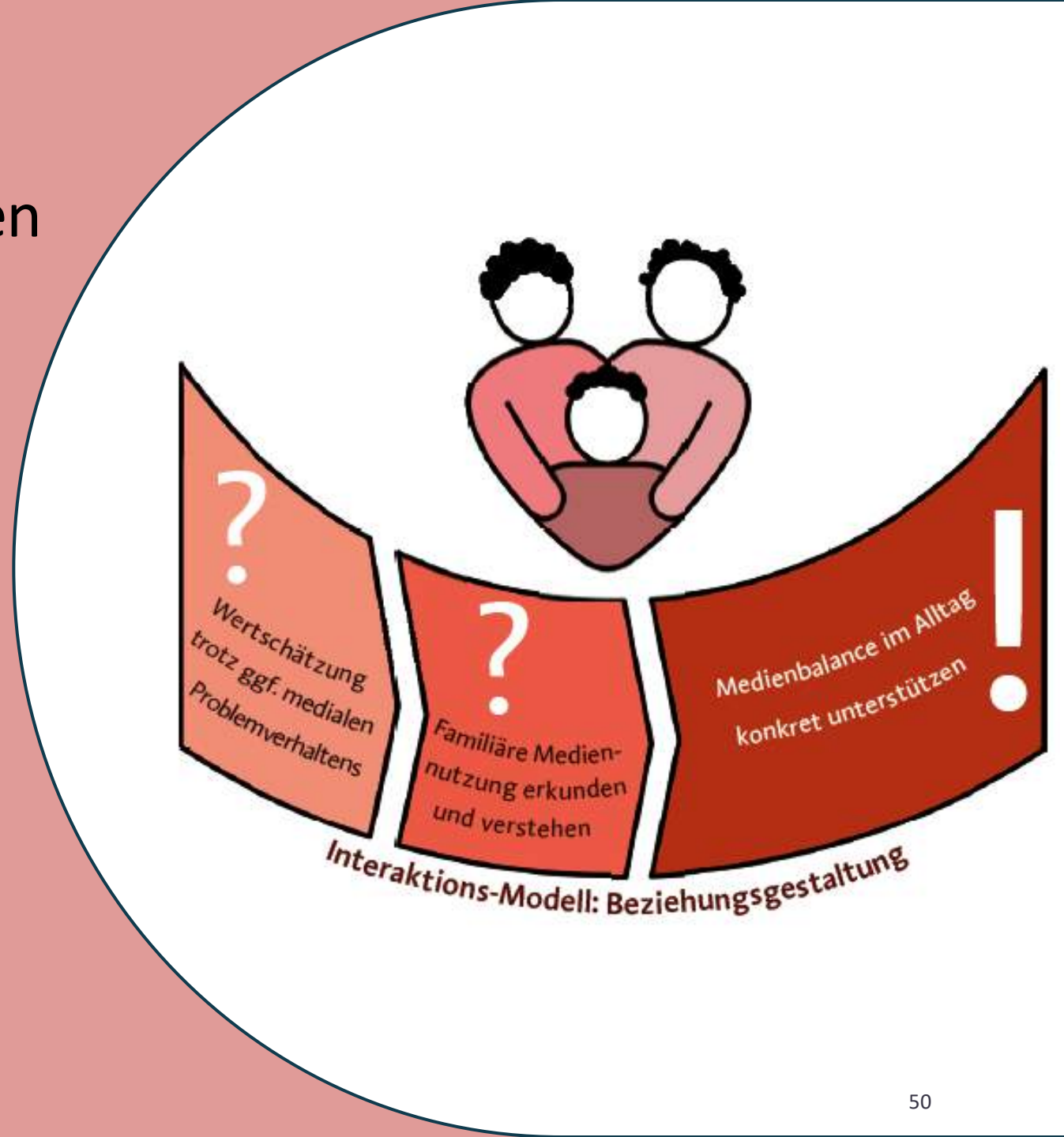
Beispiel: Eine Impuls-Karte aus Handlungsfeld 5

Handlungsfeld 3

Mit Eltern zu Medienthemen
wertschätzend zusammenarbeiten

Themen: Schritte in der
Elternzusammenarbeit

- Haltung von Fachkräften
- Funktion digitaler Medien im Elternhaus
- Bildschirmfreie Alternativen aufzeigen





Um Eltern zu sinnvollen Alternativen beraten zu können:

Wie bringen wir in Erfahrung, in welchen (Stress-) Situationen Eltern im Familienalltag auf Bildschirmmedien zurückzugreifen?



Handlungsfeld 3: Mit Eltern zu Medienthemen wertschätzend zusammenarbeiten



Erläuterungen

Die Nutzung digitaler Geräte im Elternhaus sollte differenziert beobachtet werden. Die Gründe für ein Problemverhalten sind individuell und meist auch multifaktoriell. Gleichzeitig ist es wichtig, die Eltern für diese „blinden Flecken“ und problematische Verhaltensweisen zu sensibilisieren. Dabei ist die Frage nach dem „Warum“ zentral: Warum werden die Bildschirmmedien zu Hause so eingesetzt? Welche Funktionen erfüllen sie?

Eltern nutzen ihr Smartphone – neben der notwendigen beruflichen Nutzung – im Privatleben z.B. für das Aufrechterhalten von sozialen Kontakten, kurzzeitige Flucht vor dem Erziehungsalltag oder Spannungsabbau.

Kindliche Bildschirmmediennutzung hingegen hat im Erziehungsalltag oft auch mit Belohnung/Bestrafung, Überwachung oder digitalen Medien als Babysitter zu tun. Das kann in vielen Fällen verständlich und nachvollziehbar sein (z.B. wenn ein alleinerziehender Vater im Homeoffice ist und keinen Betreuungsplatz für sein Kind hat oder eine Mutter nach einem anstrengenden Arbeitstag Ruhe braucht und den Kindern den Fernseher anmacht).

Praktische Impulse

Praxis-Ideen

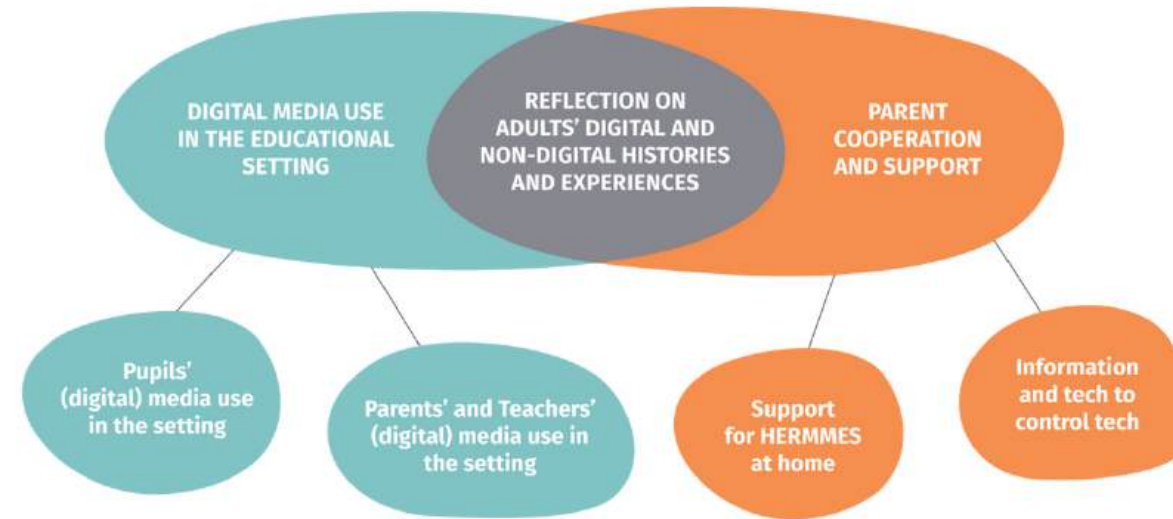
- **Medien-Anamnesebogen als Grundlage für eine gelingende Erziehungspartnerschaft:**
 - In welchen Situationen werden digitale Medien im Erziehungsalltag eingesetzt?
 - Auf welche digitalen Geräte hat das Kind zu Hause Zugriff? Wo sind sie zu finden?
 - Welche Regelungen für die Mediennutzung gibt es in der Familie? Werden sie eingehalten?
- **Alternativen in der Erziehung aufzeigen:**
 - Ausgebildete Pädagog:innen haben jede Menge an Fach- und Praxis-Wissen, das den Eltern an die Hand gegeben werden kann: Welche Alternative gibt es, um den ein oder anderen Einsatz von Bildschirmmedien als Druckmittel, Belohnung, Bestrafung oder Beruhigung zu vermeiden?
 - Initiative „Use it wisely“ – schon vor der Geburt ansetzen lohnt sich (weitere Infos in den Online-Materialien)



Beispiel: Eine Impuls-Karte aus Handlungsfeld 3

Beispiel: HERMMES Door Openers

<https://hermmes.eu/community-and-culture/>



Wish to explore further?



DOWNLOAD THE COMMUNITY AND CULTURE GUIDE

Anna, 3 Jahre alt, will das Smartphone von Mama

Die Eltern sitzen mit ihrer Tochter Anna, 3 Jahre alt, im Restaurant. Anna greift nach dem Smartphone ihrer Mutter. Die Mutter nimmt es ihr weg. Anna protestiert laut. Der Vater fragt: „Warum schreit sie denn so?“ Die Mutter darauf: „Naja, als wir neulich bei der Hochzeit eingeladen waren und so viele lange Reden beim Essen im Restaurant gehalten wurden, da durfte sie mein Smartphone haben. Das fand ich okay. Aber ich will's eigentlich nicht so dauerhaft einreißen lassen. Jetzt habe ich ihr's weggenommen.“ Die anderen Gäste schauen zum Tisch der Familie herüber. Anna schreit immer lauter, der Vater ruft entnervt: „Ja, dann gib's ihr halt wieder!“

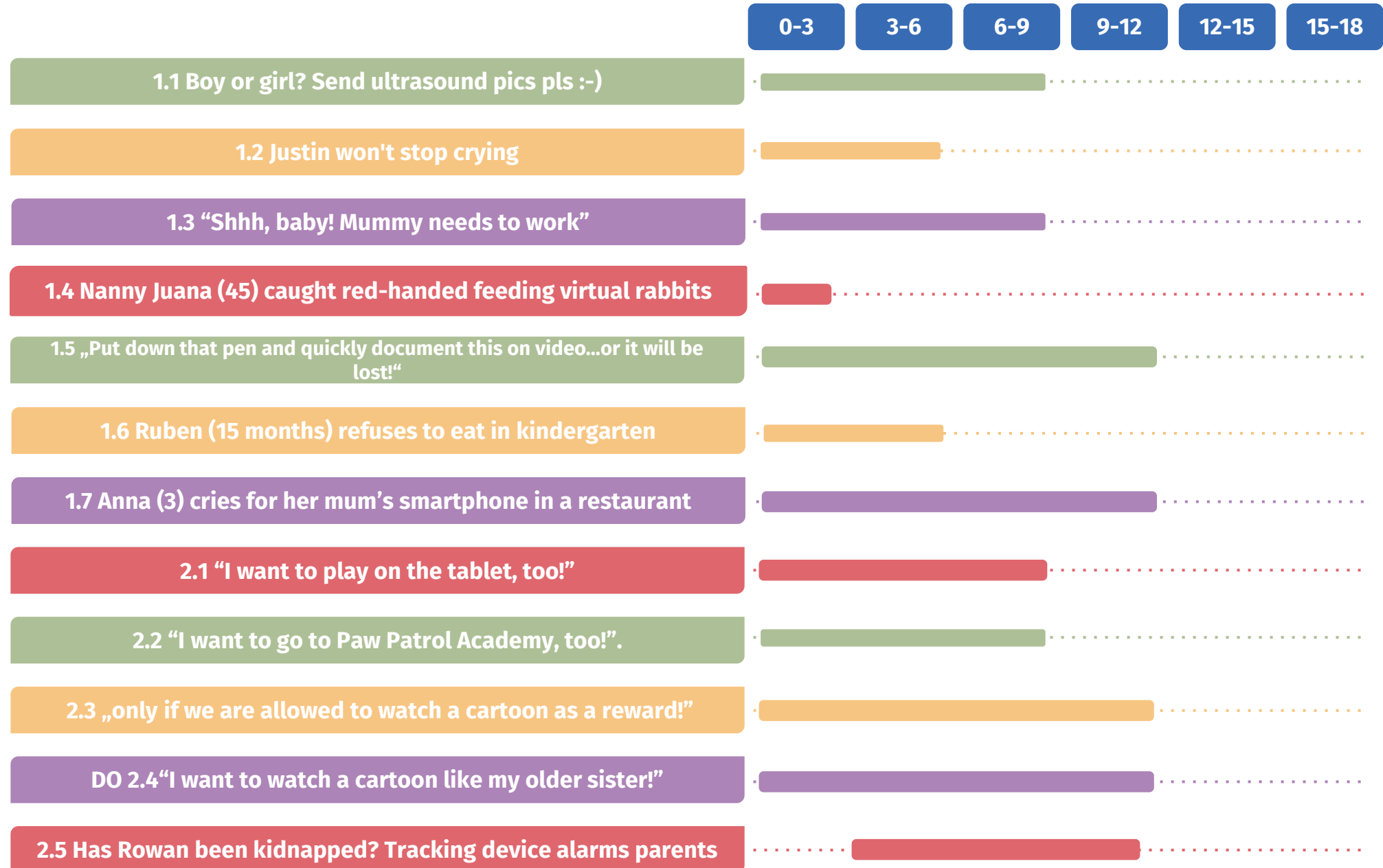
Fortsetzung folgt – Wie könnte es weitergehen?

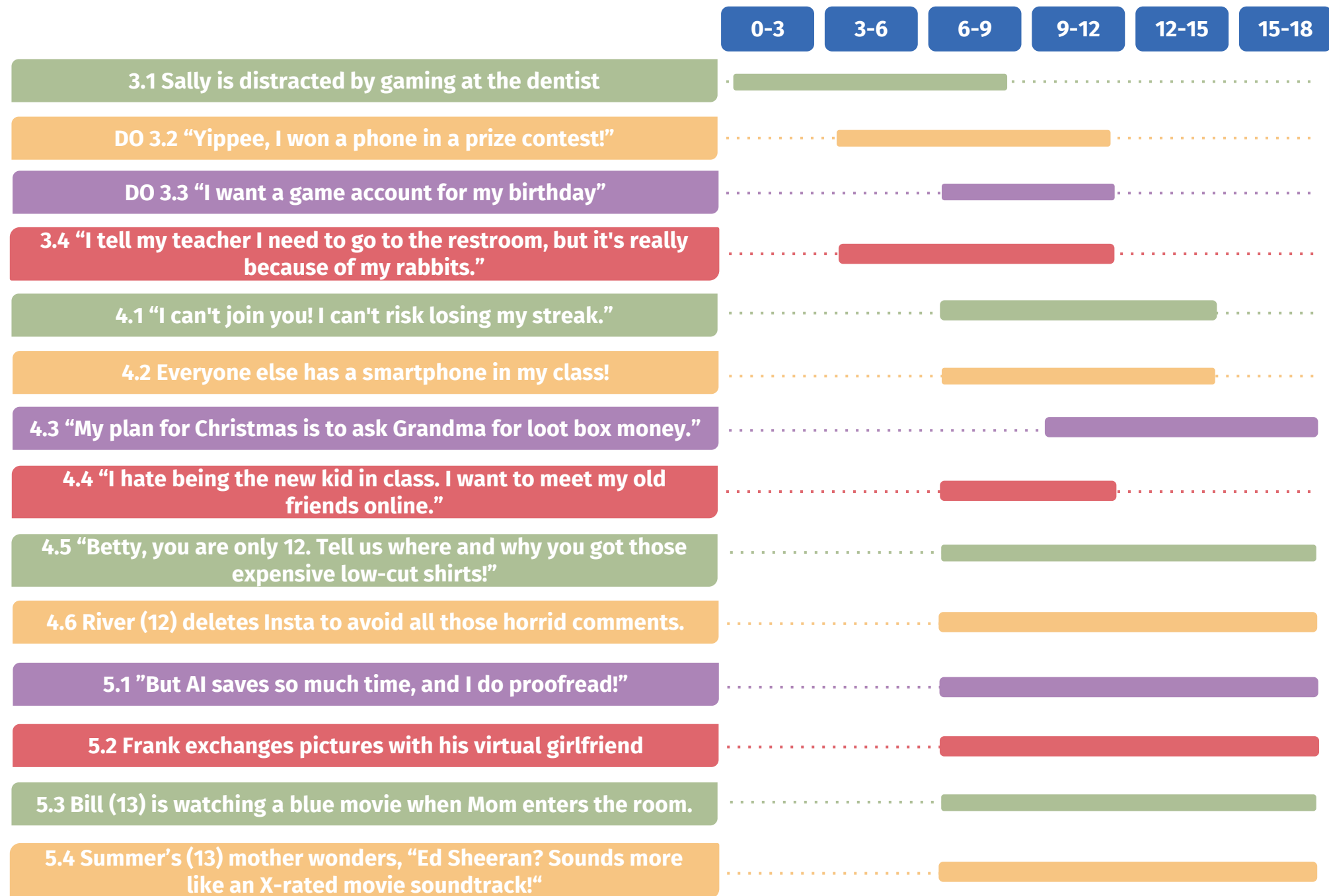
Wie könnte diese Situation sich weiterentwickeln? Was meinen Sie? Auf der Rückseite ist in drei Versionen zu lesen, wie es bei Anna und ihren Eltern weiter gehen könnte. Bevor Sie das Blatt wenden, sind Sie herzlich eingeladen, sich zwei Minuten lang selbst zu überlegen, und sich dann drei Minuten lang mit Ihrer/m Sitznachbar/in darüber auszutauschen, was für unterschiedliche „Fortsetzungen“ möglich sind. Wenn Sie Zeit haben, überlegen Sie auch, was für Vor- und Nachteile aus Eltern- und Kindersicht die Fortsetzungen haben.

Mini-Fallvignetten von ECHT DABEI (www.echt-dabei.de)

Mit dem Cursor auf den gewünschten Door Opener gehen, Link zum kostenlosen Download erscheint

Door Openers





Beispiel HERMMES Door Opener

= Fallvignette für medienpädagogische Eltern-Zusammenarbeit

<https://hermmes.eu/wp-content/uploads/2026/04/DO-1.4-Nanny-Juana-45-caught-red-handed-feeding-virtual-rabbits.pdf>

Door Opener nr. 1.4

Nanny Juana (45) caught red-handed feeding virtual rabbits

Mateo and Alyssa have employed a nanny so they can both go back to their well-paid Silicon Valley multinational tech company jobs. Of course, they have made Nanny Juana sign a contract that prohibits employing screen media as “digital babysitters” for the children and also forbids her from using her private smartphone while taking care of their children, except when they call to say they’ll be coming late from work. But one day, they return home, entering through the back door, just to find Juana busily pressing buttons on her smartphone to feed virtual rabbits in a farming simulation game, while their babies play with Legos on the floor. Mateo coldly remarks, “So that's it, Juana. You broke the contract. You are fired!”. Alyssa pleads, “Can’t we talk about this? I am sure she has never done it before. And the babies were not even crying or looking neglected...”

Possible solutions

Solution A

Juana sobs and exclaims, "It was just that they really did not need me. But my virtual rabbits would have died if I had not given them their carrots. The kids were playing peacefully. They never once looked up to see what I was doing. ..." Mateo interrupts her brusquely: "OK, OK, we get it. It is very difficult to get a reliable nanny these days. But let me tell you, if this happens again, you are fired. We pay you to take care of our children. The same rule applies to you that applies in our company: no private mobile phone use during working hours."

Solution B

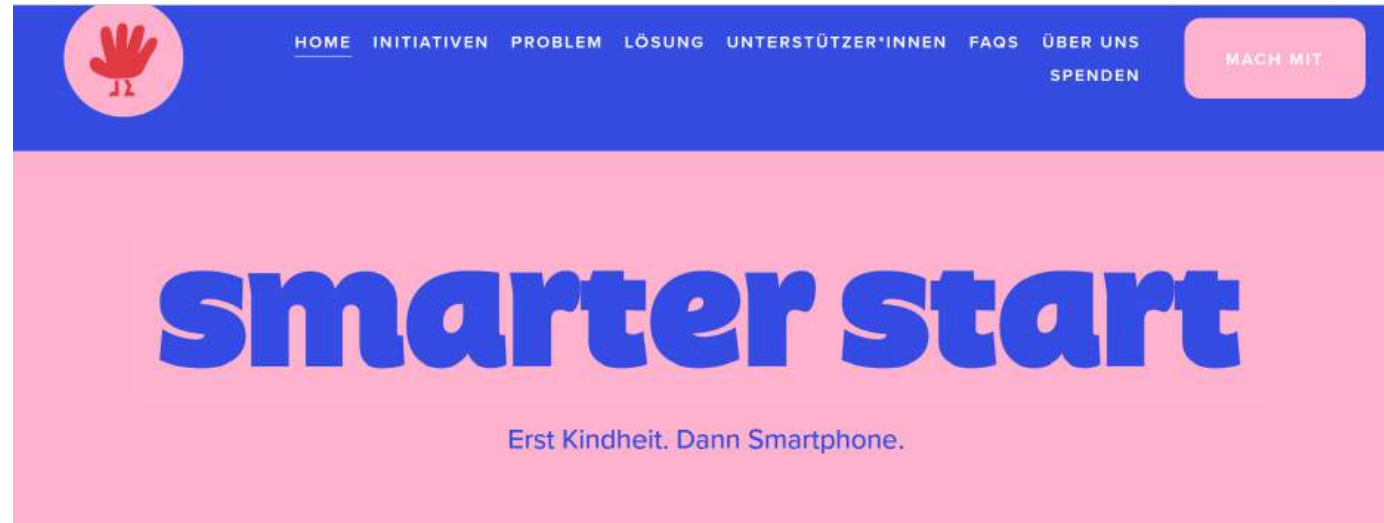
Alyssa goes on to explain that nannies are humans; they are not perfect, just as parents are not perfect: "The day you stop using your phone when our children are awake is the day you have a right to fire Juana. Before that, I say she stays on." Mateo defends his position immediately: "But it is her JOB! She is a professionally trained educator. She gets to go home after 8 hours. She has free weekends and holidays. As opposed to that, I remain a dad all day. Therefore, I cannot be expected to refrain from using my phone when the kids are awake. When would I ever be allowed to use it? I say, "She's fired!"

Solution C

After five minutes of watching Mateo and Alyssa fight over whether to sack her or to keep her, Nanny Juana suddenly starts laughing, turns to the hidden camera in the corner of the room and says, "I think that's enough material for our documentary." Mateo, Alyssa, I hope you are not angry at me, but this is the best material yet. It surpasses all my expectations! Thank you so much. My real name is Carmen, and I am a renowned Mexican documentary film-maker. I hope you sign the agreement to let me use this for my new movie on Silicon Valley parents and the dilemma between their work and private life."

Umgang mit der Frage/Aussage von Kindern: „Alle anderen dürfen/haben aber...“

z.B. www.smarterstartab14.de



Unsere Vision ist eine Kindheit, in der unsere Kinder wieder unbeschwert, aktiv und selbstbestimmt heranwachsen.

Ohne Smartphone.

© 2014 smarter start e.V. | www.smarterstartab14.de

Wenn das Phone dann kommt: Beispiel Auszug Familien-Smartphone-Vereinbarung

4. Emil verpflichtet sich, die häufigsten Ursachen für übermäßige Smartphonennutzung laut Prof. Christian Montag zu vermeiden:

a) eine Armbanduhr tragen, damit er nicht aufs Smartphone schauen muss, wenn er nur die Uhrzeit wissen möchte. b) einen Busfahrplan ausdrucken und an sein Pinboard hängen

c) einen Wecker benutzen zum Wecken am Morgen c) einen Printkalender nutzen für Termine

d) einen MP3 Player/iPod o.Ä. mitführen, um smartphoneunabhängig Musik hören zu können
(ggf. jeweils angeben, bis zu welchem Alter dies gelten soll)

5. Die Handys/Smartphones aller Familienmitglieder werden bei Betreten der Wohnung ausgeschaltet und in den Smartphone-Kasten gelegt (oder ausgeschaltet und in der Jacke/Handtasche außerhalb der Wohnung gelassen). Die Rufumleitung kann eingeschaltet werden, damit Emil für seine Freunde unter seiner Smartphone-Nummer im Festnetz zu erreichen ist. Alternativ: Die Geräte werden nach dem Abendessen/vor dem Schlafengehen/xxx dort hineingelegt.

6. Zwischen 23 Uhr und 7 Uhr morgens sind die Handys/Smartphones aller Familienmitglieder ausgeschaltet. Ausnahmen: Wenn man abends unterwegs ist, und z.B. über Zugverspätungen informieren möchte wg. Abholung am Bahnhof. Keine Ausnahme: Beim Übernachten bei Freunden.

7. Emil nimmt das Smartphone nicht mit in die Schule, er bekommt hierfür ein einfaches Tastenhandy ohne Gaming-Funktionen („Seniorenhandy“), damit Nachmittags-Besuchspläne, Abholungswünsche bei verpassten Anschlüssen per SMS oder Telefon mit den Eltern geklärt werden. Emil nimmt das Gerät mit, schaltet es aber zwischen dem ersten Beisammensein mit anderen Schüler:innen im Zug/Bus aus, und nach dem letzten Beisammensein erst wieder ein. Alternativ: ...schaltet es nur zwischen Unterrichtsbeginn und Unterrichtsende aus. Alternativ: Die Nutzung ist während dieser Zeiten durch technische Sperren auf die TeleFon/SMS-Funktion beschränkt.

9. Bei den Familienmahlzeiten, allgemeiner während man sich face to face mit anderen Menschen unterhält, schalten alle Familienmitglieder ihre Geräte aus (oder stumm und dreht es mit dem Display nach unten).
-

Vorbild sein und Handy ausschalten - no problem!



Großer Bruder, kleine Schwester. Wie bekomme ich alle Geschwister bei der Medienerziehung unter einen Hut?

Siehe Kapitel „Geschwister-Zwist“ im Buch heute mal bildschirmfrei
Dies erhalten Sie auf Anfrage bei
Paula.Bleckmann@alanus.edu
als PDF (leider derzeit nicht lieferbar – PDF kann an Multiplikator:innen weitergegeben werden)

Paula Bleckmann
Ingo Leipner

Garantiert
praxistauglich

heute mal bildschirmfrei

Das Alternativprogramm
für ein entspanntes
Familienleben



KNAUR ★



We are **GAINING!**

The Global Alliance for Inspiring Non-Tech Infant Nurturing and
Growth

*Born in summer 2023 at the World Association for Infant Mental Health
World Congress in Dublin, Ireland*

<https://www.gaimh.org/reader-veroeffentlichungen/positionspapier.html>

Neue Auflage mit Literatur zu „virtuellem Autismus“

Längerer Abschnitt zu Auswirkungen der Abgelenktheit von Bezugspersonen (technoference)

Informationen zu Smartphone-Nutzungsmotiven von Eltern (Erziehungskompetenz und Lebenskompetenz von Eltern stärken nach dem Motto: erst Reha, dann Krücke wegnehmen)

POSITIONSPAPIER

Digitale Medien und frühe Kindheit

Forschungsstand,
Wirkungen
und Empfehlungen

2. überarbeitete Auflage



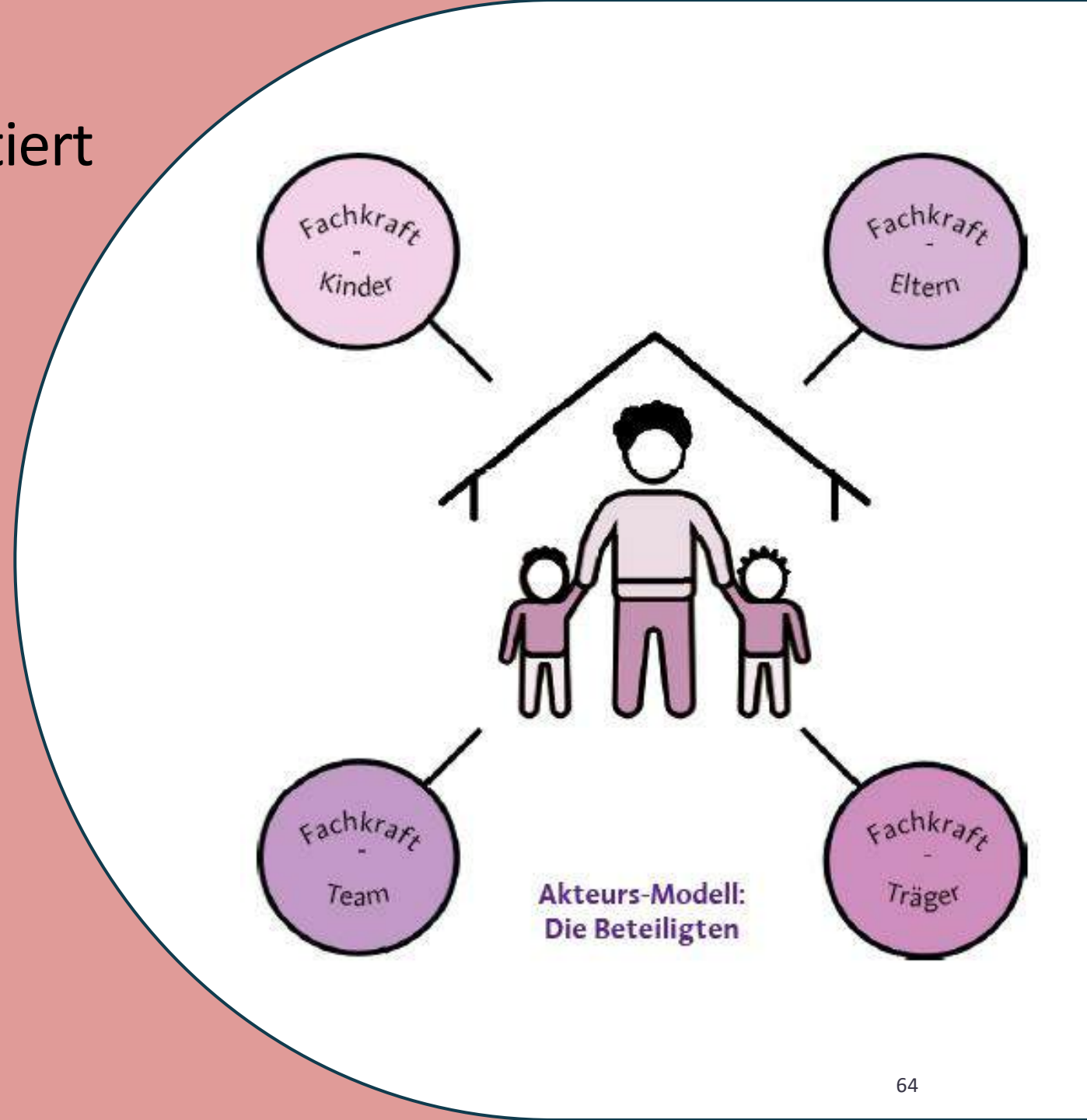
GAIMH
GERMAN SPEAKING ASSOCIATION FOR
INFANT MENTAL HEALTH

Handlungsfeld 4

Fachkräfte nutzen Medien reflektiert und verwirklichen Medienregeln

Themen: Akteur:innen der Medienbildung

- Fachkraft – Team
- Fachkraft – Kinder
- Fachkraft – Eltern
- Fachkraft – Träger





In welchem Verhältnis setzen wir bei der Beobachtung und Dokumentation analoge bzw. technisch gestützte Methoden ein?

Inwiefern beziehen wir hier die Kinder mit ein und berücksichtigen ihre Rechte dabei?



Handlungsfeld 4: Fachkräfte nutzen Medien reflektiert und verwirklichen Medienregeln



Erläuterungen

Beobachtung und Dokumentation gehören zu zentralen Aufgaben in der Kita-Praxis. Sie können unterschiedliche Funktionen haben, z.B. die Bedürfnisse oder Probleme eines Kindes festzustellen und eine entwicklungsgerechte Umgebung danach auszurichten, systematisiert den Entwicklungsstand zu dokumentieren (z.B. Beobachtungsbögen) oder die Lernprozesse der Kinder festzuhalten (z.B. Portfolio). Dabei gibt es analoge, aber auch technische Methoden. Bei beiden ist es wichtig, Kinder in Dokumentationsprozesse altersgerecht einzubeziehen. Kinder haben das Recht auf die Entscheidung über ihre eigenen Daten: Wollen die Kinder fotografiert werden? Was, wenn nicht? Es ist ein wichtiges Ziel in der Medienpädagogik, Kinder hier zu sensibilisieren und sie zu bestärken, ihre Rechte zu nutzen.

Praktische Impulse

Reflexionsfragen

- **Abwägungssache:** Welche Vor- und Nachteile sehen wir bei analoger und digitaler Dokumentation, z.B. Interaktionsqualität zwischen Fachkräften und Kind, Handhabbarkeit? Gibt es eine sinnvolle Methodenkombination?

- **Bei technischen Methoden:** Haben wir das Einverständnis der Eltern? Welche Geräte dürfen wir verwenden? Welcher Transportweg der Daten und welche Speicherung sind erlaubt? Wie machen wir den Kindern transparent, was wir am Tablet bzw. Laptop machen?
- **Individuell entscheiden:** Haben wir für besondere Situationen flexible Handlungsmöglichkeiten, z.B. besorgten Eltern von der Eingewöhnung Fotos schicken?

Praxis-Idee

Recht auf die eigenen Daten und Urheberrecht kindgerecht erklärt: In der Kita (wie auch im Internet) gibt es unterschiedliche „Orte“ für das Platzieren von „Daten“. Ein gemaltes Bild kann im Schaukasten vor der Kita (öffentlich einsehbar), im Gang (für alle Mitarbeitenden und Familien einsehbar), in der Gruppe (für alle Kinder und Gruppen-Fachkräfte einsehbar) oder in der Mappe für zu Hause (nur für das Kind und die Familie einsehbar) oder in einer eigenen Schublade (nur für das Kind selbst einsehbar) „veröffentlicht“ werden.

Beispiel: Eine Impuls-Karte aus Handlungsfeld 4

Für ältere Lernende – also auch Kita-Fachkräfte und Lehrkräfte höchst relevant: Three level sequence model of AI Literacy – overview. Neumann/Kernbach/Bleckmann 2026

1. Understanding AI:

[How does it work?](#) What is it (not)?

2. Assessing AI:

What are AI effects –
in front of and behind the screen?

3. Using AI:

Chosing-Preparing-Using/Creating-Reflecting

Three level sequence model of AI Literacy

Examples of HERMMES practices for older learners for supporting level one (“how does it work”)? In the tradition of “AI unplugged”, but with added focus on avoiding unsubstantiated anthropomorphisms.

<https://hermmes.eu/wp-content/uploads/2026/04/Hexapawn-%E2%80%93-Playing-chess-against-a-matchbox-computer-to-grasp-the-feedback-principle-underlying-machine-learning-AI-unplugged-3.pdf>

<https://hermmes.eu/wp-content/uploads/2026/01/Fake-pictures-immunity-%E2%80%93-Double-and-distorted-portrait-negatives-for-cyanotypes.pdf>

CASA - neues Modul von ECHT DABEI

Hintergrund:

„Smartphone-Verbote“?

„Social Media ab 16“? Schutz vs. Befähigung

Ein vermeintliches Dilemma



Haben Kleinkinder ein Recht auf Nicht-Teilhabe an digitalen Angeboten?

Je jünger das Kind, desto wichtiger ist es, Teilhabe an der realen Welt zu ermöglichen – auch um wie beschrieben aus Fehlern lernen zu dürfen. Im »General Comment« 25 der UN-Kinderrechtskonvention wird ein komplexes Spannungsfeld zwischen dem »Recht

von Kindern auf Schutz vor Digital-Risiken« und einem »Recht auf digitale Teilhabe« beschrieben, wobei der Entwicklungsstand des Kindes zentral für die Einschätzung der Bilanz von Chancen und Risiken sei (vgl. Denzl 2025, S. 26). Daraus ließe sich meines Erachtens sogar ein Recht von Kleinkindern ohne Assistenzbedarf auf Nicht-Teilhabe an digitalen Angeboten ableiten, jedenfalls in dem Alter, in dem die Chancen-Risiken-Bilanz der Digitalmediennutzung eindeutig negativ ausfällt. Dies steht im Widerspruch zu einer ebenfalls verbreiteten Einschätzung, die den Mangel an digitalen Geräten für Kinder in Kitas als eine Nicht-Umsetzung des postulierten »Kinderrechts auf digitale Teilhabe« ansieht (Reichert-Garschhammer 2020, S. 39, Friedrichs-Liesenkötter 2020).

Aus: Bleckmann, P. (2026). Digitale Medien in der Kita – Chancen und Risiken. In: Welt des Kindes 01/2026. S. 8 – 11.

Nicht zu fassen: Kinderhilfswerk spricht sich gegen Social Media Verbot für Kinder aus

Kinderrechte sind nicht nur Teilhabe, sondern auch Schutz

Das Kinderhilfswerk beruft sich auf die Kinderrechtskonvention. Kinder hätten ein Recht auf digitale Teilhabe. Das stimmt.

Aber die Kinderrechtskonvention sagt noch etwas anderes. Sie sagt, dass Kinder ein Recht auf Schutz vor Gewalt, Ausbeutung, Missbrauch und schädlichen Inhalten haben. Und sie sagt sehr klar, dass wir Erwachsenen dafür verantwortlich sind. Eltern, Fachkräfte, Politik und natürlich auch Organisationen wie das Kinderhilfswerk.

Wenn in einer Stellungnahme fast nur von Teilhabe die Rede ist und kaum von Schutz, dann kippt etwas. Dann klingt es so, als sei der Zugang das Wichtigste und alles andere eine Frage von Bildung und Medienkompetenz.

Ehrlich wäre zu sagen: Kinder haben ein Recht auf digitale Teilhabe. Kinder haben ein genauso starkes Recht darauf, vor toxischen Plattformen geschützt zu werden. Beides zusammen gehört zu Kinderrechten. Nicht nur das eine.

„Dilemma-Narrative“

Einerseits Kinder vor Digital-Risiken schützen

Andererseits die Medienkompetenz fördern

Also Hü-Hott: Geräte weg, Geräte her?

**ECHT DABEI bietet eine 2-in-1-Lösung für das Dilemma:
Medienkompetenz und informatische Bildung lassen sich
ohne den Einsatz digitaler Bildschirmmedien fördern**

Victoria Goodyear: Smartphone bans are not enough

C Connection = Beziehung

A Attention = Aufmerksamkeit

S Safety = Schutz (vor Digital-Risiken)

A Academic Progress = Lernen/Bildung

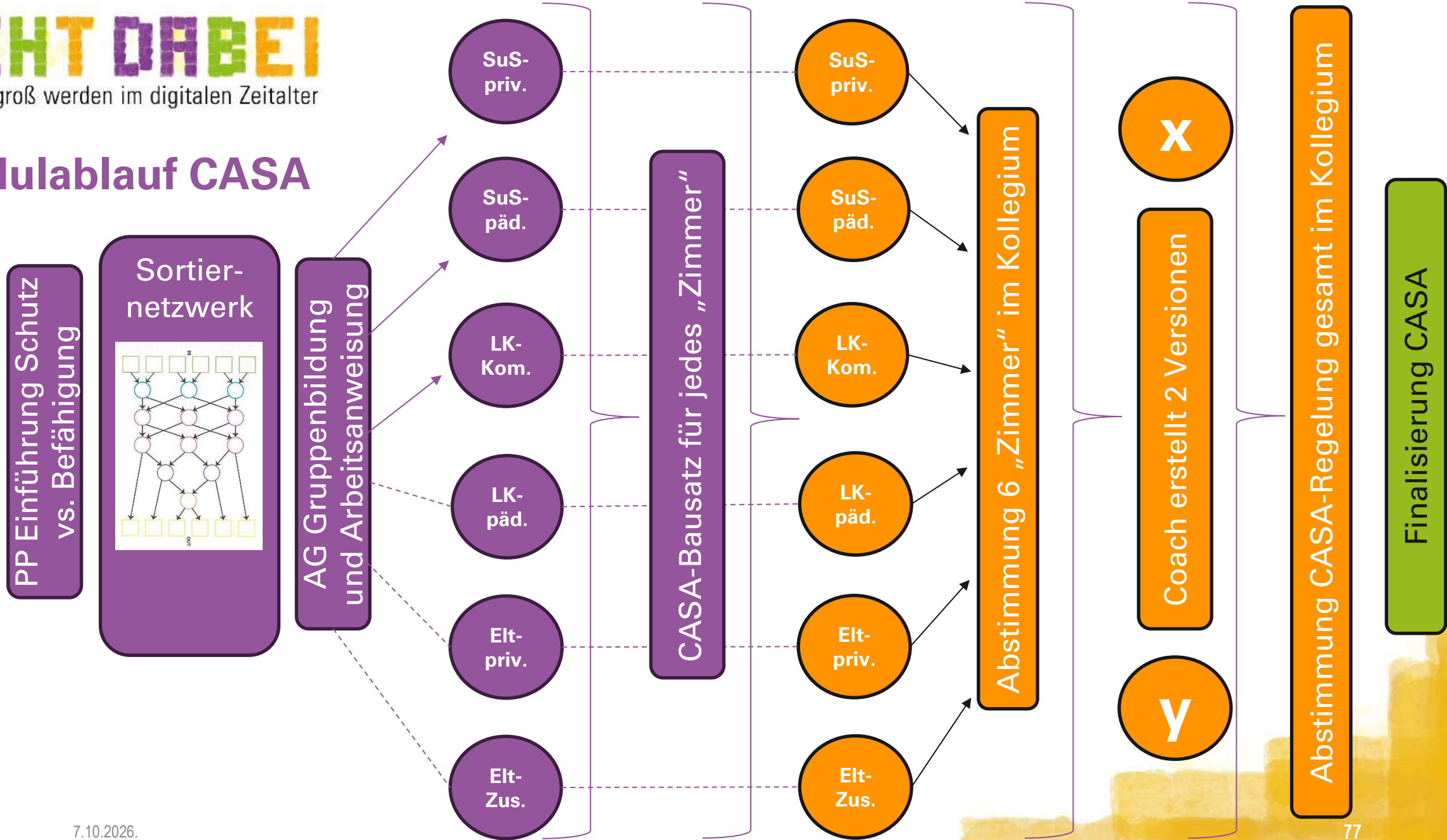
CASA Modul Ablauf

Wir unterstützen Kitas und Grundschulen bei Regelungen
für eine ganzheitlich lernförderliche Medien-Umgebung

Gesamtprozess des Moduls CASA

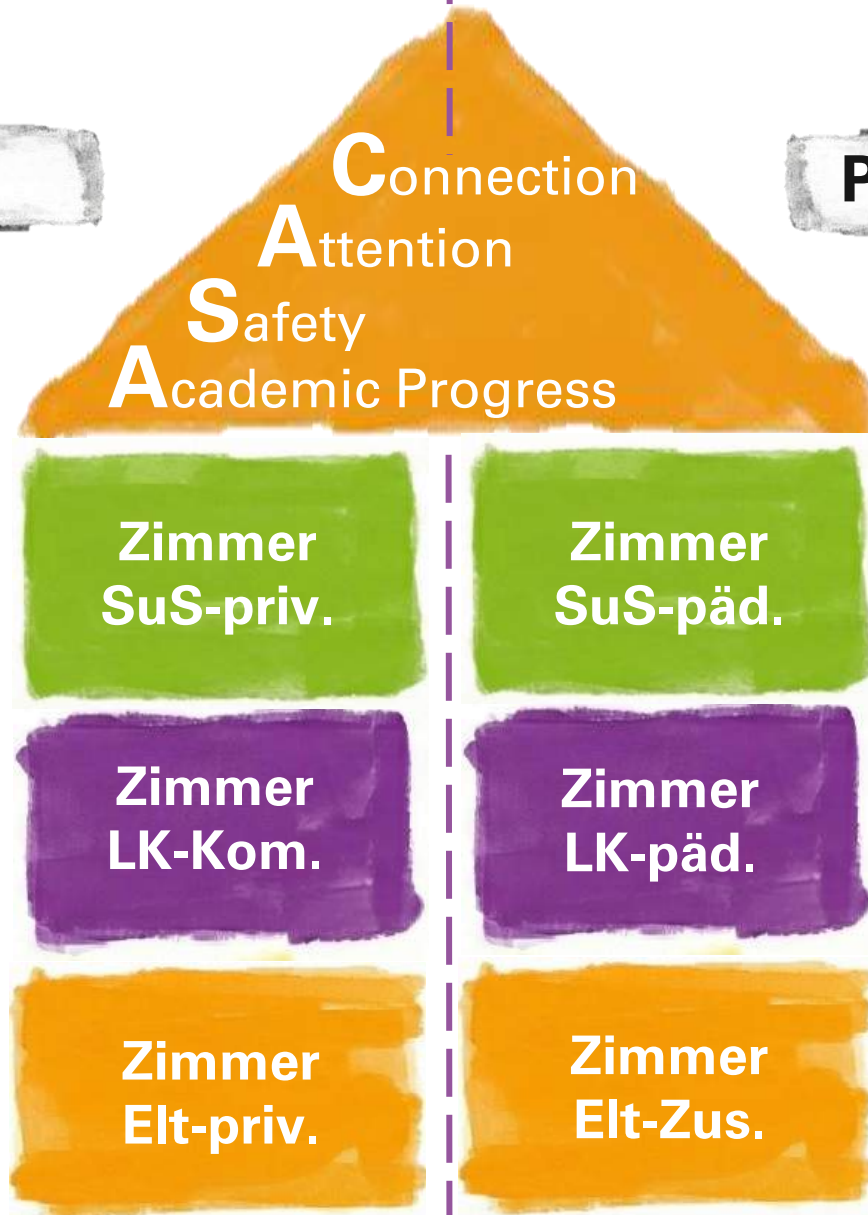


Modulablauf CASA



ECHT DABEI

Gesund groß werden im digitalen Zeitalter



Handlungsfeld 5

Vielfältige Medienerfahrungen von Kindern aufgreifen

Themen: Handlungsschritte beim Aufgreifen von Medienerfahrungen

- Schutzräume
- Beobachten – informieren – verstehen
- Alltagsintegrierter Umgang mit Medienerfahrungen
- Anlassbezogener Umgang mit Problemen
- Grenzen erkennen und Verantwortung abgeben





Wo beobachten wir medienbezogenes Verhalten bei den Kindern und wie dokumentieren wir das?

Wie erwerben und vertiefen wir Kenntnisse zu aktuellen Büchern, Filmen, Serien und Games?



Handlungsfeld 5: Vielfältige Medienerfahrungen von Kindern aufgreifen



Erläuterungen

Ausschließen dürfen und können wir im Kita-Alltag die digitalen Erfahrungen der Kinder nicht. Die Kita muss die Lebenswelt der Kinder berücksichtigen. So ist es wichtig, sich mit den relevanten Inhalten und Tücken in der kindlichen Medienwelt auseinanderzusetzen. Dann kann besser eingeschätzt werden, wie wertvoll bestimmte Medienerfahrungen für Kinder sind. Es ist relevant, so weit wie möglich zu wissen, was die Kinder beschäftigt – was sie gehört, gesehen oder erlebt haben. Gerade wenn Kinder sich (noch) nicht sprachlich ausdrücken können, kann man das nicht immer eindeutig erkennen. Deshalb sind die „Königsdisciplinen“ des pädagogischen Alltags – das Beobachten und Dokumentieren – zentral: Unsere Achtsamkeit für die Kinder ist die Grundlage dafür, dass wir ihr Verhalten verstehen und dann unser Handeln darauf ausrichten können.

Praktische Impulse

Alltagstipps

- **Aufgabenteilung im Team:** Nicht jeder im Team muss sich Peppawutz und Co. anschauen – sich aufteilen und

anschließend austauschen, ist ausreichend.

- **Ein kurzer Blick tut es auch:** Von manchen Games gibt es „Let's play“-Videos, auch Trailer oder Filmzusammenfassungen können hilfreich sein.
- **Jüngere Kolleg:innen und Praktikant:innen als Expert:innen:** Was können sie uns über die neue TikTok-Challenge berichten? Können sie einordnen, wovon die Kinder gerade sprechen?

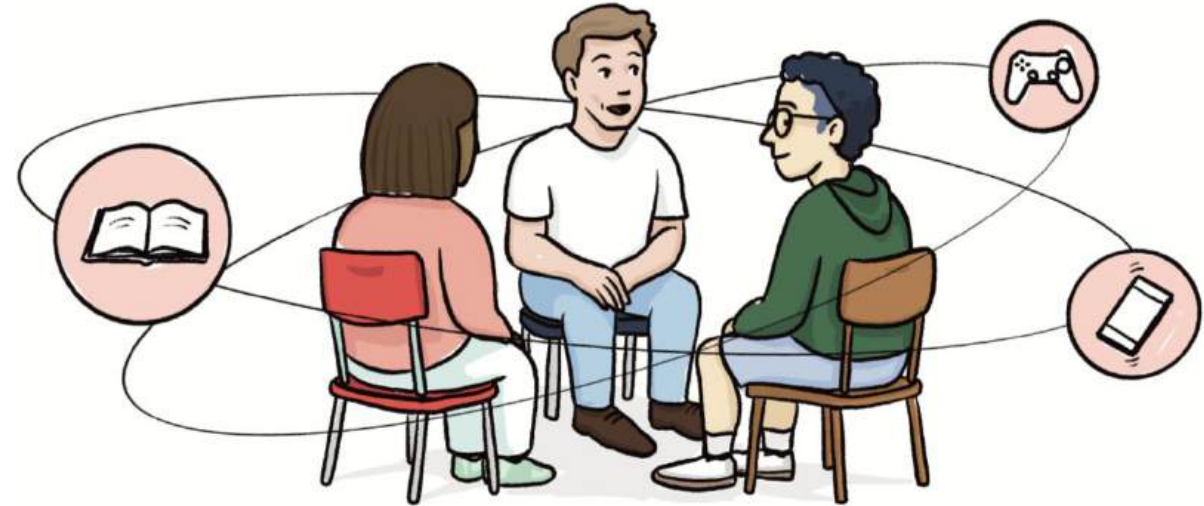
Praxis-Ideen

- **Kinder fragen:** Dem Kind zuhören, wenn es über seine Medienerfahrungen sprechen möchte, und aktiv nach seiner Medienwelt fragen!
- **Auf Details achten:** Welche Namen hat das Kind genannt? Mit welcher Stimmlage erzählt es von seinen Medienerfahrungen? Weint es häufiger? Aufschreiben! Die Dokumentation von Häufigkeiten, zeitlichen Verläufen und Steigerungen kann hilfreich sein.
- **Ausschlusskriterien:** Sind Medienerfahrungen die Ursache oder gibt es andere Gründe, weshalb das Kind heute unruhiger oder gestresster ist als sonst?

Beispiel: Eine Impuls-Karte aus Handlungsfeld 5

3. Zielgruppen des Kartensets

- **Multiplikator:innen:** Dozierende in der Ausbildung von Erzieher:innen, Studium Kindheitspädagogik/Soziale Arbeit/therapeutische Ausbildungen
- **Primäre Zielgruppe:** Kita-Fachkräfte (insb. inklusive/heilpäd. Einrichtungen) und Kita-Fachberater:innen
- **Sekundäre Zielgruppe:** Fachkräfte, die mit Kindern im Alter von 0-6 Jahren und deren Bezugspersonen arbeiten (z.B. in der Frühförderstelle, Erziehungsberatung, uvm.)



4. Einsatz- möglichkeiten



Einsatz mit **fachlicher Begleitung** (z.B. durch externe Beratung, in Supervision und Fortbildung), aber auch **ohne Begleitung** möglich

- **Arbeit im ganzen Team** (z.B. für ein bestimmtes Zeitfenster in Teamsitzungen)
- **Gruppenarbeit** (z.B. Kleingruppen beschäftigen sich mit jeweils einem Handlungsfeld/Themenbereich, dann werden die Ergebnisse zusammentragen)
- **Einzelarbeit** (z.B. eine Fachkraft beschäftigt sich mit wichtigen Themenbereichen)
- **Kreative und spielerische Nutzung** (z.B. zufälliges Ziehen von Karten & Besprechen in Teamsitzungen)

Einsatz- bereiche



- **Medienkonzept** erarbeiten, reflektieren & erweitern
- **Gesprächsvorbereitung**, z.B. Planung von Elterngesprächen
- **Fallbesprechung** bei aktuellen Herausforderungen
- **Qualitätsentwicklung & –sicherung:** Überprüfung der aktuellen medienbildnerischen Praxis
- **Konfliktbearbeitung** im Team
- **Anerkennung guter Praxis:** Wertschätzung der derzeitigen Praxis

Inhalte

1. Medienverständnis von SESAM
2. Kurzüberblick über SESAM
3. Zielgruppen des Kartensets
- 4. Methodenkoffer für Dozierende
(auch schon als Einschub in 2.)**
5. Q & A



Methodenkoffer für Dozierende – Anregung zur Arbeit mit den Impulsfragen- Karten für alle Handlungsfelder

Anweisung für die Arbeit in der Kleingruppe:

1. Welche Gedanken kommen Ihnen spontan in den Kopf, wenn Sie das Bild betrachten? Tauschen Sie sich aus. (3 Min)

2. Jede:r denkt für sich und macht sich stichwortartig Notizen: Welche spontanen ersten Antworten auf die Impulsfrage kommen mir in den Sinn? Darüber hinaus: Was müsste man wissen, um die Frage gut beantworten zu können? Notizen dazu. (3 Min)

3. Austausch zur Impulsfrage in der Kleingruppe (4 Min)

4. Ggf. wenn längere Zeit zur Verfügung steht, auch als Baustein für ein Portfolio/Modulabschluss/mündliche Prüfung möglich): - - - Lesen Sie nun auch die Rückseite der Karte und ggf. die dazugehörigen Online-Impulse.

- Beobachten Sie ggf. in ihrer Praxisphase, was Sie aus dem (Kita-)Alltag für die Beantwortung dieser Frage lernen.

- Recherchieren Sie ggf. online oder in der Bibliothek noch weiter

- **Bereiten Sie in der Kleingruppe einen Input fürs Plenum zum Thema Ihrer Karte vor.** Das kann ein Plakat mit Vortrag sein, eine Podiumsdiskussion mit kontroversen Haltungen und einem Fazit, aber genauso eine praktische Übung aus dem Kita-Alltag oder ein Rollenspiel, in dem eine Person das Kind spielt, die andere die Fachkraft. Natürlich ist auch eine klassische Powerpoint/Prezi/...-Präsentation möglich. Wichtig: Machen Sie sich Gedanken um die Diskussionsphase nach Ihrem Vortrag: Welche Folgefragen oder Vertiefungsfragen zu Ihrer Impulsfrage möchten Sie den Zuhörenden zur Diskussion stellen?

- - ggf. für Portfolio: Reflektieren Sie, wie der Input verlaufen ist: Womit sind Sie zufrieden, was lief anders als geplant, was würden Sie anders machen, wenn Sie es nochmals machen würden?

Problematische Medienerlebnisse verarbeiten helfen



Tandem-Aufgabe:

1. Überlege, an welche Situationen Du Dich erinnerst, in denen (belastende) Medienerlebnisse von Kindern eine Rolle gespielt haben - in Deiner Berufspraxis oder im Praktikum. Wie würdest Du reagieren bzw. wie hast Du reagiert?
2. Schildere diese Situation Deine:r Tandempartner:in.
3. Bearbeitet gemeinsam alle Basisfragen (5.2, 5.3, 5.4, 5.8 und 5.10) in Handlungsfeld blau und lest die Kartenrückseiten.
4. Lies das Fallbeispiel auf den Seiten 111-115 des Artikels „**Hinter mir ist Hulk gelaufen, ich hatte solche Angst**“ (Denzl, Laule)
5. Mit diesem Hintergrundwissen: Plane ein fünfstufiges Vorgehen entsprechend der Schritte im Handlungsfeld blau für die beobachtete Beispielsituation aus Deiner Praxis.
6. Stelle Deine Interventionsplanung der Tandempartner:in vor.
7. Verfeinere die Planung aufgrund der Rückmeldungen und verschriftliche sie.



Wenn Kinder neugierige Fragen stellen:

Wie gestalten wir einen Rechercheprozess so, dass die Impulse der Kinder gut aufgegriffen werden, aber gleichzeitig die Kinder nicht von zu vielen Informationen überfordert werden?



Erläuterungen

Kinder stellen viele Fragen und haben eine hohe intrinsische Motivation, Neues zu lernen. Manche Fragen („Warum geht die Sonne morgens auf?“) überfordern uns Erwachsene vielleicht, weil auch Erwachsene nicht alles wissen können. Dadurch geben wir teilweise Antworten, die wiederum die Kinder überfordern können.

- Wir erklären ausführlich das Planetensystem und das heliozentrische Weltbild: Das Kind denkt vielleicht „wie kompliziert“ oder „so genau wollte ich es gar nicht wissen“. Die Neugierde wird dann durch zu komplexe Informationen eher gebremst.
- Wir geben dem Kind ein Erklär-Buch zum Planetensystem: „Hier kannst Du selbst nachschauen“. Das Kind fühlt sich vielleicht mit seiner Frage allein gelassen.

Zu abstrakte, zu wenig Sinne ansprechende und zu wenig in Beziehung eingebundene Erklärungen können die kindliche Neugierde bremsen. So kann es kindgerechter sein, mit dem Kind in einem wertschätzenden Austausch zu bleiben und seine Bedürfnisse genau zu beobachten: Was

braucht es gerade? Aufmerksamkeit? Ein offenes Ohr? Ermutigung und Anregungen, wie selbst Antworten gefunden werden können? Oder doch eine einfache Antwort, die Klarheit bringt?

Praktische Impulse

Reflexionsfragen

- Wollen wir sofort oder später eine Antwort finden?
- Sollen wir für die Kinder, die Kinder selbstständig oder die Kinder in unserer Begleitung recherchieren?
- Für welchen Medieneinsatz entscheiden wir uns (z.B. Internetsuche, Lexikon, Experiment, Expert:in fragen)?

Praxis-Idee

Präsentation von „Recherche-Ergebnissen“: Kinder dürfen stolz sein, wenn sie einen Recherche-Prozess selbst gestaltet und abgeschlossen haben. Wenn sie die Ergebnisse z.B. Kindern in anderen Gruppen oder ihren Eltern zeigen möchten, ist die Methode der „sprechenden Wände“ eine gute Option (siehe Online-Materialien).



Aus der Gruppenarbeit: Eine Impuls-Karte aus Handlungsfeld 1



Wie fördert unser Kita-Alltag den Ausbau (digitaler) Resilienz bei den Kindern?

Wie unterstützen wir dies indirekt über die Zusammenarbeit mit Familie und Sozialraum?



Handlungsfeld 2: Medienrisiken vorbeugen und Resilienz von Kindern fördern



Erläuterungen

(Digitale) Resilienz — warum steht das „digital“ in Klammern? Ist ein Mensch nämlich resilient, dann kann das die Resilienz gegenüber digitalen Risiken, aber auch die Resilienz gegenüber anderen Herausforderungen im Leben betreffen.

In der Prävention kann unterschieden werden zwischen *aufklärungs- und abschreckungsbasierten Ansätzen* (z.B. Warnungen aussprechen, Grenzwerte besprechen) und *ressourcenorientierten Ansätzen* (z.B. Förderung von tragfähigen Beziehungen, Selbstwirksamkeit, Affektregulation). Letztere haben v.a. die Stärkung der Kinder in der realen Welt im Blick. Aufklärungs- und abschreckungsbasierte Prävention hat sich dahingegen — insbesondere bei Kindern — zum Teil nicht als zielführend erwiesen. Deshalb bietet sich gerade im Kita-Bereich der ressourcenorientierte Ansatz an, zumal Kitas hier schon eine wahre Schatzkiste an ressourcenorientierten Präventionsmaßnahmen mitbringen.

Praktische Impulse

Schatzsuche

- bei denen Kinder in ihrer **individuellen Persönlichkeit** gestärkt werden, z.B. „Quality-time“ für einzelne Kinder?
- bei denen Kinder im **sozialen Miteinander/der Gemeinschaft** gestärkt werden, z.B. durch das Erleben von Aufführungen, Geburtstagsritualen?
- bei denen wir **Eltern** unterstützen, ihre Kinder zu stärken, z.B. Eltern durch die Vermittlung von Beratungsangeboten entlasten?
- bei denen wir das **soziale Umfeld der Kinder** dabei unterstützen, Kinder zu stärken, z.B. durch die Vermittlung an Vereine?
- Welche Aktivitäten im Kita-Alltag eignen sich besonders für den **Ausgleich des häufig (digital) reizüberfluteten Kinder-Alltags**, z.B. Wald-Tag, haptische Erlebnisse oder eine ruhige Atmosphäre schaffen, Reize reduzieren?
- Wie hilft unsere **Alltagsgestaltung** Kindern dabei, sich sicher zu fühlen und ihren Kita-Tag planen/vorausschaun zu können, z.B. Rituale, Rhythmen, Strukturen?



2.6



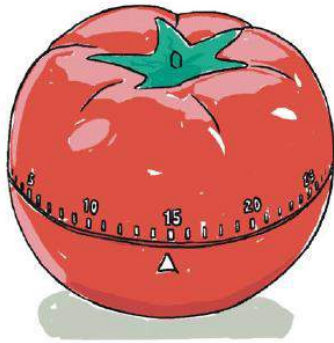
4.5

Aus der Gruppenarbeit: Eine Impuls-Karte aus Handlungsfeld 2



Wenn es um Medienregeln für zu Hause geht:

Wie können wir Eltern hier unterstützen und ermutigen, diese kindgerecht und transparent mit ihren Kindern zu besprechen?



Handlungsfeld 3: Mit Eltern zu Medienthemen wertschätzend zusammenarbeiten



Erläuterungen

Wie in vielen Lebensbereichen (z.B. bei Süßigkeiten) sind auch bei der Mediennutzung Regeln wichtig. Und Regeln innerhalb der Familie stellen die *Eltern* auf. Sie sind die Expert:innen ihrer Kinder und wissen, was gut für sie ist und was nicht. Kinder können das noch nicht selbst entscheiden. Denn gerade durch digitale Medien erleben Kinder Unterhaltung und Spannung – verbunden mit kurzfristigen Dopamin-Kicks, die oft als positiv eingeordnet werden. Langfristige Nachteile von Bildschirmen für ihre Entwicklung können sie nicht unmittelbar spüren – anders als wenn Kinder hinfallen oder auf eine heiße Herdplatte greifen. Gleichzeitig ist es wichtig, Kinder beim Aufstellen von Medienregeln miteinzubeziehen, ohne sie dabei zu überfordern. Hinweise auf mögliche Alternativen zur (digitalen) Mediennutzung können dabei für Kinder hilfreicher sein als nur die Grenzen zu begründen, z.B. draußen Fußball spielen anstelle von FIFA zocken.

Praktische Impulse

Checkliste

Was Fachkräfte mit Eltern zum Aufstellen von Medienregeln besprechen können:

- Alle Familienmitglieder sind bei den Regeln miteinbezogen und alle kennen die Regeln.
- Es ist wichtig, dass es unterschiedliche Regeln für Eltern und Kinder sowie für unterschiedlich alte Kinder geben darf bzw. muss.
- Das Einhalten der Regelungen ist verbindlich. Beim Nicht-Einhalten gibt es vorher besprochene Konsequenzen.
- Die Regeln werden wertschätzend und unter Berücksichtigung der Bedürfnisse aller Beteiligten entwickelt. Aber die Eltern entscheiden letztendlich.
- Die Regeln werden zu einem ruhigen, neutralen Zeitpunkt aufgestellt und nicht erst dann, wenn es Konflikte gibt.

Praxis-Idee

„Smartphonegarage“ für zu Hause einrichten: Die Smartphones werden dabei an einem festen Ort abgelegt, z.B. an einer Mehrfach-Ladestation im Flur. Dort finden alle ihr Gerät wieder.

▶ 3.2 ▶ 4.12

Aus der Gruppenarbeit: Eine Impuls-Karte aus Handlungsfeld 3



Welche Regelungen zur Nutzung digitaler Geräte gibt es in unserer Kita für Fachkräfte, Kinder und für die Eltern?

Wie zufrieden sind wir, was können wir noch verändern oder klarer formulieren?

Welche besonderen Aufgaben haben hier die Kita-Leitung und der Träger?



Handlungsfeld 4: Fachkräfte nutzen Medien reflektiert und verwirklichen Medienregeln



Erläuterungen

Für alle Kita-Beteiligten ist es wichtig zu wissen, welche Regelungen es in Bezug auf digitale Medien gibt – gerade wenn sie manchmal kontrovers diskutiert werden. Denn feste Regelungen schaffen Klarheit. Es ist wichtig, dass alle – Kinder, Fachkräfte, Eltern, Leitung, Trägervertretung – dabei berücksichtigt und beteiligt werden. Für alle müssen die Regeln klar und verständlich sein. Ob „Smartphone-Verbot“, „Digital-Räume“ oder bestimmte Benimmregeln: Transparenz und Klarheit, z.B. durch die Verschriftlichung, Sichtbarmachung und Begründung der Regeln sind hier zentral.

Bei Fachkräften ist zwischen der professionellen und privaten Nutzung zu unterscheiden. Aber für beide Aspekte braucht es feste Regeln. Gerade auch für neue Kolleg:innen ist das wichtig. Viele Regelungen sind bereits vom Träger oder einer Konzeption heraus festgelegt, andere Regelungen können konkretisiert, verändert oder klarer formuliert werden. Das Aufstellen von Regeln ist manchmal sehr kompliziert und auch nervenaufreibend. Manchmal kann es hilfreich sein, hier externe Fachpersonen/Supervisor:innen zurate zu ziehen, gerade wenn es unterschiedliche Haltun-

gen im Team gibt. Auch der Kita-Leitung kommt dabei eine besondere Verantwortung zu (z.B. Anstoß des Prozesses, „Kontrolle“ der Regeln, besondere Vorbildfunktion, Fragestellungen/Beschwerden von Fachkräften anhören und ggf. Regelungen danach anpassen, Fragen mit Träger abklären).

Praktische Impulse

Checkliste

- Medienregeln für Fachkräfte
 - professionelle Nutzung
 - private Nutzung
- Medienregeln für Kinder
- Medienregeln für Eltern

Die ausführliche Checkliste mit Reflexionsfragen zu den drei Punkten findet sich in den Online-Materialien.



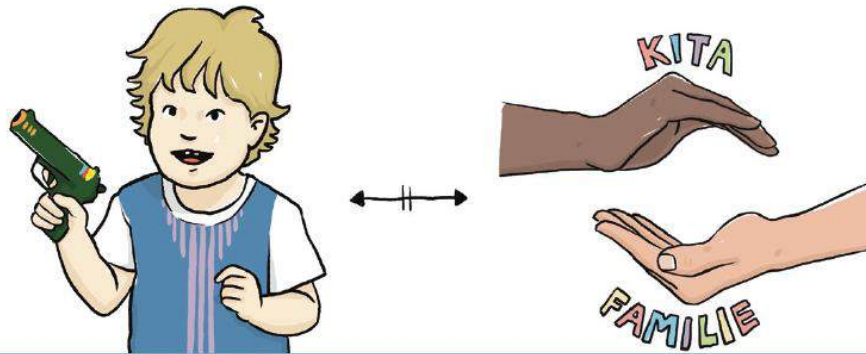
Aus der Gruppenarbeit: Eine Impuls-Karte aus Handlungsfeld 4

Schritt 1: Schutzräume für Kinder



5.3

Wie bringen wir die verschiedenen Bedürfnisse in eine gute Balance – das Bedürfnis einzelner Kinder, schwierige Medienerfahrungen im Spiel auszuagieren und das Bedürfnis anderer Kinder, vor solchen Medienerfahrungen geschützt zu werden?



Handlungsfeld 5: Vielfältige Medienerfahrungen von Kindern aufgreifen

Alle Kinder im Blick haben



5.3

Erläuterungen

Zuallererst: Beim Ausagieren und Verarbeiten von Medienerfahrungen müssen andere Kinder nicht „hinderlich“ sein oder belastet werden. Oftmals können Kinder voneinander lernen und von der konstruktiven Bewältigung anderer Kinder profitieren. Doch es ist wichtig, dass Fachkräfte die Gruppendynamik und Gruppenprozesse dabei immer gut im Blick haben, gerade wenn es Phasen gibt, in denen manche Kinder unruhig und wild sind oder auch gewaltvolle Spiele oder Erzählungen in die Kita bringen. Diese können, müssen aber nicht, durch Medieninhalte (z.B. nicht altersgerechte Filme) hervorgerufen werden.

Die Kita hat den Auftrag, Kinder vor Gewalt zu schützen – sowohl das „belastete“ Kind als auch die anderen. Dabei stellt sich eine wichtige Frage: Wie gehen wir als Team damit um, wenn Kinder gewaltvolle, andere Kinder verunsichernde Geschichten erzählen oder in Spielen thematisieren? Hier sind wieder einmal die „Kunst des Ausbalancierens“, Feingefühl und Fachlichkeit von Fachkräften gefragt. Ist das, was das Kind gerade erzählt oder spielt, aushaltbar und tragbar für die anderen Kinder? Kann die Kindergruppe förderlich sein bei der Verarbeitung? Was braucht das

einzelne belastete Kind jetzt (z.B. Zuwendung, Zuhören, Einzelförderung)?

Praktische Impulse

Reflexionsfragen

- Wie ist derzeit die **Stimmung** in unserer Gruppe?
- Gibt es Kinder, denen wir zu **wenig Aufmerksamkeit** schenken und warum?
- Welche Kinder brauchen gerade besonders viel **Zuwendung** und warum?
- Welche **räumlichen Ressourcen** haben wir? Ist es möglich, die Gruppe bei Bedarf zu teilen oder einzelne Kinder in einem Nebenraum spielen zu lassen?
- Welche **personellen Ressourcen** haben wir? Gibt es die Möglichkeit, dass sich eine Fachkraft mit einem Kind alleine beschäftigt?
- Können wir, wenn möglich, **Fachberatung oder Frühförderung** miteinbeziehen?

▶ 5.9

▶ 1.9

Aus der Gruppenarbeit: Eine Impuls-Karte aus Handlungsfeld 5

Methodenkoffer für Dozierende

Übersicht

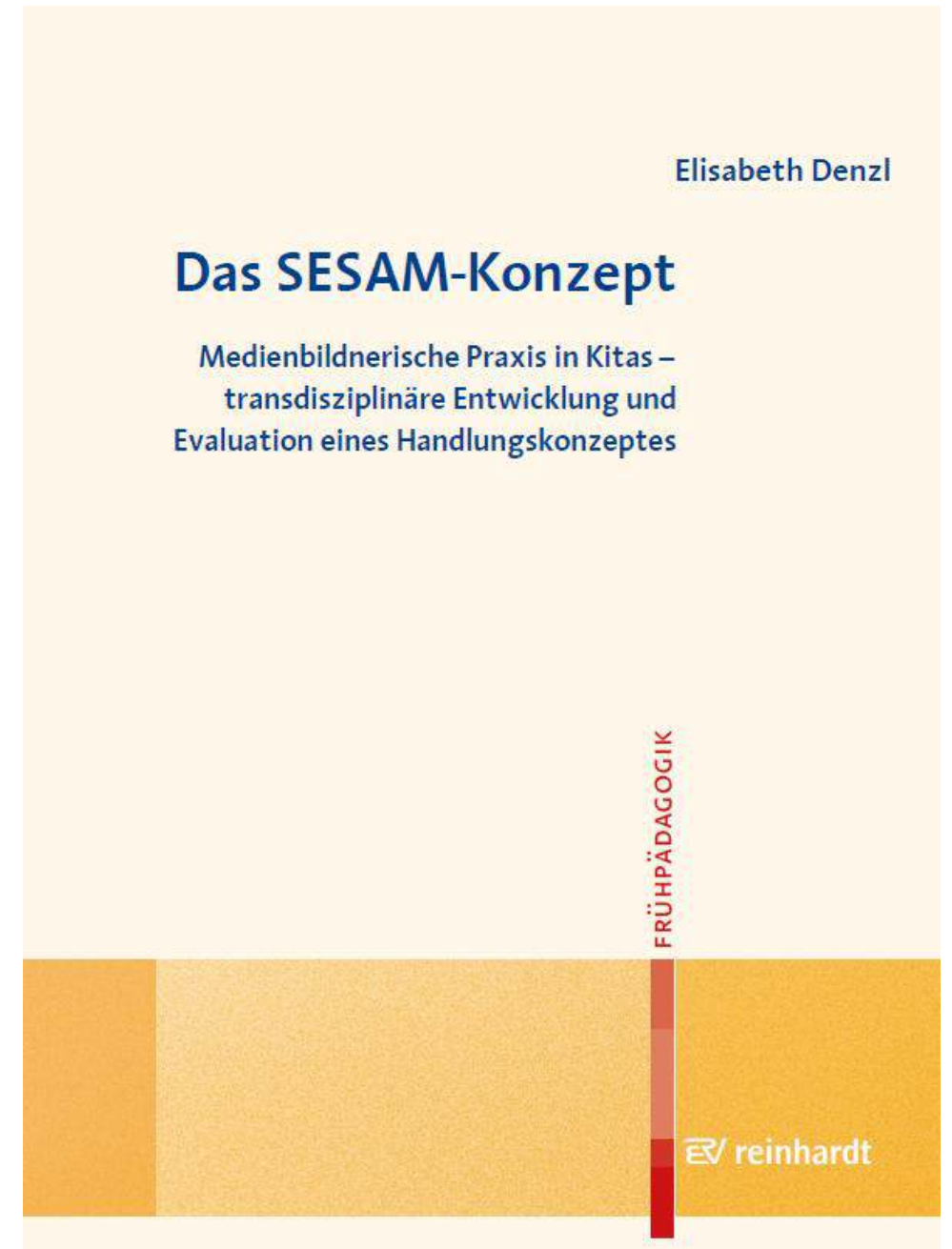
- Einstieg: Sortiernetzwerk (Folie 9)
- Alternativer Einstieg: Reflexionsfragen zur eigenen Medienbiographie und eigenen Mediennutzung (z.B. im Tandem bearbeiten) – Folie 10 und 11
- Allround-Methode: Arbeit mit den Impulsfragen +/- Präsi Vorbereitung - Folie 67
- Highlights HF grün: Informatik im Alltag: „Wer bin ich“? „Ich sehe was, was Du nicht siehst“. Coderieren mit der Riesenspieluhr
- Highlights HF gelb: Medienwirkungsforschung zum Anfassen: Apfel/Schokolade-Essen virtuell vs. analog: Welche Sinne sind angesprochen? Dopamin und Cortisol (Tischtennisbälle) Verknüpfung mit Wirkmodellen Folie 34
- Highlights HF rot: „Anna, 3 Jahre, will Mamas Smartphone“ - Folie 36 , HERMMES DOs Folie 37 und 38
- Für Vertiefung HF rot: GAIMH Papier, GAINING, heute mal bildschirmfrei Folie 44 45 46
- Highlight HF lila: ECHT DABEI CASA Teamentwicklung
- Highlight HF blau: Tandem-Aufgabe Folie 68

Q & A



Weiterführende Hinweise

Theoretische Hintergründe,
empirische Untersuchung &
alle Literaturhinweise



SESAM Kartenset bestellen

https://www.reinhardt-verlag.de/56172_denzl_sesam-kartenset/



StartseiteThemen & FachgebieteZeitschriftenAktuellesVerlagService

Hier den ganzen Shop durchsuchen...

Startseite / Das SESAM-Kartenset für Kita-Fachkräfte



Das SESAM-Kartenset
für Kita-Fachkräfte

Medienbildung
in der frühen Kindheit

Mit Online-
Materialien

Denzl • Bleckmann

reinhardt

Elisabeth Denzl, Paula Bleckmann, Sophie Olligschläger

Das SESAM-Kartenset für Kita-Fachkräfte

Medienbildung in der frühen Kindheit

49,90 €
inkl. MwSt.

● Sofort lieferbar

Ausgabenart *

☒ Gedrucktes Buch 49,90 € ● Sofort lieferbar

1

Zum Warenkorb hinzufügen

SESAM Gastdozierende

Wenn Sie für Vorträge oder längere Lehrveranstaltungen Gastdozierende für Uni, FH und Seminare zum Thema Medienbildung basierend auf dem SESAM Kartenset wünschen:

1. Sie dürfen uns (Paula und Elisabeth) gerne anschreiben.
2. Sie können info@echt-dabei.de anschreiben und sich erkundigen, welche ECHT DABEI Coaches dies anbieten. Viele sind erfahrene Dozierende und vertraut mit dem SESAM Kartenset.

Videos in Kürze online

Die Mitschnitte vom ECHT DABEI Jubiläums-Fachtag (25. 9. 2026) in Freiburg werden in Kürze unter info@echt-dabei.de zum Anschauen zur Verfügung stehen.



Vielen Dank für die Teilnahme!



BEI FRAGEN MELDEN SIE SICH GERNE UNTER

PAULA.BLECKMANN@ALANUS.EDU ODER ELISABETH.DENZL@HM.EDU

Illustrationen: Sophie Olligschläger