

Medienbezogene Entwicklungsaufgaben des Kindes- und Jugendalters

Alter (in Lebensjahren)	Entwicklungsaufgaben	Medienbezogene Fähigkeiten	Aufgaben der Bezugspersonen
 0 – 1	<ul style="list-style-type: none"> • Urvertrauen bilden • Sichere Bindung aufbauen 	<ul style="list-style-type: none"> • Insgesamt wenig bis keine medialen Reize • Babys brauchen Sinneserfahrungen wie fühlen, schmecken, hören und sollten nur sparsam mit medialen Reizen in Kontakt gebracht werden (Geräusche, Musik, o. ä.) • Ab sechs Monaten: Wahrnehmen der Medien • Neue Formen des Spielens: sensomotorisch, relational, funktional, symbolisch • Basale, aber nicht zielgerichtete Nutzung der Medien (Wischen/Touch-Gesten); einfaches Wischen und Tippen ist mit einem Jahr bereits möglich, jedoch nicht zielgerichtet 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Medien sollen Eltern-Kind-Interaktion und -Kommunikation nicht unterbrechen (Blickkontakt/Spiegeln) • Fokus soll auf dem Erkunden der Welt über basale Sinneseindrücke gelegt werden
 2	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomie • Erkundung der Welt 	<ul style="list-style-type: none"> • Einfache Regeln werden verstanden • Erste bewusste Medienerfahrungen • Bewusste, interessierte und zielgerichtete Mediennutzung • Kinder lernen die Realität vom digitalen Bild zu unterscheiden • Interesse an spielerischen digitalen Aktivitäten steigt, einfache Bildabfolgen und Spiele werden verstanden 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorbildfunktion beachten • Kindern Auswahlmöglichkeiten bieten • Eltern sollten aktive Auseinandersetzung fördern • Reizüberflutung vermeiden (Ton-Bild-Schere) • Anschauen und Vorlesen von Bilderbüchern (nur wenige und gezielte digitale Angebote)
 3 – 4	<ul style="list-style-type: none"> • Initiative ergreifen • Imitation der Erwachsenenwelt 	<ul style="list-style-type: none"> • Gezielte Mediennutzung von einfachen Inhalten • Aktive Auseinandersetzung muss weiter gefördert werden • Kinder können Symbole entschlüsseln und sind in der Lage kurzen Geschichten (Fernsehen, Video) zu folgen • Bezug zur eigenen Lebenswelt wird hergestellt • Wischen und tippen auf Tablets oder Smartphones wird nun zielgerichteter nachgeahmt 	<ul style="list-style-type: none"> • Medien nicht als Babysitter – gemeinsames Erkunden von digitalen Medien • Kinder sollen zu vielfältigen Ausdrucksweisen angeregt werden und lernen, Langeweile auszuhalten • Balance zwischen Bedürfnissen der Bezugspersonen und der Kinder • Kreative Spielangebote
 5 – 6	<ul style="list-style-type: none"> • Initiative ergreifen • Moralentwicklung: Normen/Werte • Regulationsentwicklung 	<ul style="list-style-type: none"> • Erhöhte Geschwindigkeit der Informationsverarbeitung • Zunahme von Wissens-, Verständnis-, und Sinnfragen • Medien als Wissensquelle, aber ohne Verständnis für die Struktur • Digitale Lern- und Geschicklichkeitsspiele werden verstanden 	<ul style="list-style-type: none"> • Familienregeln, z. B. Mediennutzungsvertrag • Bezugspersonen fungieren als Begleitpersonen • Auswahl von kindgerechten medialen Inhalten • Festlegen von zeitlichem Rahmen
 7 – 10	<ul style="list-style-type: none"> • Werksinn: Selbstwirksamkeit (etwas Nützliches tun) 	<ul style="list-style-type: none"> • Erfassung von Lerninhalten und Abrufen von Gedächtnisleistungen • Eigenständigere Mediennutzung zur Unterhaltung und zur Kommunikation • Fiktion und sozialer Realismus werden unterschieden 	<ul style="list-style-type: none"> • Familienregeln festlegen, z. B. Mediennutzungsvertrag • Altersentsprechende Begleitung bei der Nutzung von digitalen Medien • Wertschätzung • Beziehung als Basis für Vertrauen und Transparenz • Aufklärung über rechtliche Aspekte bei der Nutzung von Online-Angeboten
 11 – 14	<ul style="list-style-type: none"> • Identitätsbildung/sexuelle Entwicklung 	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung der digitalen Welt zur sexuellen Identitätsbildung und Ausprobieren diverser Rollen • Gezielter Informationsabruf 	<ul style="list-style-type: none"> • Akzeptieren und Unterstützen der Identitätsentwicklung • Interesse an den Netzaktivitäten der Jugendlichen • Entwicklungsadäquater technischer Schutzrahmen • Eigene Medienkompetenz ausbauen
 15 – 16	<ul style="list-style-type: none"> • Identitätsbildung/ Ablösung vom Elternhaus 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienkritik: kritische Reflexion der Medieninhalte • Digitale Grenzaustestung 	<ul style="list-style-type: none"> • Soziale Beziehungen zulassen (Peer-Group, auch in digitaler Form) • In Kontakt bleiben und Verfügbarkeit als Ansprechpartner:in für digitale Erfahrungen • Aufmerksam machen/Gespräch über problematische Netzinhalte
 17 – 18	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung von Zukunftsperspektiven 	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstregulierte Mediennutzung • Digitalitätsfähigkeit • Nutzung der digitalen Welt zum Übergang in die Erwachsenenwelt 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterstützung bei Lebensplanung und -gestaltung • „Loslassen statt fallen lassen“ – Begleitung auch trotz möglicher Konflikte anbieten und wahrnehmen (vgl. Kostrzewa 2022)

Auszug aus: LWL-Landesjugendamt, Schulen und Koordinationsstelle Sucht (Hrsg.), 2022. „Memorandum Pädagogik : Medien : Abhängigkeit“. Ergebnisse der Klausurwoche. Münster: Forum Sucht Band 54

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

LWL
Für die Menschen.
Für Westfalen-Lippe.