

MODERNE MEDIEN- ANGEBOTE FÜR KINDER



WIE KÖNNEN MEDIENANGEBOTE
SINNVOLL EINGESETZT WERDEN,
UM DIE ENTWICKLUNG UND
MEDIENKOMPETENZ VON
KINDERN IM GRUNDSCHULALTER
ZUKÜNFTIG ZU FÖRDERN?

Bachelor-Arbeit in Rahmen des Fachbereiches Medienproduktion
der Technischen Hochschule OWL



Diese Arbeit steht unter der Creative-Commons-Lizenz
Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen
4.0 International.

Autorin:
Margarita Wedel

Matrikelnummer:
15219027

Mail-Adresse:
margarita.wedel@gmx.de

Erstprüferin:
Prof.'in Dipl.-Des. Anke Stache

Zweitprüferin:
Bianca Buter

Abgabetermin: 01.08.2022

INHALTSVERZEICHNIS

I Einleitung	6
2 Medienzugang und Medienbesitz bei Kindern	8
2.1 Nutzerverhalten und Freizeitgestaltung bei Kindern	10
2.2 Auswirkung der Pandemie auf das Nutzerverhalten	13
3 Leben in medialer Gesellschaft	14
4 Medienkonsum und ihr Effekt auf Kinder	16
5 Die Suche nach dem richtigen Umgang mit digitalen Medien	17
6 Digitale Spiele und ihr Reiz	18
6.1 Digitale Spiele im Praxistest	19
7 Medien im Wandel: Bucher und Printmedien	20
7.1 Crossmedialer Umgang und seine Vorteile	23
7.2 Buch- und Medienprojekt: Wanderreiseführer Entdeckerclub	24
7.2.1 Konzept	25
7.2.2 Umsetzung und Gestaltung	26
8 Medienkompetenz ist das Ziel	27
8.1 Medien aktiv gestalten	29
9 Fazit und Ausblick	31
10 Literaturverzeichnis	34
11 Eigenständigkeitserklärung	38

1 EINLEITUNG

„Nachmittags im TV hab ich oft mehr gelernt als in der Schule“ (Jung, 2021) lautet der Titel eines Onlineartikels vom 1. Februar 2021 in der deutschen Tageszeitung „Die Welt“. (Jung, 2021)

Dort beschreibt die Autorin Laura Sophia Jung zunächst ihre eigene kindliche Medienerfahrung, die bei nicht Anwesenheit des berufstätigen Vaters eher uneingeschränkt, aber bestens informiert über das Fernseh-Nachmittagsprogramm, konsumiert wurde. (Jung, 2021) Diese passt jedoch so gar nicht in die allgemeine, von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung erhobene Feststellung zum durchschnittlichen Medienkonsum, welche bei Jugendlichen 3,2 Stunden täglich beträgt. (Jung, 2021) Der Medienkonsum lag bei der Autorin sogar darüber und wirkte sich zudem geradezu lehrreich auf sie aus. (Jung, 2021) Im Kontrast dazu nennt die Autorin die Stellungnahme der Bundesdrogenbeauftragten Daniela Ludwig, welche den Medienkonsum insbesondere in der Pandemie als problematisch ansieht. (Jung, 2021)

Die Autorin stellt sich die Frage warum der Umgang mit digitalen Medien in unserer doch digitalisierten Gesellschaft, welche ja generationsübergreifend und bis heute betrachtet mit diesen aufgewachsen und vertraut sind, immer noch einen eher negativen Ruf besitzt, was man vom derzeitigen Schulsystem nicht behaupten kann. (Jung, 2021) Sie betont, wie kreativ und lernfähig die heutige Generation mit digitalen Medien umgeht, wie nützlich Medien sogar in Form von Tutorials für eigene, auch analoge handwerkliche Beschäftigungen sind und während der Pandemie, Kindern ermöglicht hat den sozialen Kontakt aufrecht zu erhalten. (Jung, 2021)

Die Autorin hinterfragt, unter Berücksichtigung möglicher Gefahren im Internet, die allgemeine Forderung nach einem beschränkten Medienkonsum in unserer doch medienlastigen Gesellschaft und möchte den Fokus auf die Frage lenken, wie einige Kinder dem medialen Suchtverhalten verfallen und andere wiederum nicht. (Jung, 2021)

Betrachtet man „die derzeitige explosionsartige Ausbreitung der digitalen Technik...“ (Small & Vorgan, 2009, S. 10) und der Tatsache, dass besonders Kinder mit dieser immer mehr konfrontiert werden und aufgeschlossener gegenüberstehen (Small & Vorgan, 2009, S. 12), stellt sich die Frage ob der frühe Umgang mit digitalen Medien wichtig ist und wenn dem so sei, inwieweit dieser bei Kindern dosiert sein sollte und wie der vermeintliche Schaden bei Kindern reduziert werden kann.

In dieser Arbeit wird die Frage behandelt, wie Medienangebote sinnvoll eingesetzt werden können, um die kindliche Entwicklung aber auch die Medienkompetenz bei Kindern, vorzugsweise im Grundschulalter zu fördern.

Nachmittags
im TV hab
ich oft mehr
gelernt als
in der Schule

Zunächst wird auf den allgemeinen Medienzugang, den Besitz, sowie die Medienvorlieben bei Kindern eingegangen. Hierzu wird unter anderem die Kim-Studie aus 2018 und 2020 betrachtet, welche in Form eines Langzeitprojekts durch Umfragen das Verhalten der 6- bis 13-jährigen Kinder gegenüber digitalen Medien abbildet. Anschließend wird die Einflussnahme der Medien auf die gesellschaftliche Entwicklung, die resultierende Auswirkung auf das Verhalten von Kinder und der Frage nach richtiger Dosierung von digitalen Medien aufgegriffen. In den weiteren Kapiteln wird der Eindruck des Diplom-Psychologen Georg Milzner zu digitalen Spielen einbezogen, der sich mit digitalen Spielen auseinandergesetzt und dessen Reiz untersucht hat. Ab Kapitel 7 und den darauffolgenden, wird genauer aufgezeigt, ob und inwieweit die gewohnt analogen Medien, wie Bücher, vom Medienwandel beeinflusst sind, ob sich diese den digitalen Medien angenähert haben und wenn dem so ist, welche Vorteile und Nachteile die Kombinationen aus Analog und Digital bieten. Infolgedessen wird im nächsten Kapitel ein praktisches Medienprojekt in Form eines Buches mit dem Titel „Der Entdeckerclub: Kinder-Wanderführer/ Eggegebirge“ vorgestellt, worin die vorher erwähnte Kombination aus analogem Buch und digitalen Medien kombiniert wird. In Kapitel 8 wird der Fokus schließlich darauf gesetzt, wie Eltern und Pädagogen die immer weiter fortschreitenden technischen Entwicklung und der damit einhergehenden kindlichen Mediennutzung am besten begegnen und wie genau eine sogenannte Medienkompetenz bei Kindern aussehen sollte. Abschließend werden die gesammelten Erkenntnisse zusammengefasst und ein Fazit gezogen, wie man Kinder zukünftig am besten auf die digitale Medienwelt vorbereiten kann.

Aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit wird in dieser Arbeit auf die geschlechtsneutrale Differenzierung, z.B. Darsteller: innen, verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für beide Geschlechter.

2 MEDIENZUGANG UND MEDIEN- BESITZ BEI KINDERN

Laut einer repräsentativen Umfrage von 1997 bezogen auf die Schweiz (Süss, 2004, S.87) gehörten bereits 1997 elektronische Medien zur gängigen Ausstattung im Haus. (Süss, 2004, S. 99) Dabei hatten „...gesamtschweizerisch 96% der Heranwachsenden zu Hause Zugang zu einem Fernsehgerät, 94% zu einem Telefon, 93% zu Büchern (ohne Schulbücher), 92% zu einem Radio und 86% zu einer Stereoanlage.“ (Süss, 2004, S. 99) Für Kinder von 9 bis 16 Jahren stellte das Kinderzimmer den Mittelpunkt für ihren Medienkonsum dar, und ein genauer Einblick über den Medienbesitz in diesen Räumen ist daher maßgeblich. (Süss, 2004, S. 105)

Am häufigsten fand man mit 87% Bücher vor und gleich danach mit 73% das Radio. (Süss, 2004, S. 105-106)

Vor allem Elektrogeräte zum Abspielen von Audio-Inhalten wurden hier mit 70% besonders gern genutzt. (Süss, 2004, S. 106) Des Weiteren besaßen 51% einen Gameboy im Kinderzimmer. (Süss, 2004, S. 106) Ein deutlich geringerer Teil der Befragten hatten mit 19% im Kinderzimmer Zugriff auf Fernsehgeräte, ebenfalls 19% auf eine Spielkonsole und 11% auf einen Computer mit CD-Rom. (Süss, 2004, S. 105-106)

Durch einige Merkmale wird erkennbar, dass Kinder und vor allem Jugendliche, aufgrund ihres großen Interesses zu neuen Mediengeräten, zu einem beträchtlichen Anteil die Eltern beim Erwerb von Medien lenken. (Süss, 2004, S. 102) Somit erhöht sich die Menge an neuartigen Geräten, wie Computer, Fernsehen, Stereoanlagen etc. in Hausgemeinschaften mit Jugendlichen signifikant. (Süss, 2004, S. 102)

Schaut man sich die Kim-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest aus dem Jahr 2018 an, ist schon ein umfassenderes Medienangebot wie Fernseher, Zugriff zum Internet und Handy Bestandteil des Wohnraums von Kindern zwischen 6 und 13 Jahren. (KIM, 2019, S. 8) Ein deutlicher Anteil der Familien besitzt Smartphone, Radiogerät, Computer, Laptop, Abspielgeräte für DVD, BluRay und CD sowie Digitalkameras und Spielkonsolen. (KIM, 2019, S. 8) Bei 38% sind Tablets vorhanden. (KIM, 2019, S. 8) Auch Streamingdienste sowie der Sprachassistent Alexa, sind in den Wohnräumen zu finden. (KIM, 2019, S. 8)

Betrachtet man dagegen die ältere Kim-Studie aus dem Jahr 2016 fällt auf, dass im Jahr 2018 der Zugriff zum Internet über mehrere Geräte wie Tablet und Smartphone sowie Smart-TV und Streaming-Diensten stattfindet als bisher ausschließlich über den Computer. (KIM, 2019, S. 8) In den Kinderzimmern überwiegt mit 51% der Anteil an Smartphones oder dem klassischen Handy, Spielkonsolen mit 42% und Abspielgeräte für CD's mit 40% sind im Anteil ähnlich, gefolgt vom Radio mit 20% und Laptops mit 19%. (KIM, 2019, S. 9) Tatsächlich haben 17% der Kinder Zugriff zum Internet. Der geringste Anteil der Kinder verfügt mit 9% über ein eigenes Tablet und

4% nutzen Streaming-Dienste. (KIM, 2019, S. 9) Dabei sind Jungs häufig besser digital aufgestellt als Mädchen, was daran sichtbar wird, dass Jungs überwiegend über Spielkonsolen verfügen, und Mädchen eher über Abspielgeräte für CD's. (KIM, 2019, S. 10) Im Hinblick auf die ältere Kim-Studie aus dem Jahr 2016 wird deutlich, dass sich der Besitz von Smartphones bei Kindern im Jahr 2018 gesteigert hat und im Gegensatz dazu der Besitz von Abspielgeräte für Audioinhalte, reduziert hat. (KIM, 2019, S. 10)

2.1 NUTZERVERHALTEN UND FREI- ZEITGESTALTUNG BEI KINDERN

Laut der Kim-Studie von 2018 wird mit 96% vom überwiegenden Teil der 6- bis 13-jährigen vor allem der Fernseher wenigstens einmal wöchentlich konsumiert. (KIM, 2019, S. 11) Ähnlich verhält es sich bei den Freizeitaktivitäten wie das Pflegen sozialer Kontakte, die Erledigung von Schulaufgaben und das Spielen drinnen und draußen. (KIM, 2019, S. 11) Dabei liegt der Anteil der Kinder, die täglich Schulaufgaben verrichten als auch das Medium Fernsehen konsumieren nah beieinander (siehe Abbildung 1). (KIM, 2019, S. 12) Die soziale Interaktion innerhalb der Familie durch Aktivitäten findet bei ca. 77% der Kinder wenigstens einmal wöchentlich statt, bei einem geringeren Teil mit 13%, fast jeden Tag. (KIM, 2019, S. 11)

Übereinstimmend ist mit 60% der Anteil der Kinder, die sich wenigstens einmal wöchentlich mit dem Smartphone und mit digitalen Spielen beschäftigen (siehe Abbildung 1). (KIM, 2019, S. 11-12) Darunter nutzen 42% der Kinder beinahe täglich das Smartphone (siehe Abbildung 1). (KIM, 2019, S. 11-12)

Relativ gleichgestellt ist der Anteil der 6- bis 13-jährigen die sich mindestens einmal in der Woche im Internet bewegen, bei 55% und die das Radio konsumieren, bei 54%. (KIM, 2019, S. 12) Dabei schauen 40% der Kinder mindestens einmal wöchentlich Videoclips, beispielsweise auf der Plattform „YouTube“. (KIM, 2019, S. 12) Ein geringer Anteil an Kindern verbringt mit 26% mindestens einmal in der Woche seine Zeit an einem Tablet. (KIM, 2019, S. 12) Die einmalige wöchentliche Computernutzung ohne Internet-Zugang liegt ebenfalls bei 55% (siehe Abbildung 1). (KIM, 2019, S. 11)

Einen deutlichen Unterschied macht der Anteil der Kinder, die sich mindestens einmal wöchentlich Musik anhören mit 72% und der Anteil der Hörspiele konsumiert mit 26% (siehe Abbildung 1). (KIM, 2019, S. 11-12) 48% der 6- bis 13-jährigen beschäftigen sich einmal in der Woche mit analogen Tätigkeiten, wie Malen und Basteln und 51% mit dem Lesen von Büchern. (KIM, 2019, S. 12)

Was das Lesen betrifft, konsumieren mindestens einmal in der Woche 38% der Kinder Comics und 22%, Zeitschriften (siehe Abbildung 1). (KIM, 2019, S. 12) An einer aktiven Produktion von Fotos oder Videos sind 28% der Kinder mindestens einmal in der Woche und 11% fast täglich beteiligt (siehe Abbildung 1). (KIM, 2019, S. 12)

In der Kim-Studie fällt auf, dass sich die Vorlieben, wie die Freizeit gestaltet wird bei Mädchen anders ausfällt als bei Jungen, da sich Mädchen eher zu kreativen Beschäftigungen wie mit Büchern und dem Umgang mit Tieren geneigt fühlen und Jungen dagegen öfters körperlich aktiv sind, sich mit digitalen Spielen beschäftigen und lieber Comics konsumieren. (KIM, 2019, S. 13) Unabhängig vom Alter ist das Medium Fernsehen und die Interaktion mit Freunden die am meisten vorkommende Beschäftigung bei den 6 bis

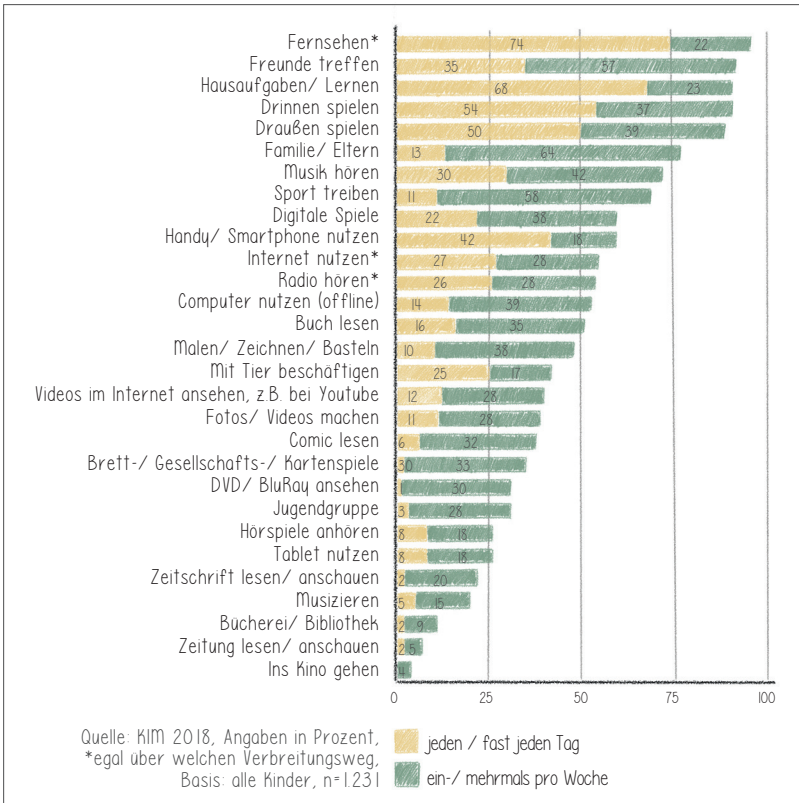


Abbildung I: KIM Studie 2018: Freizeitaktivitäten der 6- bis 13-jährigen (In Anlehnung an KIM, 2019, S.11-12)

13-jährigen Kindern. (KIM, 2019, S. 13) Mit zunehmendem Alter verringert sich zum einen der Drang zum Spielen im Freien oder im Haus und an anderer Stelle verstärkt sich das Interesse an digitalen Medien wie Smartphone, Computer, Internet, dem Hören von Musik, als auch an Computerspielen. (KIM, 2019, S. 13)

Laut der Kim-Studie haben im Vergleich zu früheren Studien Tätigkeiten, wie das aktive Produzieren von Fotos oder Video-Inhalten, das Anschauen von Online-Videos sowie die Beschäftigung am Tablet, ein wenig zugenommen. (KIM, 2019, S. 13)

Betrachtet man weiter die 2 Jahre spätere Kim-Studie von 2020 bleibt der Anteil, der Nutzung des Fernsehens mit 94%, der des täglichen Verrichtens von Hausaufgaben, nah beieinander, wogegen die Interaktion mit anderen sowie die ortsunabhängige Spieltätigkeit für Kinder auch wichtig bleiben, allerdings in ihrer Regelmäßigkeit nicht so hoch frequentiert sind, wie die des Fernsehkonsums. (KIM, 2021, S. 13)

2.2 AUSWIRKUNG DER PANDEMIE AUF DAS NUTZERVERHALTEN

„Überraschend ist, dass sich im Hinblick auf das persönliche Zusammen-treffen mit Freunden trotz der Corona-Beschränkungen im Vergleich zur KIM-Studie 2018 nahezu keine Änderungen ergeben haben (-1 PP). Die Kontakte zwischen Kindern zeigen sich damit sehr viel krisenfester, als dies z.B. bei den Jugendlichen der Fall ist.“ (JIM-Studie, 2020, zitiert nach KIM, 2021, S. 13)

Was jedoch auf die stärkeren Corona-Beschränkungen, welche besonders Jugendliche und Erwachsene betraf, zurückzuführen ist und möglicherwei-se dem Zeitpunkt der JIM-Studien Umfrage, Mitte 2020. (KIM, 2021, S. 13) Zudem war während der KIM-Studien Umfrage, 2020 für die 6- bis 13-jäh-rigen, aufgrund von geringeren Corona-Maßnahmen, ein einigermaßen ge-wöhnlicherer Alltag möglich. (KIM, 2021, S. 13)

In dieser KIM-Studie wurde auch das gemeinschaftliche, sowie alleinige Konsumieren von Medien berücksichtigt, worin auffällig wird, dass 54% der Kinder den Fernseher und 69% das Smartphone allein nutzen. (KIM, 2021, S. 17) So werden vor allem netzabhängige Beschäftigungen, wie das Spie-len am Handy, Tablet und Computer und die allgemeine Internetnutzung selbst, von Kindern häufiger allein genutzt als es in der Kim-Studie von 2018 noch der Fall war. (KIM, 2021, S. 17) „Möglicherweise zeigt sich hierbei, dass Eltern im Zuge der Corona-Krise mit Homeschooling und Home-Office auch vermehrt darauf angewiesen waren, Medien als „Kinderaufpasser“ zu verwenden.“ (KIM, 2021, S. 17)

Was die gemeinsame Medienzeit betrifft, konsumierte mit 58%, ein wesent-licher Anteil der 6- bis 13-jährigen mit den Eltern den Rundfunk, ein geringe-erer Anteil von 28% schaute gemeinsam netzunabhängige Filmhinhalte auf DVD und BluRay. (KIM, 2021, S. 17) Ebenfalls gering ist der Anteil der Kinder mit 27%, die mit einer zweiten Bezugsperson schulabhängiges Wissen im Internet ermittelte. (KIM, 2021, S. 17)

„Die Antworten erlauben u.a. Rückschlüsse darauf, ob diese Tätigkeiten autonom und selbstbestimmt ausgeführt werden und ob Kinder sich im Hinblick auf ihre medialen Erlebnisse unmittelbar mit älteren Bezugspers-onen austauschen können. Die Antworten werfen auch ein Schlaglicht auf die Frage, welche Medien als „Familienmedien“ eher gemeinsam genutzt werden und wo sich Kinder von ihren Eltern abgrenzen.“ (KIM, 2021, S. 17)

3 LEBEN IN MEDIALER GESELLSCHAFT

„Globalisierung, Mobilität, Arbeitslosigkeit, gesellschaftlicher Wandel oder Enttraditionalisierung und Individualisierung sind Ausprägungen hoch entwickelter Gesellschaften, die massiv in die Familien hineinwirken und diese unter einen enormen Anpassungsdruck setzen.“ (Holtkamp, 2009, S. 24)

„Die Medien- und Erlebnisgesellschaft hat die Familien erreicht.“ (Holtkamp, 2009, S. 24)

Um zu erfassen wie sich Kinder in einer medienbeeinflussten Gesellschaft entwickeln, muss auch das soziale Umfeld der Kinder berücksichtigt und somit der Sozialisationsprozess näher betrachtet werden. (Holtkamp, 2009, S. 27) In den letzten Jahren ist eine kulturelle Veränderung zu beobachten, worin (Holtkamp, 2009, S. 27) „... die traditionellen Formen von Orientierung und Bindung nachlassen, Normen und Werte sich verändern und auf die Sozialisationsinstanzen Familie, Schule, Nachbarschaft auswirken.“ (Beck, 1986, zitiert nach Holtkamp, 2009, S. 28)

Jeder kann sein Leben nach seiner persönlichen Präferenz planen. (Holtkamp, 2009, S. 28) Für einige stellt diese Unabhängigkeit jedoch auch eine Belastung dar, da sie das sichere Umfeld der Familie hinter sich lassen und Entscheidungen fällen müssen, die wichtig für die Lebensplanung sind. (Holtkamp, 2009, S. 28)

Die allgemein bekannte, vermeintlich sichere Kinderzeit gibt es nicht und von Kindern wird häufig eine überfordernde Flexibilität erwartet. (Holtkamp, 2009, S. 28) Der Rahmen, in denen Kinder aufwachsen, weist Mängel auf, welcher den begrenzten Wohnraum, einseitiges Nahrungsmittelangebot, mangelnde körperliche Betätigung und fehlende Betreuung, umfasst. (Holtkamp, 2009, S. 28) „Sie stehen unter Druck, den ständig wechselnden Bildungsanforderungen gerecht werden zu müssen, die von Staat und Wirtschaft gesetzt werden und sich bereits in den Sozialisationsinstanzen Kindergarten und Schule massiv auswirken.“ (Holtkamp, 2009, S. 29) Und die Wirkung der Medien auf die Persönlichkeitsbildung bei Kindern steigert sich immer weiter. (Holtkamp, 2009, S. 24)

Zwar können durch Medien, wie beispielsweise Dokumentationen, Kinder auf optischer Ebene Eindrücke zu unerreichbaren Orten erhalten, was auch einen positiven Effekt darstellen kann. (Holtkamp, 2009, S. 25-26)

Andererseits bleiben diese Eindrücke jedoch auf optischer Ebene begrenzt und zu berücksichtigen ist, dass hinter der Produktion des Formats auch Medienmacher stecken, die diese für den Betrachter gezielt und nicht immer wertneutral und vorurteillos gestalten, wenn auch aus journalistischer Sicht das Gegenteil, somit die deutlich markierte eigene Meinung, erreicht werden will. (Holtkamp, 2009, S. 25-26) „Zusammenhänge schnell erfassen, Ideen formulieren, Methoden entwickeln, um Probleme zu lösen, und das

in einer kurzen Zeit und als Teamleistung, sind einige der Kompetenzen, die unter Einbeziehung von PC und das Internet gefördert werden sollen.“ (Holtkamp, 2009, S. 30) Selbst wenn Eltern die Mediennutzung, aufgrund ihrer gehäuft gewalttätigen Inhalte und suchtfördernden Wirkung und die daraus resultierende Sorge über Nachteile oder negativen Auswirkungen dieser, bei Kindern reduzieren, würden Kinder durch andere Quellen, wie Schule oder soziale Kontakte, früher oder später damit konfrontiert werden. (Holtkamp, 2009, S. 24-25) Somit wäre die Vermeidung von Medien, welche in unserer Umwelt verankert sind, nicht realisierbar. (Holtkamp, 2009, S. 25) In dieser, von Medien und Leistung geprägten Umwelt, wachsen Kinder heran und müssen sich mit den Ansprüchen dieser auseinandersetzen, wobei hier die Familie helfen soll diesen Ansprüchen (Holtkamp, 2009, S. 30) „der technischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Entwicklung“ (Holtkamp, 2009, S. 30) zu entsprechen und lediglich in der Lage sind die möglichen Nachteile und negativen Auswirkungen zu reduzieren. (Holtkamp, 2009, S. 30)

4 MEDIENKONSUM UND IHR EFFEKT AUF KINDER

Im Umgang mit Smartphone und Computer entwickeln Kinder schon nach geringem Kontakt und mit einem kompetenten Gesichtsausdruck die Fähigkeit, mit diesen besser zu hantieren als ihre Erziehungsberechtigten, was auch simulierte digitale Spiele betrifft. (Milzner, 2016, S.13) Es ist schon wunderbar, dass sobald die Kinder nach Hause kommen, diese nach der elektronischen Spielkonsole verlangen, anstelle sich draußen aufzuhalten, zu lesen oder soziale Kontakte zu pflegen. (Milzner, 2016, S.11) Nach Zustimmung der Eltern, diese für eine begrenzte Zeit zu nutzen, wird schon zum Ende der Spielzeit, aufgrund des veränderten neuen Spielstandes, die mangelnde Zeit beklagt. (Milzner, 2016, S.11)

Eine andere Version wäre, dass das Kind ohne Zeitbeschränkung und Einschreiten der Eltern die Spielkonsole unbegrenzt konsumiert und somit der Frust zwar umgangen wird, die Folge dieser „Stimulationsorgie“ (Milzner, 2016, S.12) jedoch Ruhestörung des Unterrichts durch Geräuscherzeugung, unkonzentrierte Mitarbeit und Anfälligkeit zu kurzzeitigem Schabernack wäre. (Milzner, 2016, S.12) Häufig kommt es vor, dass nach Beendigung der gesetzten Spielzeit und dem konsequenten Abstellen der Spielkonsole seitens der Eltern, das Kind völlig aufgelöst, trauernd und machtlos über die eigene Wut, den Raum verlässt und nicht willens ist die verfügbare Zeit weiterhin angemessen zu nutzen. (Milzner, 2016, S. 11)

5 DIE SUCHE NACH DEM RICHTIGEN UMGANG MIT DIGITALEN MEDIEN

Viele Erzieher und Erzieherinnen sehen Medien als Grund erkennbarer Auffälligkeiten bei Kindern und fragen sich mit zunehmender Medialisierung in der Gesellschaft, wie der geeignete Umgang mit Medien bei Kindern aussehen sollte. (Laufer & Röllecke, 2009, S. 71)

Der Diplom-Psychologe Georg Milzner möchte durch sein Buch „Digitale Hysterie“ die allgemein warnende Stimmung in der Gesellschaft in Bezug auf Medienkonsum nüchtern betrachten. (Milzner, 2016, S. 37) Er möchte zudem neu bewerten, inwieweit sich dieser Konsum tatsächlich nachteilig auswirkt oder sogar Kinder positiv fördert. (Milzner, 2016, S. 37) Er wird regelmäßig mit Erwachsenen, überwiegend Eltern konfrontiert, die sich fragen, wie sie diese steigende „Computerisierung“ (Milzner, 2016, S.12) einschätzen sollen und wie konkret der Umgang mit diesem in Bezug auf Kinder aussehen sollte. (Milzner, 2016, S.12)

Da gibt es die besorgten Eltern oder Eltern, die sich bereits selbst zu Computer-Liebhaber entwickelt haben, allen voran Kinder und Jugendliche die dieser Entwicklung positiv gegenüberstehen. (Milzner, 2016, S.12)

Es ist offensichtlich, dass Kinder beeindruckt und umgeben von neuen digitalen Techniken dazulernen, inwieweit das Gelernte für sie förderlich ist und um was es sich dabei konkret handelt, ist noch nicht bekannt. (Milzner, 2016, S.13) Daher dominiert Ratlosigkeit die Allgemeinheit. (Milzner, 2016, S.13)

Milzner geht auch auf „die Studie ‚Jugend 3.0 – Abgetaucht nach Digitalien?‘ (Forsa-Institut, 2014) der Techniker Krankenkasse“ (Milzner, 2016, S.34) ein, worin angegeben wird, dass vor allem durch ausgeprägten Konsum von digitalen Medien in der Freizeitgestaltung Jugendlicher, Nebenwirkungen sichtbar werden und somit in die schon gängige kritische Sicht auf digitale Beschäftigung einstimmt. (Milzner, 2016, S.34-35) Er bemerkt, dass die allgemein kritische Sicht auf Medienkonsum in ihrer, auch sicherlich begründeten Beobachtung, nicht die verschiedenen Altersgruppen der Kinder und Jugendlichen und deren allgemein bekannten, dem Entwicklungsstand entsprechenden, wechselnden Bedürfnisse berücksichtigt. (Milzner, 2016, S.35- 36)

„Die Unterschiede sind offenkundig. Sechsjährige haben gerade den Kindergarten hinter sich und gehen in die Grundschule. 12-Jährige sind präpubertierend, wenn nicht sogar schon in der Pubertät angekommen. 19-Jährige aber sind junge Erwachsene, die rauchen und Auto fahren, Sex haben und Bier trinken dürfen.“ (Milzner, 2016, S. 36) Da Kinder im Alter von 16 Jahren ein starkes Verlangen nach Interaktion mit anderen, mit gleichem Interesse haben, kann man damit rechnen, dass die Nutzung von Online-Netzwerken nur eine Art ist, diesem Verlangen zu entsprechen. (Milzner, 2016, S. 35)

6 DIGITALE SPIELE UND IHR REIZ

Wer sich intensiver mit digitalen Spielen beschäftigt, erhält vielleicht einen ganz anderen Eindruck als zunächst befürchtet und merkt, wie sich so die Bedenken gegenüber digitalen Spielen verringern. (Milzner, 2016, S. 86)

Dies gilt vor allem dann, wenn engagierte und verständnisvolle Erwachsene währenddessen die soziale Interaktion mit dem Kind berücksichtigen und pflegen. (Milzner, 2016, S. 86)

Milzner selbst hat im Hinblick seiner Therapeutischen und Forschenden Arbeitsmoral eine Reihe von Computerspielen getestet und an sich keinen allgemeinen psychischen Einfluss oder gar eine Zunahme von Qualifikationen, bis auf ein paar erlangten kognitiven Fähigkeiten, erkennen können. (Milzner, 2016, S. 78-79) Die Neigung zum Spieler hat sich somit nicht eingestellt und wird es auch weiterhin nicht, dennoch gab es während des Spielens immer etwas was er sich aneignen konnte. (Milzner, 2016, S. 78-79) „Die elektronische Spielindustrie schickt sich an, zur zweitwichtigsten Branche auf dem Gebiet der Unterhaltungselektronik zu werden und damit der Filmwelt mit ihrem Glamour den Rang abzulaufen.“ (Milzner, 2016, S. 84) Es gibt den Spiel-Kosmos für Kinder und Ego-Shooter, die für Kinder eindeutig bedenklich sind, welche zudem durch die FSK-Siegel kenntlich gemacht werden. (Milzner, 2016, S. 83) Für Kriegsspiele und Ego-Shooter-Spiele war eine Neigung für diese Art von Spielen nötig. (Milzner, 2016, S. 80) Verständlich ist auch der Reiz, der von den Spielen ausgeht, wie die Voraussetzung guter Reflexe oder die taktischen Eigenschaften die als komplex empfunden werden. (Milzner, 2016, S. 80)

Ähnlich verhält es sich bei Fantasy-Spielen, die mit mystischen und fiktiven Eigenschaften und optisch ansprechenden Umgebungen ausgestattet sind. (Milzner, 2016, S.80) Anders ist hier jedoch das „Point and Click“ (Milzner, 2016, S.80) -Prinzip, bei dem durch weitere Klicks auf bestimmten Flächen die Handlung des Spiels bestimmt wird. (Milzner, 2016, S.80)

Daneben können auch Spiele, wie bspw. das „...Spiel World of Warcraft...“ (Milzner, 2016, S.81), ein „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game“ (Milzner, 2016, S.81), eine Verbindlichkeit gegenüber anderen Spielern auflösen. (Milzner, 2016, S.81) Hier können durch fiktive Charaktere sowohl übernatürliche Fähigkeiten, als auch unangebrachtes Verhalten ausgelebt werden. (Milzner, 2016, S.81) Der zeitliche Aufwand, der beim längeren Spielen entsteht, wird im Spiel anerkannt und soll dadurch, auch wenn kein Interesse mehr besteht, das weitere Spielen fördern. (Milzner, 2016, S.81) Wie umfangreich die Spielwelt bereits ist, wird bei den vielen Versionen von Autorennspielen sichtbar, so wie das Spiel „Asphalt 8“, einer virtuell eher größeren Version im Gegensatz zu „Mario Kart“ einer eher kindgerechten Fassung oder dem Handyspiel „Hungry Shark“ und die wiederum kindgerechtere Version „Doodle Jump“. (Milzner, 2016, S. 83)

6.1 DIGITALE SPIELE IM PRAXISTEST

Für Milzner, der es als Erwachsener gewohnt war den Alltag mit bekannten Kompetenzen zu meistern, war das Gefühl, ein Neueinsteiger zu sein, nicht gerade wünschenswert. (Milzner, 2016, S. 84) Das könnte vielleicht daran liegen, dass Erwachsene aufgrund ihrer Unwissenheit über digitale Spiele, diese auch letztendlich meiden. (Milzner, 2016, S. 84) Ähnlich wie beim Erlernen eines Instruments ist auch in der digitalen Spielwelt das wiederholte Erlernen von passenden Handgriffen nötig. (Milzner, 2016, S. 84) Bei der Testung von Computerspielen fiel auf, dass besonders da, wo der Spielerfolg vom Punktestand abhing, das Beenden schwerfiel, da man schließlich wie auch bei analogen Ballspielarten, mit einem erfolgreichen Ergebnis abschließen möchte und somit diese Erfahrung eher weniger einer Computersucht entspricht, welche oft mit dieser in Verbindung gebracht wird. (Milzner, 2016, S. 84+85)

In gewisser Weise konnte Milzner einen Eindruck von Computerspielen und welchen Reiz diese ausüben gewinnen, als auch Bedenken gegenüber Computerspielen verringern. (Milzner, 2016, S. 85+86) Entscheidend für den Reiz den digitale Spiele ausüben, ist nicht das Spiel selbst, sondern das Genre welches bedient wird und ob den jeweiligen Interessen und Vorlieben des Nutzers, ob mehr zu fiktiven Spielen wie „World of Warcraft“ oder virtuellen Autorennen, entsprochen wird. (Milzner, 2016, S. 85+86) „Andere berühren früher geführte Debatten: Sind manche Spiele nicht einfach die Fortsetzung von Kriegsspielzeug, nur eben auf einen Bildschirm gepackt?“ (Milzner, 2016, S. 84)

Die für die Kindheit typischen Eigenschaften wie Wissbegier und Forscherdrang wird immer mehr auf die digitale Ebene verlagert und dort ausgelebt. (Milzner, 2016, S. 90) Nur hinsichtlich der körperlichen Betätigung und des begrenzten Raumklimas bleibt ein Problem. (Milzner, 2016, S. 86) „Denn alle Jahre wieder hören wir, dass die moderne Kindheit Kinder in wachsendem Ausmaß schädigt“ (Milzner, 2016, S.86) und bei Kindern zu erhöhtem Körpergewicht und mangelnder Kontrolle und Koordination des eigenen Körpers führt. (Milzner, 2016, S. 86) „Niemand wird nämlich behaupten können, dass man beim Spielen am Computer viel Frischluft tankt. Auch sind die Möglichkeiten, etwas zu entdecken, allein schon von der begrenzten Haptik her (nichts zum wirklich Betasten, Drehen und Wenden) geringer, als man sich das für Heranwachsende wünschen würde. Das ist nichts Computerspiel-Spezifisches, auch Bücher verströmen keine Frischluft und laden nicht wirklich zum Bewegen ein.“ (Milzner, 2016, S. 86)

7 MEDIEN IM WANDEL: BÜCHER UND PRINTMEDIEN

„Augmented Reality, QR-Codes, enhanced E-Books, mobile Reading, Apps – das alles sind Begriffe, die nach blassen Computer-Nerds, endlosen La-
dezeiten und darüber hinaus aseptisch technoid klingen. Aber ob man will
oder nicht, dieses Digital-Kauderwelsch ist längst im Buch und vor allem im
Kinderbuch angekommen.“ (Franz et al., 2017, S. 141)

Eine Entwicklung des literarischen Angebots wird deutlich durch den Ver-
gleich des frühen und späten 20. Jahrhundert, wo zu Beginn die Unterhal-
tungsliteratur der Erwachsenen und kinderspezifische Angebote noch weg-
weisend für die (Franz et al., 2017, S. 59) „... Ausgestaltung, Erprobung,
Verbreitung und alltagskulturellen Verankerung von Kindheitskonzepten und
Erziehungsstilen“ (Franz et al., 2017, S. 59) war. Seitdem gibt es vermehrt
Literatur mit Ich-Wahrnehmung und Aktivitäts-Komponenten, gezielt für
Kinder bei denen die Einflussnahme der Erziehungsberechtigten und den
Großen keinen Zutritt gewährt wird. (Franz et al., 2017, S. 59)

Das Literaturangebot für Kinder hat und wird nie mit dem Wirkungskreis der
modernen Medien audiovisueller Art mithalten, die bereits überwiegend von
Kindern konsumiert werden und infolgedessen wird sichtbar das Kinder-
spezifische Literatur nicht nur jetzt sondern schon immer ein Kommunika-
tionsmittel für eine kultiviertere Gruppe, mit einer ausgebildeten Lesefähig-
keit, war. (Franz et al., 2017, S. 59)

Ungeachtet dieser gesetzten Voraussetzung, behält die Kinderliteratur bei
ein Bereich zu sein – auch hinsichtlich ihrer niedrigen Herstellungskosten –
worin neues erprobt wird und Schwierigkeiten durchdacht gelöst werden
können. (Franz et al., 2017, S. 59) „In modernen Gesellschaften erweist sich
die Kinderliteratur als ein nicht unbedeutender Motor sozialen und kulturel-
len Wandels.“ (Franz et al., 2017, S. 61)

Allgemein gesehen weiß jeder, ob alt oder jung schon recht früh wie ein
Buch beschaffen ist und wie man dieses, die Leserichtung und Anordnung
durch Inhaltsverzeichnis und Kapiteln betreffend, handhabt, als auch inhalt-
lich (Franz et al., 2017, S. 141) – „das eine ist sach- und faktenorientiert, das
andere eine ausgedachte Geschichte, Fiktion, eine narrative Form“ (Franz
et al., 2017, S. 141) – einzuordnen ist. „Andererseits erlebt das Buch schon
seit Jahrhunderten Erweiterungen seiner Funktionalität. Innerhalb des Me-
diums Buch, und seit einiger Zeit mit zusätzlichen, ergänzenden digitalen
Hilfsmitteln, gibt es Möglichkeiten, die weit über das Buch als eine Samm-
lung von bedrucktem Papier zwischen zwei Deckeln hinausreichen.“ (Franz
et al., 2017, S. 143) Schon früh gab es Weiterentwicklungen des regulären
üblichen Lesebuches, wie die Pop-up-Bücher von Lothar Meggendorfer:
„Internationaler Circus“, „Im Zoologischen Garten“ oder „Das Puppen-
haus“, mit denen der Leser haptisch und aus verschiedenem Blickwinkel,
die Möglichkeit erhält den Inhalt, über die Wechselwirkung zwischen Text

und Abbildung hinaus, in einer anderen Erscheinung neu zu erfahren. (Franz et al., 2017, S. 143-144) Der Inbegriff eines aus Papierseiten bestehenden gebundenen Buches, wird merklich unklarer und somit auch die optische Beschaffenheit eines Buches. (Franz et al., 2017, S. 141)

„Die sogenannte digitale Transformation als gesellschaftlicher und ökonomischer Prozess wird diese Diversifikation von Buchinhalten vorantreiben.“ (Franz et al., 2017, S. 142) „Sie wird auch unsere Vorstellung von einem Buch und vom Erzählen für Kinder grundlegend verändern und damit neue Herausforderungen für Autorinnen und Autoren, Illustratorinnen und Illustratoren mit sich bringen.“ (Franz et al., 2017, S. 142) So stellten E-Book-Reader, welche ähnlich wie das klassische Buch aber ausgesprochen langweilig in ihrer Fähigkeit lediglich Text anzuzeigen, für Kinder eindeutig keine wünschenswerte Anschaffung dar, im Vergleich zu Smartphones oder Tablets, da Kinder farbliche Bebilderungen in Kinderliteratur gewöhnt sind, wenngleich E-Book-Reader aufgrund der technischen Anmutung Kinder weg von der Spielkonsole zu mehr Lesen motivieren sollten. (Franz et al., 2017, S. 142-143)

Eine weitere Entwicklung, wo der Tastsinn ins Spiel kommt, bieten Fühlbücher, die Materialien beinhalten, welche die Oberfläche anderer Objekte oder Lebewesen darstellen sollen, gefolgt von digitalen hörbaren Elementen, die mithilfe von Soundchips und damit verbundenen Knöpfen, oder durch Wenden der Seiten, aktiviert werden können. (Franz et al., 2017, S. 145-146) Eine weitere Steigerung dieser Technik war „... heraus aus dem Buch hin zu den digitalen Lesestiften wie Tiptoi und Ting, die erstmals 2010 vorgestellt wurden.“ (Franz et al., 2017, S. 146) Hier wurden nun auf einem externen Gerät Audio- und Infodateien übertragen, die das entsprechende Buch durch erweiterte „... Funktionen wie Vorlesen, Geräusche, Spiele und Fragen zum Textverständnis ...“ (Franz et al., 2017, S. 146), hörbar machten. Auch hinsichtlich der gesteigerten Nutzung von Handys und Tablets, welche ebenfalls in der Lage sind, audiovisuelle Inhalte allerorts wiederzugeben, entwickelten Julia Neuhaus und Till Penzek 2015 ein Buch mit dem Titel „Was ist denn hier passiert?“ worin erst mit Hilfe der QR-Technik der eigentliche Inhalt des, hauptsächlich auf Bilder basierenden 24-seitigen Buches, in Form von Filmen erkennbar wird. (Franz et al., 2017, S. 146-147) Kinder sollten hierbei jedoch bereits mit dieser Technik vertraut sein und Zugang zu einem Handy haben, oder eine zweite Person mit ebendiesen Eigenschaften müsste anwesend sein, obwohl inhaltlich eine weitere Person gar nicht notwendig wäre, aufgrund der für Kinder leicht verständlichen audiovisuellen Darstellung. (Franz et al., 2017, S. 147) Ein zusätzlicher Nachteil dieser Umsetzung ist zudem, dass das Buch immer mehr in den Hintergrund rückt, da sich der Nutzer überwiegend in der digitalen Ebene

befindet, womit diese Art der Umsetzung nicht weiter fortgeführt wurde. (Franz et al., 2017, S. 147) „Zukunftsweisender scheint Verlagen die AR-Technologie, AR steht als Abkürzung für Augmented Reality, also übersetzt erweiterte Realität ...“ (Franz et al., 2017, S. 147) Im Jahr 2013 wurde der Ikea-Katalog mit dieser Technik erweitert, in der der Nutzer die Möglichkeit hat, von Zuhause den gewünschten Einrichtungsgegenstand virtuell über sein Handydisplay an der beabsichtigten Fläche zu projizieren und daraufhin eine Vorstellung zu erhalten, ob dieses im eigenen Wohnraum zur Geltung kommt. (Franz et al., 2017, S. 147) Zunächst in Frankreich, dann in England und schließlich 2014 auch in Deutschland wurde diese Technologie in Kinderbüchern angewandt. (Franz et al., 2017, S. 148) Auch Carlsen entwickelte 2014 die LeYo

Zukunftsweisender
scheint Verlagen
die AR-Technologie

Kinderbücher mit einer eigens produzierten App, welche, vergleichbar mit den Eigenschaften der TipToi Technologie, mithilfe von heruntergeladenen Daten und grünfarbigen kreisförmigen Kennzeichnungen im Buch, akustische Klänge und Bewegungen erzeugen oder Vorlese- und Spielfunktionen anbieten. (Franz et al., 2017, S. 148) Diese ergänzenden Funktionen beschränkten sich überwiegend auf Sachbücher, da die enthaltenden Informationen klar unterteilt sind und ein geradliniger Lesefluss nicht notwendig ist. (Franz et al., 2017, S. 148-149) „Der Lerneffekt, die Darstellung und Erklärung von Zusammenhängen und die Wissensvermittlung kann in vielen Fällen durch zusätzliche Ebenen ergänzt und unterstützt werden.“ (Franz et al., 2017, S. 149)

Diese technischen Erweiterungen sind trotz allem nur eine digitale Version der bekannten Pop-Up-Technik und der eigentliche Fokus wird auf die digitale Ebene verlagert, was einen „Medienbruch“ zur Folge hat. (Franz et al., 2017, S. 150) „Erfolgt bei der Übertragung von Informationen innerhalb der Übertragungskette ein Wechsel des Mediums, so wird von einem Medienbruch gesprochen. Medienbrüche bergen die Gefahr der Informationsverfälschung und ziehen eine Verlangsamung der Informationsbearbeitung nach sich.“ (Springer Gabler Verlag, 2018). „Vorlesen lassen hier, Fragen zum Text hören und die Antworten anklicken da, es ist vor allem der aktive erwachsene Vor- und Mitleser, der durch die neue Technik ersetzt wird.“ (Franz et al., 2017, S. 150)

7.1 CROSSMEDIALER UMGANG UND SEINE VORTEILE

Kinder werden durch die vielfältigen Erzähl- und Darstellungsarten des literarischen Inhalts, die die Medienangebote bieten, im Umgang mit Medien und den gewonnenen Eindrücken, bereichert. (Wieler, 2008, S. 93)

„Unterschiedliche mediale Darbietungsformen versprechen verschiedene Gratifikationen und motivieren durch attraktive Identifikationsangebote.“ (Wieler, 2008, S. 93)

Wo dem Nutzer bei Literatur und Filmangeboten nur die Aufnahme des Inhalts bleibt, bestehen bei Spielangeboten Möglichkeiten aktiv in den Handlungsverlauf und dessen Ende einzugreifen, durch mehrmaliges Spielen sein Können zu verbessern und – bei mehreren teilnehmenden Spielern – mit anderen zu vergleichen, wodurch der Nutzer in der, durch die Literatur bereits vertrauten geschichtlichen Umwelt, ein Zugehörigkeitsempfinden zu diesem entwickelt. (Wieler, 2008, S. 98) Aus pädagogischer Perspektive ist die Nutzung verschiedener Medienkanäle und der darin antreffenden vertrauten Figuren und vielfältigen Darstellung des geschichtlichen Inhalts, für Kinder von Vorteil (Wieler, 2008, S. 102), „... da jede mediale Repräsentation andere Kompetenzen fördert ... und eigene Formen der Identifikation ermöglicht.“ (Wieler, 2008, S. 102)

Dabei bieten digitale Spiele, die als erzählendes Werkzeug funktionieren, nicht zu unterschätzende Möglichkeiten, Kindern die Herangehensweise an optisch und technisch komplex gestalteten Spieloberflächen anzueignen und dabei diese zu entschlüsseln und verstehen zu lernen. (Wieler, 2008, S. 70) „... Vielleicht eine Art ‚neues Lesen‘.“ (Wieler, 2008, S. 70) Beim Wechsel unterschiedlicher Medienkanäle, welche den gleichen Inhalt transportieren, wird Kindern deutlich, dass die Erzählung nicht nur vorgegeben, sondern auch erzeugt werden kann und währenddessen stets neue Besonderheiten wahrgenommen werden können. (Wieler, 2008, S. 102-103) „Dies stärkt Aspekte der Medienkompetenz wie auch der literarischen und narrativen Kompetenz ...“. (Wieler, 2008, S. 102) „Selbstgesteuerte Lernformen sowie Flexibilität könnten dabei entdeckt und geübt werden. Das sind im schulischen wie im Privaten wesentliche Punkte in einer Medien- und Wissensgesellschaft.“ (Wieler, 2008, S. 70)

7.2 BUCH- UND MEDIENPROJEKT: WANDERREISEFÜHRER ENTDECKERCLUB

Im Rahmen der Bachelorarbeit entstand ein Printprodukt für Kinder mit dem Titel „Der Entdeckerclub: Kinder-Wanderführer/ Eggegebirge“.

Es handelt sich hierbei um einen Wanderführer (siehe Abbildung 2) für Kinder mit dem Fokus auf das Eggegebirge und vielen weiteren Schwerpunkten, wie kinderfreundliche Routen im Eggegebirge, naturwissenschaftliche Fakten zum Thema Wald, Bäume, Pflanzen und dort lebenden Insekten und Tiere sowie nützliches Wissen zum Aufenthalt und Umgang mit dem Wald, als auch Spielideen rund um das Thema „Wald“. Außerdem besteht die Möglichkeit durchgeführte Routen festzuhalten und dabei entdecktes zu reflektieren.

Zudem ist der Kinder-Wanderführer, mit Hilfe der „Artivive-App“ (siehe Abbildung 3) durch zusätzliche audiovisuelle Bewegtbilder digital erlebbar. Optional, bietet das Buch auch zusätzlich zu den Wanderrouuten einen QR-Code an, welches auf einen „Komoot“-Account weiterleitet (siehe Abbildung 4), worin die jeweilige Route genauer angezeigt wird.

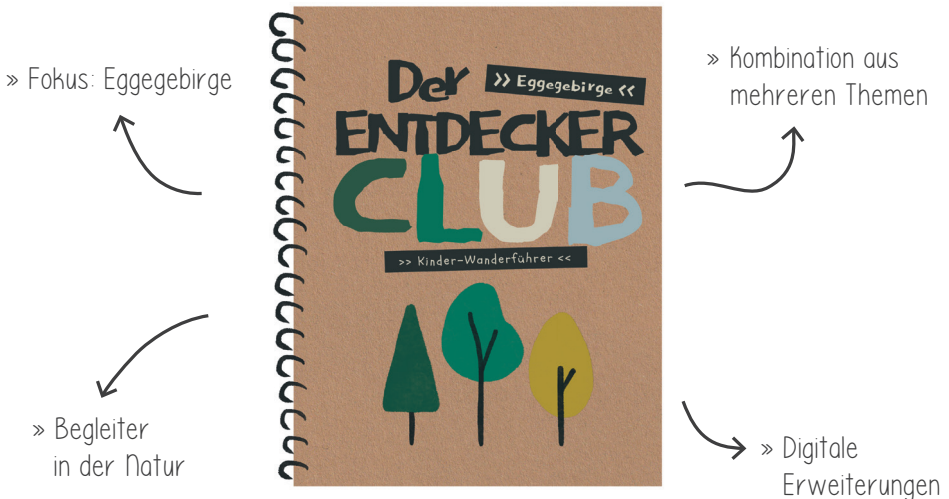


Abbildung 2: Der Entdeckerclub: Kinder-Wanderführer/ Eggegebirge (Eigene Darstellung)

7.2.1 KONZEPT

Heute stellen die jeweiligen Regionen eine Vielfalt an wanderspezifischen Informationsquellen zur Verfügung, durch die kurze oder lange Wanderungen individuell vorbereitet werden können. (Dicks & Neumeyer, 2010, S. 86) „Dabei werden Wanderkarten von allen Altersgruppen in gleicher Intensität genutzt. Ebenfalls hohe Bedeutung haben noch die Wander- und Reiseführer und weitere Orientierungshilfen wie Bücher, Beschreibungen in Zeitungsartikeln etc. – die Nutzung dieser Medien steigt mit zunehmendem Alter leicht an.“ (Dicks & Neumeyer, 2010, S. 87-88)

Ziel dieses Printprodukts ist ein Wanderführer für Kinder welcher mehrere Themenfelder in einem Buch kombiniert. Die Mitnahme mehrerer kategoriespezifischen Büchern soll dadurch vermieden werden und Kindern somit ein möglichst leichtes Gepäck ermöglichen. Um den Umfang des Buches daher etwas einzuschränken bezieht sich das Themen-Angebot nur auf das in NRW befindliche Gebiet: „Das Eggegebirge“ und das Umland. Dabei wird inhaltlich „der Naturpark Eggegebirge“ sowie der „Teutoburger Wald“ berücksichtigt. Die angegebenen Routen, welche zur Orientierung hinterlegt werden, sollen jedoch nicht den wichtigsten Schwerpunkt im Buch einnehmen, sondern auch unter anderem naturwissenschaftliche Fakten, welche in Textform, visuell, als auch teilweise mithilfe audiovisueller Animationen, über die „Artive-App“ darstellbar, veranschaulicht werden (siehe Abbildung 5). Mit diesem Produkt soll auch ein Kontrast zu bereits bekannten Unterhaltungsmedien entstehen und motivieren nach draußen zu gehen und die Umgebung (insbesondere das Eggegebirge) zu erkunden. Selbstverständlich ist das Buch sowohl mit den zuvor installierten Apps, und damit verbundenen digitalen Erweiterung, als auch ohne diesen nutzbar und kann Wissen vermitteln.



Abbildung 3: Logo der Artive-App (Artive, 2022)

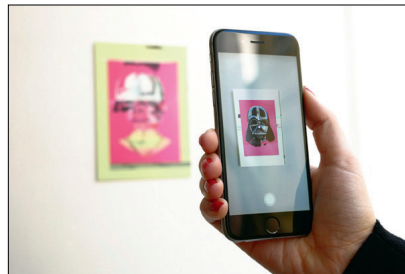


Abbildung 5: Audiovisuelle Animation durch die Artive-App (Artive, 2022)



Abbildung 4: Logo der Komoot-App (Komoot, 2022)

7.2.2 UMSETZUNG UND GESTALTUNG

Durch die Kombination verschiedener Schwerpunkte können Kinder - auch ohne die Eltern einbinden zu müssen - neues entdecken, bspw. Pflanzen identifizieren oder bereits gesehenes und erlebtes im Bereich „Meine Touren“ reflektieren und festhalten. Außerdem werden aktuelle Themen, wie z.B. "Der Borkenkäfer und seine Auswirkung auf das Eggegebirge“, welcher unter anderem für die reduzierten Baumflächen in den Wäldern verantwortlich gemacht wird („Kahle Flächen im Wald wegen Sturm und Borkenkäfer“, 2022), thematisiert (siehe Abbildung 6) und dem kindlichen Nutzer nicht nur visuell und in kindgerechter Sprache sondern auch audiovisuell als Animation kommuniziert. Die im Buch enthaltenen Bilder sowie Animationen sind illustriert. Wo die erforderlichen Apps heruntergeladen und wie diese im Buch genutzt werden können, wird in einem Zusatzblatt beschrieben. Ein spezielles Icon (siehe Abbildung 7) im Buch dient als Markierung, das angibt wo eine digitale Erweiterung mit Hilfe von Artivive zu erwarten ist.



Abbildung 6: Pflanzkunde (Eigene Darstellung)

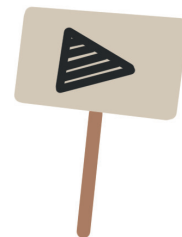


Abbildung 7: Markierung für digitale Erweiterung (Eigene Darstellung)

8 MEDIENKOMPETENZ IST DAS ZIEL

„Medienkompetenz beschreibt die Fähigkeit, sowohl die verschiedenen Medienkanäle als auch deren Inhalte kompetent und vor allem kritisch zu nutzen sowie mit und in diesen Kanälen zu agieren.“ (Springer Gabler Verlag, 2020)

Hierbei ist eine gewisse „Sachkompetenz“ (Springer Gabler Verlag, 2020) maßgeblich und um dahingehend einen Überblick über die verschiedenen Medienkanäle zu verschaffen und einschätzen zu können, inwieweit fundiert und plausibel der transportierte Inhalt ist und ob eine Beeinflussung besteht bzw. Meinungsmacher dahinterstehen. (Springer Gabler Verlag, 2020) Möchte man das eigene Kind für die heutige Zeit unterstützen, sollte man diesem gewähren, die digitale Welt zu erforschen, welches sie mit gleichem Unternehmungsgeist angehen würden, wie die Erforschung der Natur, wo sie ebenfalls Risiken erwarten und ein Umgang mit diesem nicht mehr zwingend notwendig ist, wie etwa der Umgang mit der digitalen Welt. (Milzner, 2016, S.209)

Mit Hilfe der „Rezeptionskompetenz“ (Springer Gabler Verlag, 2020) werden erhaltene Inhalte und Mitteilungen aus unterschiedlichen Quellen nach gewissen Kriterien betrachtet und eingeschätzt. (Springer Gabler Verlag, 2020) Die sowohl bewusst vorteilhaft vermittelte Darstellung erkennen zu können, als auch Inhalte auf ihrer Richtigkeit und Wahrheitstreue zu bewerten, indem mehrere Informationsquellen betrachtet werden, ist zudem besonders in der sozialen Medienlandschaft unverzichtbar. (Springer Gabler Verlag, 2020) Zudem wird zwar offiziell festgelegt, die reine Informationsvermittlung von einer Reklame mittels einer sichtbaren Kennzeichnung hervorzuheben, welche vom Nutzer jedoch nicht immer direkt registriert wird. (Springer Gabler Verlag, 2020) „Kaum eine kommerzielle Webseite, auf der nicht Banner am Bildschirmrand eingeblendet sind, Pop-Ups aufklappen und Werbung geschaltet ist. Kinder können, je nach ihrem Alter, die Werbeeinblendungen nicht als solche einordnen, glauben, es handle sich um einen Teil dessen, was sie gerade spielen.“ (Holtkamp, 2009, S. 137)

Wo Nachrichtenmeldungen überwiegend wertneutral, objektiv und die eigene Meinung für den Nutzer erkennbar gehalten wird, damit diese zur faktenfundierten Nachrichtenmeldung auch eine Beurteilung und Einteilung der Sachlage erhalten, besteht in der sozialen Medienlandschaft solch eine Trennung in Mitteilungen nicht und auch die Quelle dieser ist für den Nutzer nicht eindeutig. (Springer Gabler Verlag, 2020) „Der Sender wird in Zeitungen und Zeitschriften sowie in Radio und TV meist namentlich benannt; in vielen Online-Quellen – nicht nur in den sozialen Medien – fehlen solche Angaben. Das ist beim „Vertrauen“ in die so kommunizierten Informationen und vor allem auch bei einer Weiterleitung derartiger Inhalte zu berücksich-

tigen.“ (Springer Gabler Verlag, 2020) „Das Internet verknüpft seriöse und unglaubwürdige Nachrichten miteinander, relevante und irrelevante Informationen.“ (Lauffer & Röllecke, 2013, S. 39) Daher ist es wichtig, die Fähigkeit zu entwickeln, sich zügig und gezielt im Netz zu bewegen und Herangehensweisen zu bilden, wie man vertrauenswürdige Informationsquellen von fraglichen unterscheidet und relevante Inhalte strukturiert. (Lauffer & Röllecke, 2013, S. 39) „Kinder müssen auch wissen, dass es gerade im Internet „Mogelpackungen“ gibt; sie brauchen Kriterien, die ihnen helfen, zwischen Wahrheit und Übertreibung zu unterscheiden. Sie sollten lernen, Inhalte im Internet immer auch kritisch zu interfragen“ (Holtkamp, 2009, S. 139)

8.1 MEDIEN AKTIV GESTALTEN

Für den Umgang mit Medien ist auch eine „Partizipationskompetenz“ (Springer Gabler Verlag, 2020) notwendig, worin der Nutzer in der Lage ist, zum einen sich online an Interaktionen zu beteiligen, was nicht nur die einfache Bewertung durch angebotene Buttons der jeweiligen Plattform betrifft, sondern besonders eine eigene Formulierung einer Anmerkung. (Springer Gabler Verlag, 2020) Aber auch selbst tätig zu werden in der Erschaffung von eigenen Beiträgen beispielsweise innerhalb der sozialen Medienlandschaft, wo der eigene Kanal oder das eigene Profil individuell gestaltet oder Filme produziert werden können, oder auch in der Erstellung von Online-seiten sowie Printmedien fern der vernetzten Welt. (Springer Gabler Verlag, 2020)

Heranwachsende im Altersbereich von sieben bis zehn Jahren vermögen mit Hilfe einer Unterweisung, Aufnahmegeräte zur Produktion von Film- oder Audioaufnahmen eigenständig zu betätigen, die aufgezeichneten Materialien am Computer zu verarbeiten und somit eigene Medieninhalte zu erschaffen, durch die sie ihre eigene Persönlichkeit und ihren eigenen Blickwinkel darstellen können. (Lauffer & Röllecke, 2009, S. 75) Christian Römmelt konnte in seinem Buch „Kinder gestalten Trickfilm-Geschichten: Eine kunstpädagogische Design-Based Research-Studie mit explorativem Charakter“, „...belegen, dass Kinder der Versuchsgruppe ihre rezeptiven und gestalterischen Kompetenzen in Bezug auf Trickfilmbilder durch die Teilnahme an der Intervention weiterentwickeln können...“. (Römmelt, 2017, S. 190) „... Sie erweitern dabei in besonderem Maße ihr mediales Verständnis für verschiedene Animationsgenres, benennen und reflektieren Einstellungsgrößen bezüglich ihrer Wirkungen und erwerben ein profundes Verständnis von Montageprinzipien unterschiedlicher Komplexität.“ (Römmelt, 2017, S. 190)

Dabei sollte eine „Selbstreflexionskompetenz“ nicht fehlen, mit der die eigens geschaffenen Beiträge auch nachhaltig hinterfragt werden können, um gegebenenfalls rückblickend gesehen, Fehlverhalten oder die eigene Fehldarstellung, insbesondere in den sozialen Medien, zu vermeiden. (Springer Gabler Verlag, 2020) „Da das Internet nichts vergisst, bleiben solche Inhalte auch dann noch bestehen, wenn potenzielle Arbeitgeber Bewerbernamen googeln ...“. (Springer Gabler Verlag, 2020) So sollte jeder sein eigenes Medienkonsumverhalten beobachten und für sich klarstellen, inwiefern dieses zeitlich und in seiner Nutzungsweise im Hinblick auf andere Tätigkeiten oder in der Gestaltung der eigenen freien Zeit nützlich und dienlich ist. (Springer Gabler Verlag, 2020) Außerdem sollte berücksichtigt werden, inwiefern das eigene Nutzungsverhalten, die eigene Interaktion innerhalb des sozialen Umfelds oder die schulische oder berufliche Produktivität beeinflusst. (Springer Gabler Verlag, 2020)

„Im Zeitalter von Fake-News, Deep Fakes, Trollfabriken, Chatbots und mehr ... , die vor allem westliche Demokratien unterwandern und/oder politische und gesellschaftliche Diskurse zu manipulieren versuchen, ist ein hohes Maß an Medienkompetenz unverzichtbar.“ (Springer Gabler Verlag, 2020) Deshalb ist für die Entwicklung und Erhaltung der persönlichen Fähigkeit, mit digitalen Medien umgehen zu können, keine einmalige, sondern eine kontinuierliche und auf alle Generation übergreifende Auseinandersetzung mit diesen notwendig. (Springer Gabler Verlag, 2020)

Wo alle einstimmig für eine begrenzte Nutzungszeit von digitalen Medien befürworten, ist dies in der Realität genauso wenig förderlich und umsetzbar wie die zeitliche Begrenzung von analogen Beschäftigungen wie beispielsweise Lese, Schreib- und Bastelaktivitäten für den gesamten Tagesverlauf. (Milzner, 2016, S. 210+211)

So macht es keinen Unterschied ob bei Lese, Schreib- und Bastelaktivitäten die zu bearbeitende Oberfläche, eine analoge aus Papier bestehende oder eine, auf einem digitalen Gerät dargestellte Oberfläche ist. (Milzner, 2016, S. 211)

Viel hilfreicher wäre ein Perspektivwechsel seitens der Eltern, welche im besten Fall von ihrem Kind persönlich mit in die digitale Spielwelt genommen werden und ihre Aufmerksamkeit den Aktivitäten des Kindes widmen, wodurch das gewünschte Selbstvertrauen eher erzielt wird, welches Eltern doch im Fokus haben. (Milzner, 2016, S.211-212) Milzner möchte dazu motivieren „... Kinder hinsichtlich der digitalen Medien zur Selbstkompetenz zu erziehen. Zur Selbstkompetenz wohlgemerkt, zusätzlich zur Medienkompetenz.“. (Milzner, 2016, S. 216) Wir sollten Kindern vielmehr zu Selbstregulierung und Medienkompetenz anleiten, um sich nicht zu unsozialem Verhalten gegenüber Mitmenschen, unseriösen Angeboten oder zu ungeeigneten Bekanntschaften in der digitalen Medienwelt verleiten zu lassen. (Milzner, 2016, S.216) „Kinder haben ein Recht darauf, ihre Umwelt zu erkunden, und hierzu gehören eben auch die Medien. Diese nehmen immer früher und immer vielfältiger einen Platz in der Lebenswelt von Kindern ein.“ (Anfang et al., 2015, S. 263)

9 FAZIT UND AUSBLICK

Die kindliche Medienerfahrung in unserer medial verankerten Gesellschaft ist unumgänglich, wie schon eingangs aus Perspektive der Autorin Laura Sophia Jung geschildert. Das Interesse an digitalen Medien ist seitens der Kinder groß und wird mit zunehmendem Medienbesitz und damit einhergehenden Konfrontation mit diesem unvermeidlich.

In dieser Arbeit wurde im Hinblick auf die zu Beginn erwähnten Studien eine immense Steigerung des Medienbesitzes bei Familien und daraus resultierenden Zugriff für Kinder aufgezeigt. Hinsichtlich der Vorlieben der 6 bis 13-jährigen nimmt das Medium Fernsehen im täglichen Gebrauch einen vergleichbaren Stellenwert bei Kindern ein, wie dem Verrichten der Schulaufgaben. Das Smartphone wird von 42% der Kinder beinahe täglich genutzt.

Vor allem die alleinige Nutzung von Medien wurde, im Hinblick auf die Pandemie, relevanter, da diese möglicherweise als Kinderaufpasser seitens der Eltern in der Corona-Krise funktionierten, was der Erfahrung der eingangs erwähnten Autorin gleichkommt, wo sie bei nicht Anwesenheit des Vaters, den Fernseher uneingeschränkt nutzen konnte.

Unsere Gesellschaft hat sich nicht nur technisch, sondern auch kulturell weiterentwickelt. Nicht nur das Nachlassen von traditionellen Formen von Orientierung, Bindung und veränderten Normen und Werten, sondern auch eine umfangreichere individuelle Lebensplanung und auch die sorglose Kindheit selbst ist davon betroffen, die in einer von Medien und Leistung geprägten Umwelt stattfindet und wo von Kindern und der Familie Flexibilität und Anpassungsfähigkeit gefordert wird, um der technischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Entwicklung zu entsprechen. Diese genannte Anpassungsfähigkeit und das nötige Interesse besitzen Kinder im Umgang mit technischen Geräten wie dem Smartphone. Sie lernen sogar schneller als ihre Erziehungsberechtigten, diese zweckmäßig einzusetzen.

Anders jedoch sieht es in der Dosierung der Mediennutzung aus. Die vereinbarte Zeitbeschränkung wird von Kindern nur schwer eingehalten und ein unbegrenzter Konsum führt nicht zuletzt in schulischem Umfeld zu Auffälligkeiten. So sehen viele Erzieher und Erzieherinnen Medien als Ursache für ein negatives Verhaltensmuster und suchen den richtigen Umgang mit der zunehmenden Medialisierung.

Durch die nähere Betrachtung und persönliche Neubewertung von digitalen Spielen, vom Diplom-Psychologen Georg Milzner konnte eine andere Perspektive auf digitale Medien aufgezeigt werden. Dabei konnte Milzner an sich keinen psychischen Einfluss oder eine gesteigerte Spielneigung erkennen. So erlangte er nicht gerade qualifizierte Fähigkeiten, allerdings bot das Spielen durchaus häufig Lerngelegenheiten, vorwiegend auf kognitiver

Ebene. Mithilfe von Milznern Auseinandersetzung konnte auch gezeigt werden, welchen Reiz digitale Spiele ausstrahlen. Es besteht ein umfassendes Spielangebot, wo unterschiedlichste Genre bedient werden. Von Kriegsspielen, welche ein entsprechendes Interesse, gute Reflexe oder taktische Eigenschaften voraussetzen, bis hin zu Fantasyspielen, mit optisch ansprechend gestalteten Umgebungen, worin dem Spieler ein individueller Spielverlauf ermöglicht wird, sowie auch verschiedene, auch für Kinder geeignete, Varianten eines Genres wie bspw. Autorennspielen.

Spiele, mit mehreren Teilnehmern, können eine Verbindlichkeit bewirken und im Spiel integrierte Punktesysteme zum häufigeren Spielen motivieren. Das erscheint nachvollziehbar, denn schließlich will man, wie bei analogen Beschäftigungen bspw. Ballspielen, mit einem erfolgreichen Ergebnis abschließen. Ähnlich wie beim Erlernen eines Musikinstruments ist das wiederholte Erlernen der passenden Handgriffe, essenziell. Diese Neigung wird mit der Computersucht häufig in Verbindung gebracht, wohingegen Milzner seine Bedenken verringern konnte.

Kindliche Eigenschaften von Wissbegier und Forscherdrang werden vermehrt auf die digitale Ebene verlagert und ausgelebt. Infolgedessen wird häufig betont, dass die daraus resultierende mangelnde körperliche Betätigung, zu erhöhtem Körpergewicht und mangelnder Körperkontrolle führt und Entdeckungsmöglichkeiten begrenzt.

Jedoch hat die digitale Welt auch das analoge Literatur-Angebot erreicht. Das klassische Medium „Buch“ durchlebt nicht nur inhaltliche, soziale und kulturelle Entwicklungen, sondern wird neben ihrer selbsterklärenden konservativen Handhabung vermehrt mit digitalen Eigenschaften ausgestattet. Augmented Reality, QR-Codes, E-Books etc. sind auch in der analogen Bücherwelt angekommen.

Der während dieser medienübergreifenden Möglichkeiten, entstehende Medienbruch, bietet trotz möglicher Informationsfälschung und einer verlangsamten Informationsbearbeitung, eine neue Ebene der Inhaltsvermittlung. Durch Einflussnahme auf den Geschichtsverlauf kann ein Zugehörigkeitsempfinden und Identifikationsmöglichkeiten gefördert werden.

Außerdem unterstützt der Umgang mit bspw. komplexen Spieloberflächen und damit einhergehende Verstehensprozesse, die technische Flexibilität und Medienkompetenz bei Kindern, auch auf literarischer und narrativer Ebene, welches in einer Medien- und Wissensgesellschaft von Vorteil ist und zudem einer möglichen verlangsamten Informationsbearbeitung entgegenkommt.

Die Konfrontation und der richtige Umgang sind trotz der Risiken, die ebenfalls in der Natur entstehen würden, unausweichlich. Eine Vermeidung digitaler Medien wäre für Kinder nicht förderlich.

Die dafür erforderliche Medienkompetenz erfordert eine gewisse Sachkompetenz in der ein Überblick der verschiedenen Medienkanäle besteht und der Inhalt hinterfragt und eingeordnet wird, inwieweit eine Beeinflussung dessen besteht, was eine Auseinandersetzung mit digitalen Medien und nicht die Meidung dieser voraussetzt. Auch mit Hilfe einer Rezeptionskompetenz wird der Ursprung der Information betrachtet und besonders auf sozialen Plattformen auf seine Seriosität und Wertneutralität hin geprüft. Dabei sollten Kinder ebenfalls Kriterien vermittelt bekommen, anhand derer erkennbar wird, wie bspw. Werbung in Erscheinung treten kann und wie diese von sogenannten Mogelpackungen zu unterscheiden ist, um auch mögliche Informationsfälschung zu verhindern.

Die Partizipationskompetenz beinhaltet digitale Medien aktiv mitzugestalten, was nicht nur die eigene Darstellung eines Profils auf bspw. sozialen Plattformen betrifft, sondern auch die kreative Erstellung von Filmen oder Printmedien, aber auch Onlineseiten, beinhaltet.

Kinder besitzen auch im Alter von 7 bis 10 Jahren eine kreative Lernfähigkeit digitale Medien aktiv zu nutzen und Inhalte zu entwickeln, Kriterien für die Erstellung von beispielsweise Trickfilme zu erfassen und anzuwenden. So ist auch eine Selbstreflektionkompetenz bedeutsam, in der die eigenen sozialen Interaktionen und die eigene mediale Präsentation hinterfragt wird, um mögliches Fehlverhalten zu vermeiden, welches nachhaltig gesehen bspw. den späteren beruflichen Wettbewerbsvorteil schwächen könnte.

Dazu gehört auch, im Hinblick auf den eigenen Medienkonsum, die eigene Selbstregulierung zu schulen und zu bewerten inwieweit sich das eigene Nutzungsverhalten auf das eigene soziale Umfeld, schulische oder berufliche Produktivität sowie die Freizeitgestaltung auswirkt.

Im Hinblick auf die Zukunft ist ein Perspektivwechsel seitens der Eltern, hinsichtlich digitaler Medien und den Interessen und Vorlieben der Kinder, ratsam. Mit zunehmender technischer Entwicklung ist eine kontinuierliche, nicht zeitlich begrenzbare und genauso wie analoge Beschäftigungen, bedeutsame, Auseinandersetzung mit digitalen Medienangeboten sinnvoll. Infolgedessen wird nicht nur die Medienkompetenz der Kinder gestärkt und damit einhergehende, von Eltern und Pädagogen gewünschte sichere Umgang mit diesem angeleitet, sondern reflektiert und schult die eigene Medienkompetenz, aus generationsübergreifender Perspektive, ebenso.

10 LITERATURVERZEICHNIS

- Anfang, G., Demmler, K., Lutz, K. & Struckmeyer, K. (Hrsg.) (2015). Wischen klicken knipsen: Medienarbeit mit Kindern (3. Aufl.). Kopaed.
- Dicks, U. & Neumeyer, E. (2010). Grundlagenuntersuchung Freizeit- und Urlaubsmarkt Wandern. Langfassung (Forschungsbericht, Nr. 591). Berlin: Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie.
- Franz, K., von Glasenapp, G. & Pecher, C. M. (2017). Kindermedienwelten: Hören – Sehen – Erzählen – Erleben (1. Aufl.). Schneider Verlag Hohengehren GmbH.
- Holtkamp, J. (2009). Verblöden unsere Kinder?: Neue Medien als Herausforderung für Eltern. Butzon & Bercker GmbH.
- KIM-Studie 2018 – Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2019): Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jährigen in Deutschland, Stuttgart.
- KIM-Studie 2020 – Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2021): Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jährigen in Deutschland, Stuttgart.
- Lauffer, J. & Röllecke, R. (2009). Kinder im Blick: Medienkompetenz statt Medienabstinenz. Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik.
- Lauffer, J. & Röllecke, R. (2013). Aktiv und kreativ medialen Risiken begegnen: medienpädagogische Konzepte und Perspektiven; Beiträge aus Forschung und Praxis; Prämierte Medienprojekte. Kopaed.
- Milzner, G. (2016). Digitale Hysterie: Warum Computer unsere Kinder weder dumm noch krank machen. Beltz Verlagsgruppe Weinheim.
- Römmelt, C. (2017). Kinder gestalten Trickfilm-Geschichten: Eine kunstpädagogische Design-Based Research-Studie mit explorativem Charakter. Kopaed.
- Small, G. & Vorgan, G. (2009). iBrain: Wie die neue Medienwelt das Gehirn und die Seele unserer Kinder verändert. Kreuz.

Süss, D. (2004). Mediensozialisation von Heranwachsenden: Dimensionen - Konstanten - Wandel. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Wieler, P. (2008). Medien als Erzählanlass: Wie lernen Kinder im Umgang mit alten und neuen Medien ?. Fillibach Verlag Freiburg im Breisgau.

Onlineartikel:

Jung, L. S. (2021, 1. Februar). Nachmittags im TV habe ich oft mehr gelernt als in der Schule. Tageszeitung die Welt. <https://www.welt.de/debatte/kommentare/article225205873/Medien-Konsum-Nachmittags-im-TV-habe-ich-oft-mehr-gelernt-als-in-der-Schule.html>

Kahle Flächen im Wald wegen Sturm und Borkenkäfer. (2022, 5. April). Tageszeitung die Welt. <https://www.welt.de/regionales/nrw/article237999059/Kahle-Flaechen-im-Wald-wegen-Sturm-und-Borkenkaefer.html>

Online Wörterbuch:

Springer Gabler Verlag (Hrsg.). (2018). Medienbruch. In Gabler Wirtschaftslexikon. Abgerufen am 20. April 2022 von <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/medienbruch-51830/version-274981>

Springer Gabler Verlag (Hrsg.). (2020). Medienkompetenz. In Gabler Wirtschaftslexikon. Abgerufen am 24. April 2022 von <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/medienkompetenz-122191/version-373540>

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 KIM-Studie 2018 – Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2019): Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jährigen in Deutschland, Stuttgart.

Abbildung 2 Eigene Darstellung

Abbildung 3 Artivive GmbH. (o.D.). Artivive. Abgerufen am 18. Juli 2022 von <https://artivive.com/>

Abbildung 4 Komoot. (o.D.). Komoot. Abgerufen am 18. Juli 2022 von https://newsroom.komoot.com/media_kits/219423/

Abbildung 5 Artivive GmbH. (o.D.). Artivive. Abgerufen am 18. Juli 2022 von <https://artivive.com/>

Abbildung 6 Eigene Darstellung

Abbildung 7 Eigene Darstellung

1) EIGENSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel:

Selbstständig, ohne unerlaubte fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken (dazu zählen auch Internetquellen) entnommen sind, wurden unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Unterschrift

