

Medienhandeln von 6- bis 12-Jährigen

Dr. Senta Pfaff-Rüdiger & Sophia Mellitzer, 24.03.2026





DR. SENTA PFAFF- RÜDIGER

Wissenschaftliche Mitarbeiterin
Abteilung Forschung

Seit 2019 am JFF – Institut für Medienpädagogik.
Projekte: Medien_Weiter_Bildung, Das bewegt uns



SOPHIA MELLITZER

Medienpädagogische Referentin
Abteilung Praxis

Seit 2018 am JFF – Institut für Medienpädagogik.
Projekte: Medien_Weiter_Bildung, Elternguide.online

Das haben wir heute vor

- EINS** Wie begleiten Medien den Kinderalltag?
- ZWEI** Welche Medien nutzen Kinder?
- DREI** Online Risiken und Herausforderungen
- VIER** Alternativ-Angebote und Tipps
- FÜNF** Praktische Methoden: Von der Selbstreflexion bis zur aktive Medienarbeit

KI



Mediatisierter Alltag



Welche Medienheld*innen haben Sie in Ihrer Kindheit begleitet?



Die Kinder in den Raum holen

Digitods – Aufwachsen mit mobilen Geräten

- Digitods: nach 2007 geborene Kinder
- Kinder, die mit einer Bandbreite an mobilen Geräten aufwachsen.
- Eltern und Fachkräfte haben selbst Erfahrungen mit digitalen Medien
- Mobile Nutzung: nicht mehr nur auf das Wohnzimmer beschränkt!
- (mögliches) Level an Interaktivität: Autonomie und Handlungsfähigkeit
- Viele Ablenkungsmöglichkeiten (erfordern andere Kompetenzen!)
- Langfristige Wirkungen auf Gesundheit und Entwicklung?



Medien, Medien, Medien...

Bild Hey...
 BILD-KI INFOS ZU BILDPLUS DEBATE WETTER BILDPLAY MARKTPLATZ ZITUNG SICHER ANMELDEN

STARTSEITE NEWS POLITIK REGIO UNTERHALTUNG KAUFBERATER SPORT FUSSBALL RATGEBER GESUNDHEIT SEX & LIEBE AUTO SPIELE

BILD > Leben & Wissen > „Meine Familie“- Familienportale > Erziehung > Studie zu Bildschirmzeit: Je länger Kinder vor dem Bildschirm hängen, desto schlechter sprechen sie

Studie zu Kleinkindern

Viel Bildschirmzeit lässt Kinder schlechter sprechen

Grafik: Inside Klassenchats | Bildquelle: WDR

INSIDE KLASSENCHATS

Inside Klassenchats | Doku & Reportage | 18.03.2026 | 31:25 Min. | UT | Verfügbar bis 18.03.2027 | WDR | Von Susanna Zdrzalek; Katharina Spreier

Was Fachleute fordern, um Klassenchats sicherer zu machen

Stand: 18.03.2026, 06:03 Uhr

tagesschau tagesschau24 live

rtseite > Inland > Gesellschaft > Ein Viertel der Kinder und Jugendlichen hat ein Medienproblem

DAK-Studie zu Online-Nutzung

Ein Viertel der jungen Menschen hat ein Medienproblem



Verloren im Digitalen: Jugendliche zwischen Social Media und KI

Stand: 08.07.2025 18:04 Uhr

KI



Warum nutzen Kinder
Medien?



Kompetenz



Autonomie



Soziale Integration



Entwicklungsaufgaben in der späten Kindheit



Erreichen persönlicher Unabhängigkeit

Eigene Grenzen finden und setzen
Aushandeln von Medienzeit



Geschlechtsspezifisches Rollenverhalten

In Veränderung!
Geschlechtsidentität *Dein Song*



Mit Gleichaltrigen zurechtkommen

Soziale und emotionale Kompetenzen (weiter) entwickeln
Strategien in Spielen aushandeln, über Serien sprechen, Grenzen aufzeigen



Aufbau einer positiven Einstellung zu sich selbst

Wer bin ich und wer möchte ich sein?
Vorbilder in den Medien



Fertigkeiten im Lesen, Schreiben und Rechnen (Zuhören)

Grundlegende Fähigkeiten –
genau wie Medienkompetenz!



Körperliches Geschick

Bewegung
(Hand-Auge-Koordination, Videodreh beim Sport)



Werte und Moral

Was ist richtig, was ist falsch?
(Cyber-)Mobbing



Schemata im Alltag

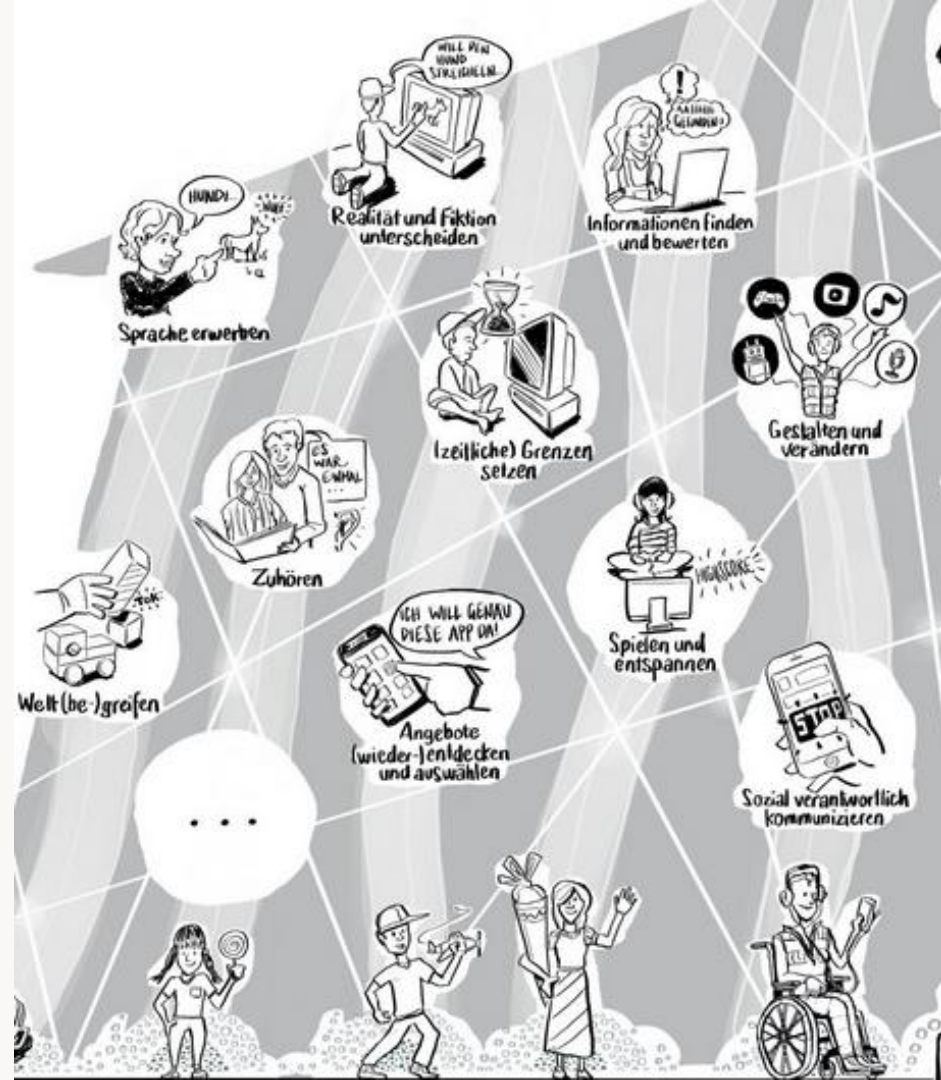
Abläufe, Sich selbst organisieren können
Familienkalender, Medienzeit

Medienhandeln von Kindern

- Kinder nutzen Medien entlang ihrer lebensweltlichen Bedingungen, um bestimmte Bedürfnisse zu erfüllen

oder

- Welche *Handlungsmuster* (typisches Handeln) zeigen sich beim Medienhandeln?





Wie nutzt ihr
Medien?

...um mich zu
informieren

...um mit anderen
in Kontakt zu treten

Ich nutze Medien vor allem...

...für die
Unterhaltung

für...?

...Social Media

...Fernsehen &
Streaming-Dienste

In meiner Freizeit nutze ich am
häufigsten...

...Messenger

...Games



Welche Medien nutzen Kinder?

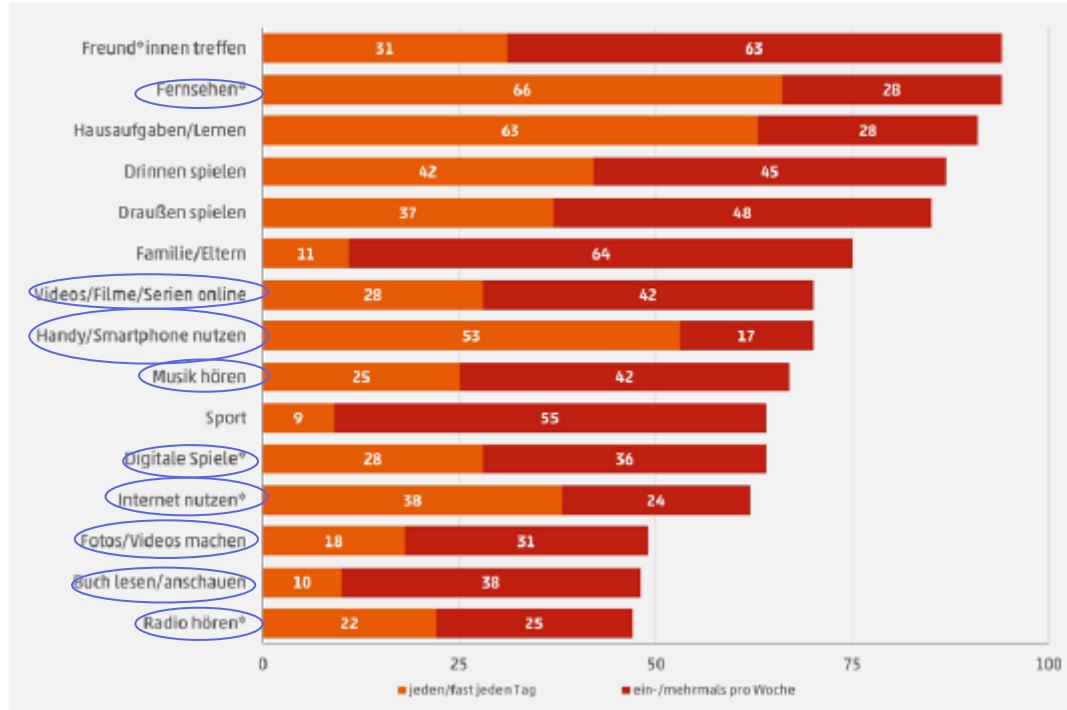


Ein 10-jähriges Mädchen sitzt euch in der U-Bahn gegenüber und schaut ins Handy: Was denkt ihr euch?

Medien im Alltag von Kindern

Freizeitaktivitäten (Teil 1)

- mind. ein-/mehrmals pro Woche -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg/welches Gerät, Basis: alle Kinder, n=1.225

Mit zunehmendem Alter nimmt die Nutzung medialer Angebote deutlich mehr Platz in der Freizeitgestaltung der Kinder ein.

Internetnutzung

11%



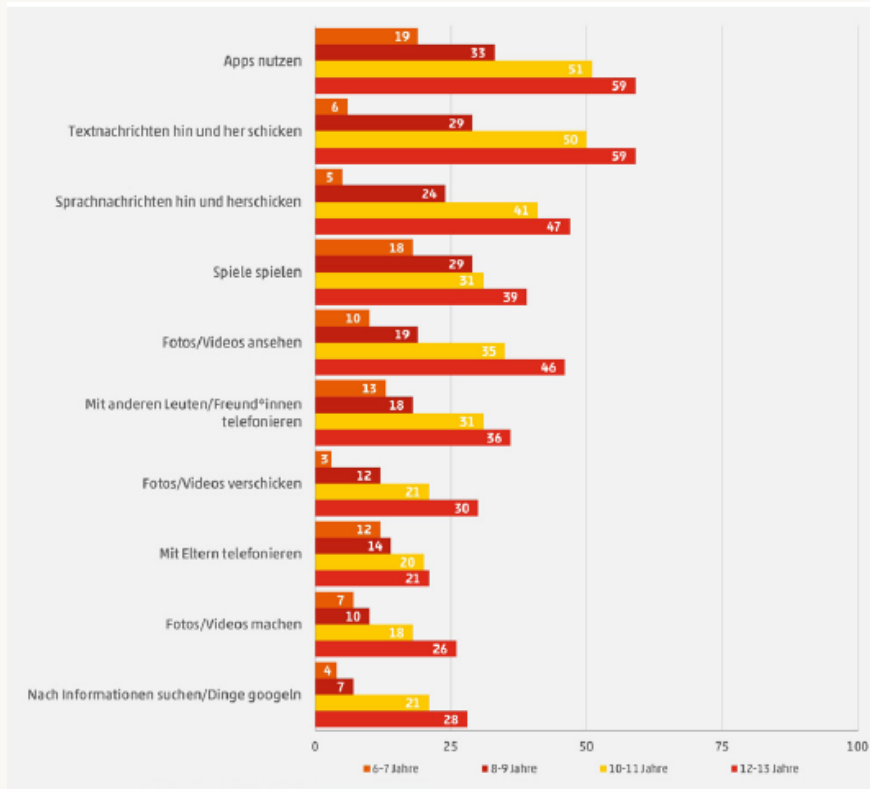
6-7 Jahre

72%



12-13 Jahre

Was machen Kinder am Handy?



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, die Handy/Smartphone nutzen, n=953

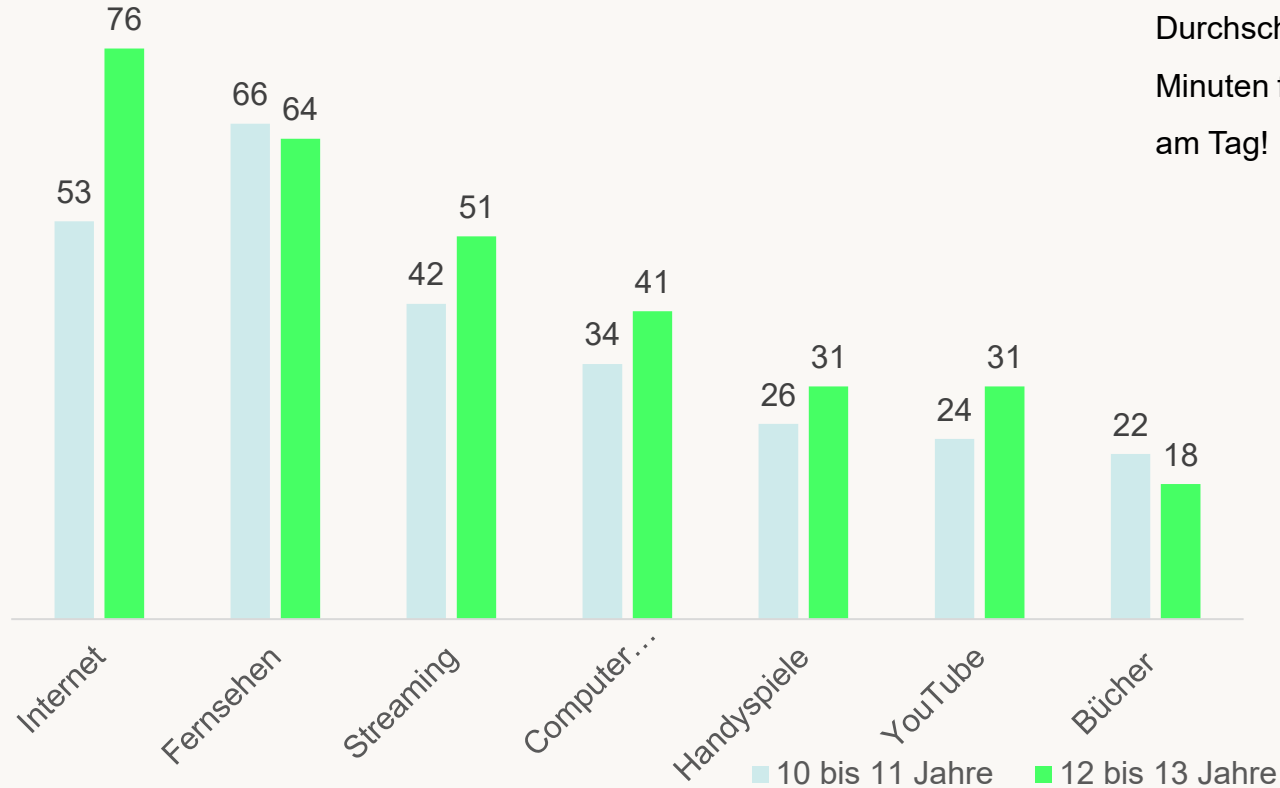
Je älter die Kinder, desto vielfältiger und häufiger sind sie am Handy

TikTok-Nutzung



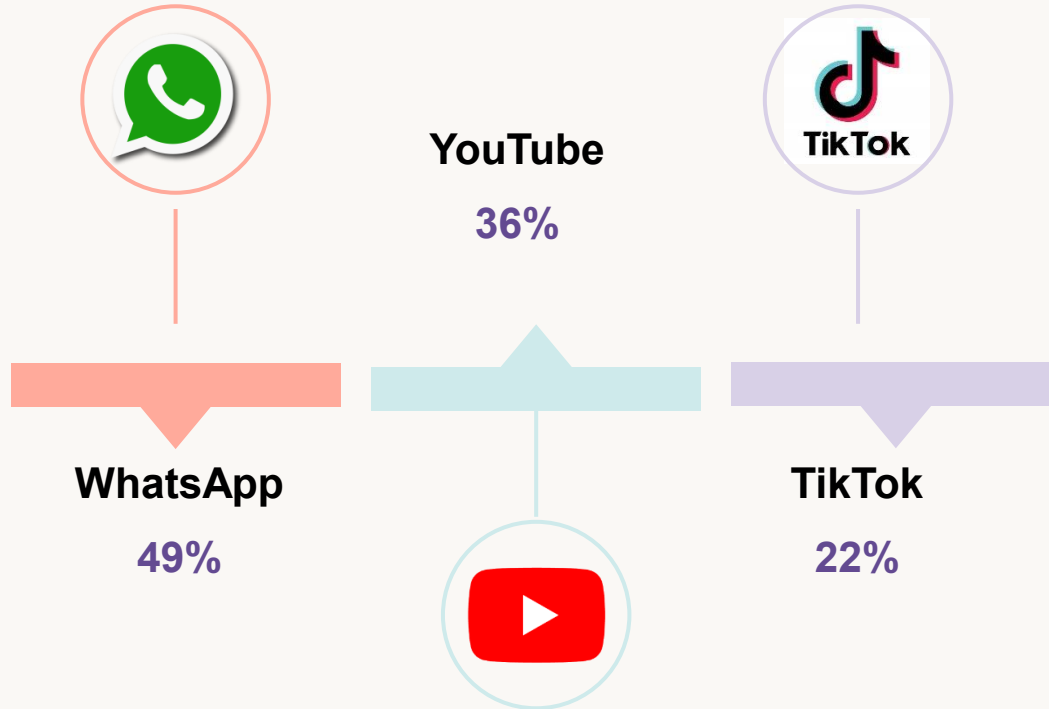
Quelle: KIM 2024; Basis: Internetnutzer*innen, n=879, min. einmal pro Woche

Zwischen Netflix und Fortnite



Basis: KIM Studie 2024, Minuten am Tag, Mittelwert, Angabe Hauptzieher*in, n=1.225

Lieblings-Apps



„Lowkey funny“

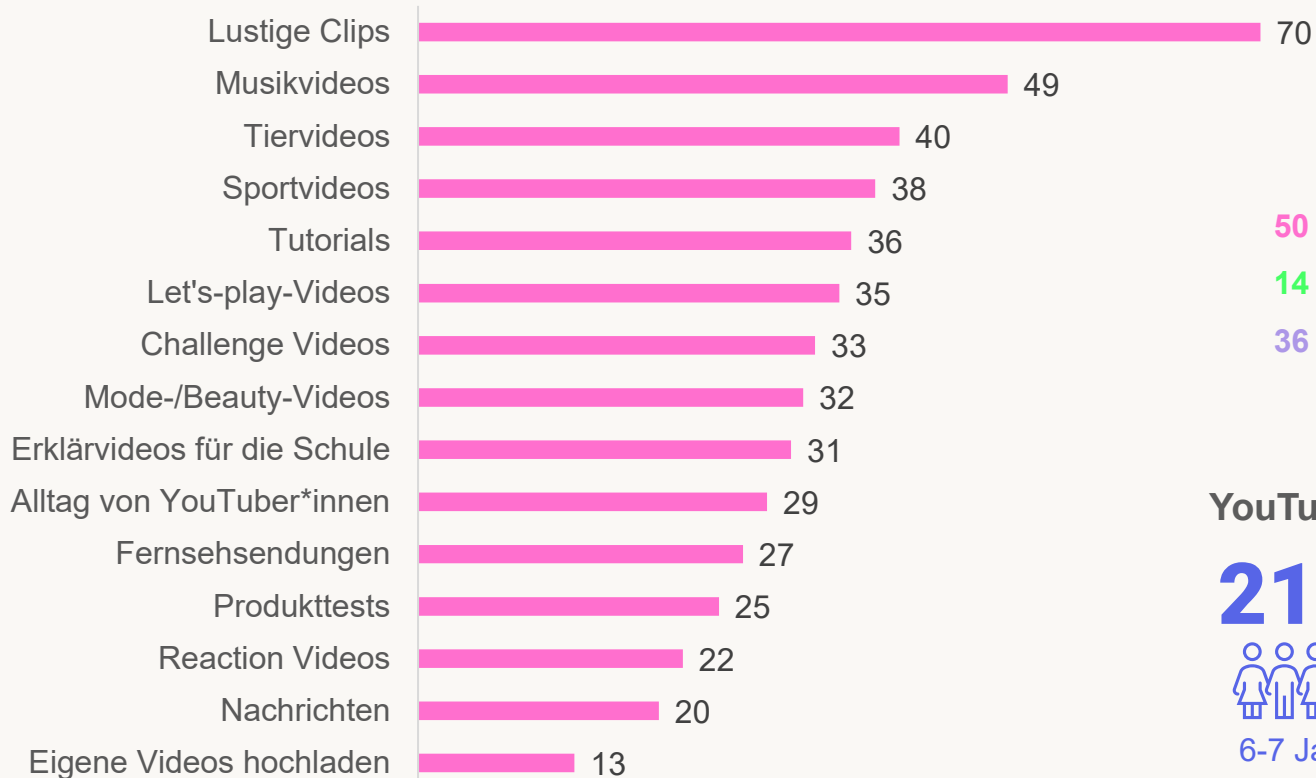
Bedürfnisse für YouTube

- **Situativ:** Langeweile, Zeitvertreib
- **Autonomie:** Sich selbst finden (sozialer Vergleich mit YouTubern), Sich selbst darstellen, Grenzen testen
- **Kompetenz:** Handlungswissen (Let's Plays), Weltwissen, alles erklärt bekommen.
- **Soziale Integration:** parasoziale Interaktion mit YouTube-Stars, Feedback von YouTube-Stars, Anschlusskommunikation



ON AIR

Musik und Spaß



50 % klassische YouTube-Nutzung

14 % mehr Shorts

36 % beides

YouTube-Nutzung

21%



6-7 Jahre

80%

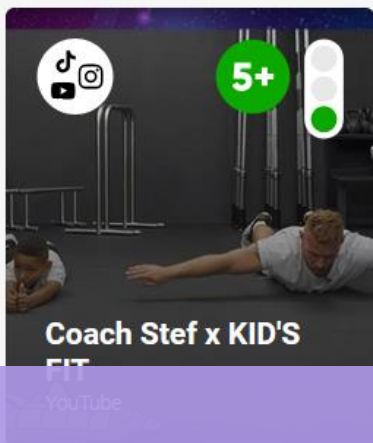
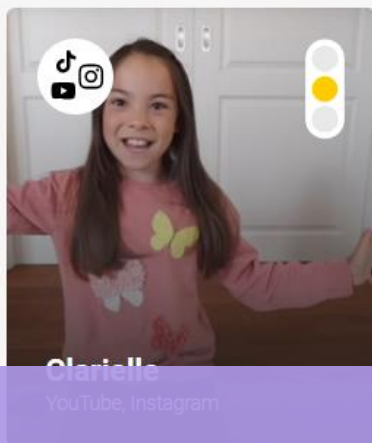
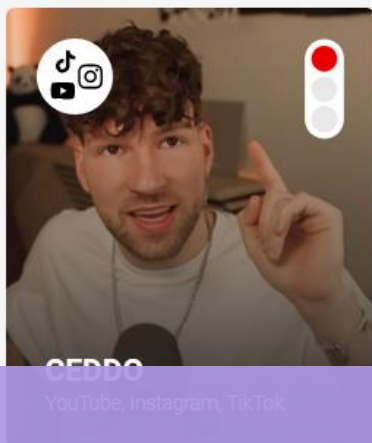
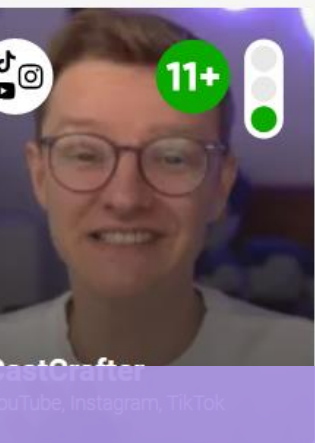
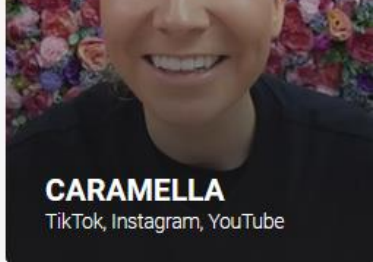
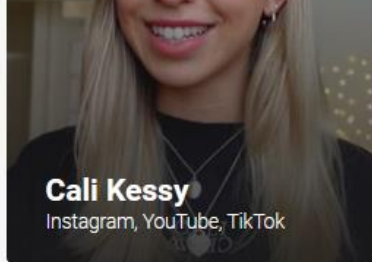


12-13 Jahre

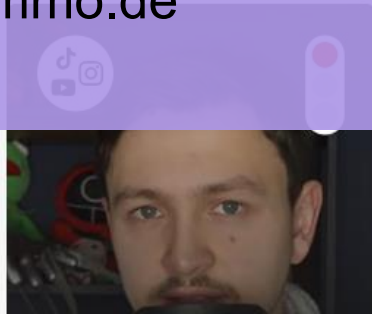
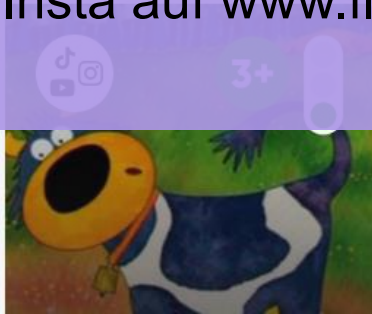
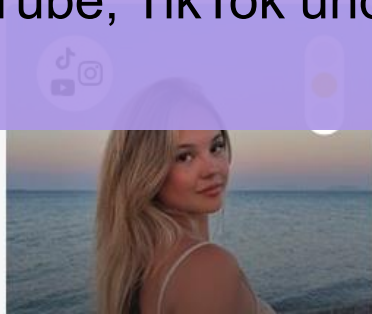
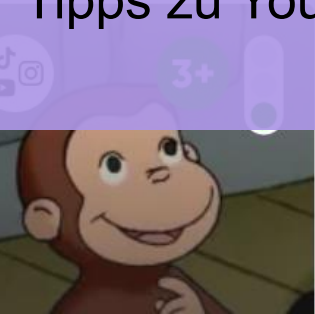
Basis: KIM 2024, Angaben in Prozent, min. einmal pro Woche, Nennungen ab 3 Prozent, Basis: YouTube-Nutzer*innen, n=797

Quelle: KIM 2024; Basis:

Internetnutzer*innen, mind. einmal pro Woche



Tipps zu YouTube, TikTok und Insta auf www.flimmo.de





Situation

Langeweile, Zeitvertreib



Autonomie

Authentizität
(Ehrlich kommunizieren),
Mut, Grenzen testen

WhatsApp – Dabei sein ist alles!



Kompetenz

Informationen über Schule,
Handlungswissen austauschen

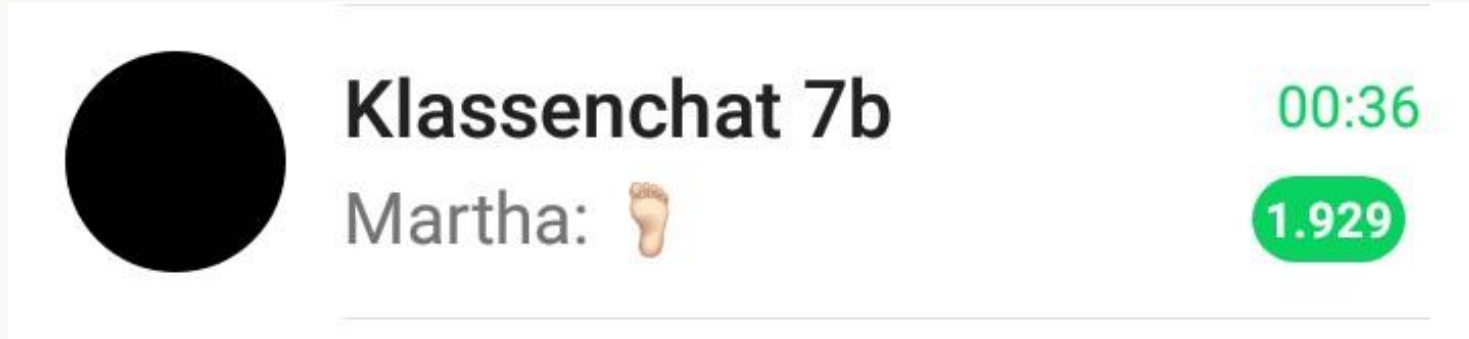


Soziale Integration

Kommunikation und Feedback von
Freunden, permanente Erreichbarkeit,
Nähe, Gruppenidentität

Ab in den Klassenchat?

Kommunikation auf WhatsApp



https://act-on.jff.de/wp-content/uploads/2023/01/Methode-Letschat_Chatverlaeuft.pdf

Bin ich drin?

Kommunikation auf WhatsApp

Ich war mal in Italien und da hatte ich kein WLAN und als ich dann heimgefahren bin, hatte ich über 1000 Nachrichten.

(Stefan, 11)

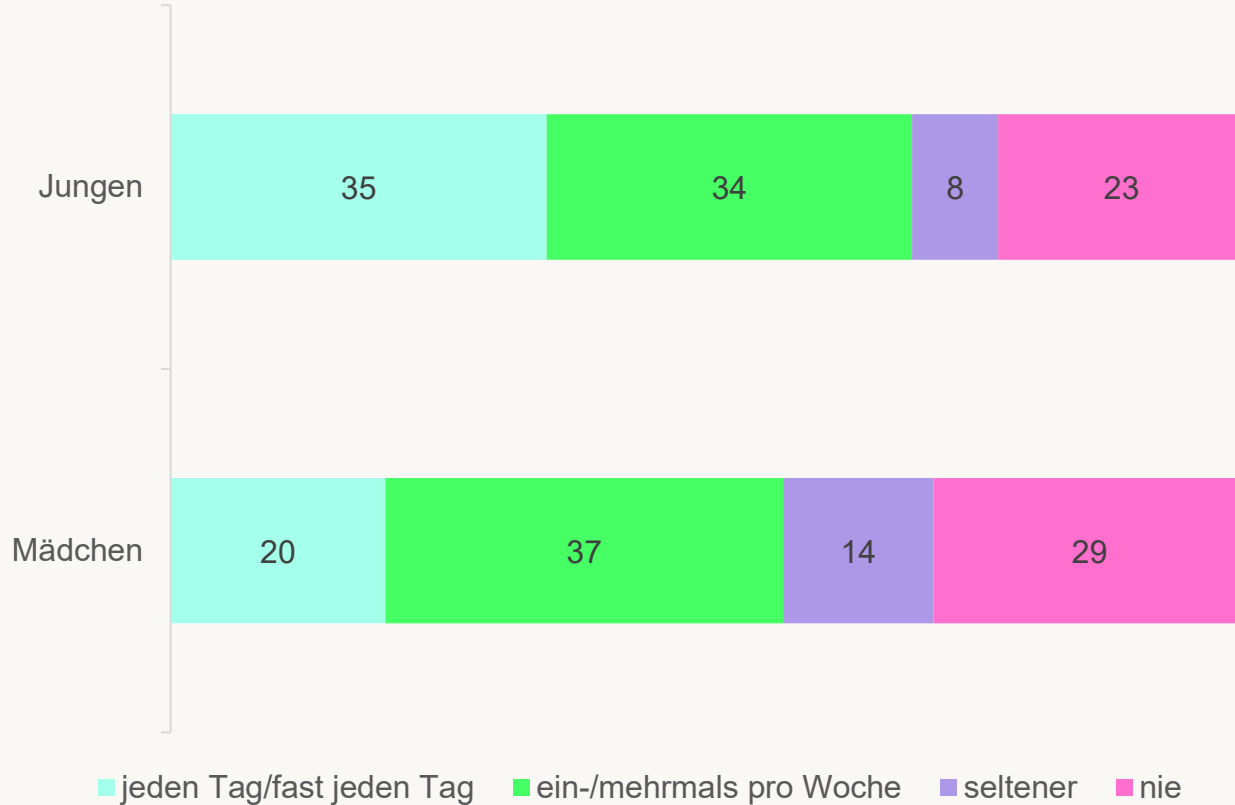
Funktionen des Klassenchats

- Was ist eine Nachricht Wert? (Kettenbriefe)
- Welche Nachricht braucht eine Antwort?
- Erreichbarkeit: Wann ist Schluss?
- Womit fühlen sich Mitschüler*innen unwohl?

Streit auf WhatsApp

- Durchatmen: Erst denken, dann posten!
- Grenzen setzen (sprachlich, Emoji oder vereinbartes Meme).
- Probleme benennen („Ich-Botschaften“ schicken).
- Nachhaken, um Missverständnisse zu vermeiden (»@alle« oder »@<Name>«-Nachfrage).
- Konflikte offline regeln.
- Hilfspersonen des Vertrauens einschalten (Freund/Freundin, Eltern o. a.).

Zocken: Ein Hobby für Jungen?



KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.125



Zocken ist eher etwas für sehr große Langeweile. Ich habe immer noch bessere Beschäftigungen am Handy.

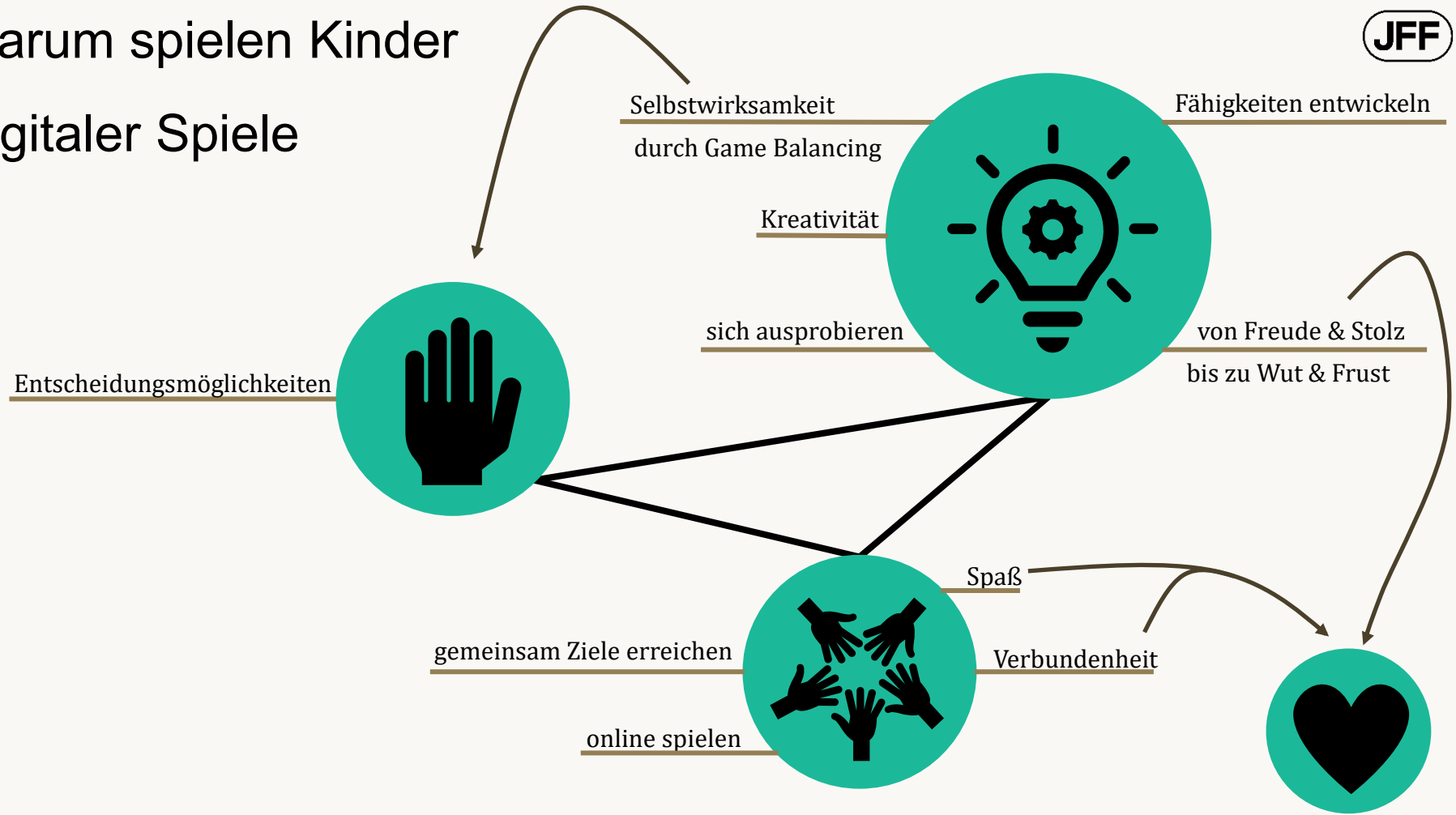
Hannah, 12 Jahre



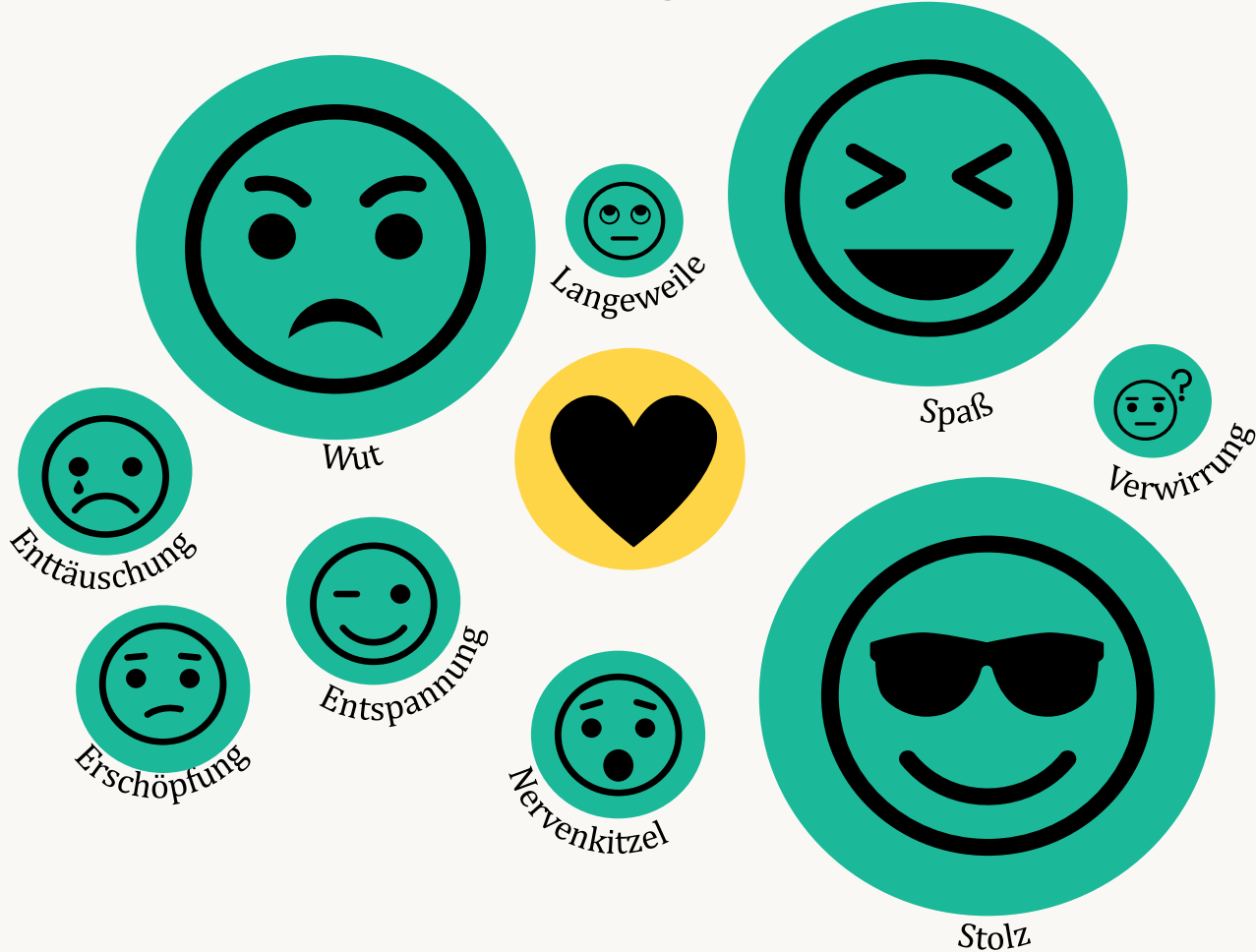
Ich würde es nicht spielen, wenn ich schlecht darin bin.

Julian, 11 Jahre

Darum spielen Kinder digitaler Spiele



Emotionen beim Spielen digitaler Spiele





Ich wünsche mir, dass meine Eltern mit mir zocken.
Das machen sie nicht.

Samuel, 12 Jahre



Online Risiken und Herausforderungen

WAS
GEHT...?



Since 11/2020 21 Episoden

#20: Social Media - gut oder schlecht?

13.06.2025 23 min



1.0x 15



Podcast abspielen

30

00:00

-23:25



Apple



Spotify



Amazon

+ Abonnieren

Herausforderungen



**Interaktions- und
Kommunikationsrisiken**



**Nicht
altersgerechte
Inhalte**



**Schönheitsideal und
Darstellung von
Geschlecht***

**Kommerzialisierung
Datenschutz,
Werbung**



**Digitaler Stress und
exzessive
Mediennutzung**



Desinformation



ACT ON!: Elaborated Report 2024

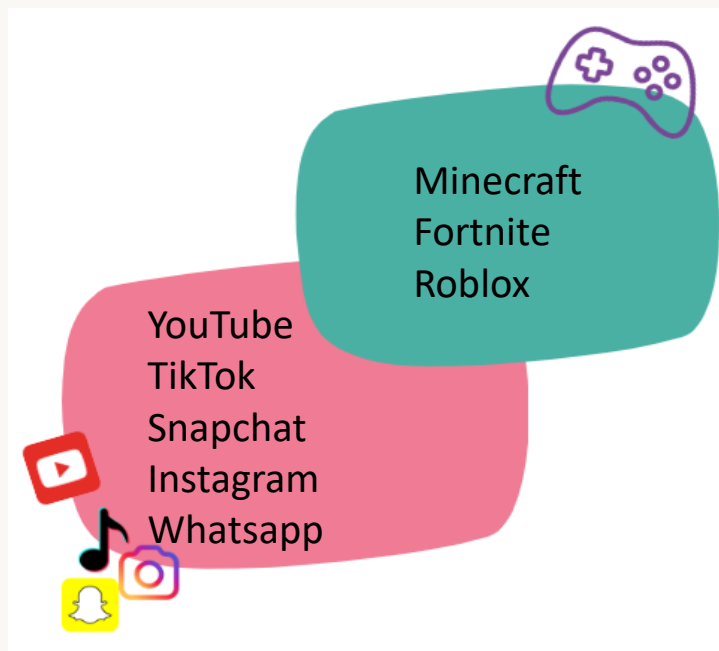
Jennewein/Gebel/Bamberger/Brüggen (2024) „Meine Eltern haben so eine App, damit können sie halt mein komplettes Handy kontrollieren.“ Online-Risiken und elterliche Medienerziehung aus der Sicht von 10- bis 14-Jährigen. Ausgewählte Ergebnisse der Monitoring-Studie. ACT ON! Elaborated Report 2024. <https://act-on.jff.de/short-reports>

„Meine Eltern haben so eine App, damit können sie halt mein komplettes Handy kontrollieren.“

Online-Risiken und elterliche Medienerziehung aus der Sicht von 10- bis 14-Jährigen



Kinder und Jugendliche lieben Social Media & Games



- Es werden häufig Angebote genutzt, die von der **Alterskennzeichnung** oder den **Mindestaltersanforderungen** der Anbieter **nicht für die Kinder freigegeben** sind.
- Problem: **Altersbezogene Schutzeinstellungen** in den Apps greifen nicht, wenn die Nutzer*innen sich nicht mit ihrem tatsächlichen Alter anmelden.

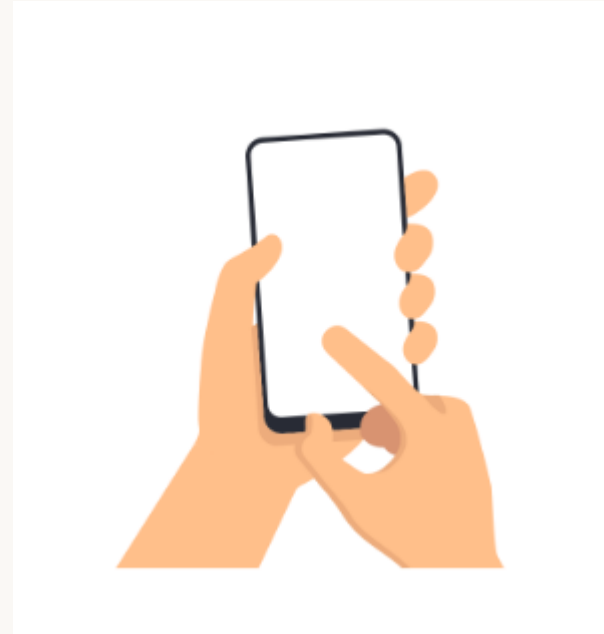
Kinder und Jugendliche haben ein Bewusstsein für Online-Risiken

- Cybermobbing, Beleidigung & Hatespeech
- Scamming, Erpressungen und Entführungen
- Konfrontation mit überfordernden Inhalten: Gewalt, Grusel, Horror, Unfälle und Sexualitätsdarstellungen
- Ausufernde Mediennutzungszeiten
- Kostenrisiken



Kinder und Jugendliche können sich bis zu einem bestimmten Punkt selbst helfen

- Repertoire an präventiv-vermeidenden Strategien zum Selbstschutz
- Löschen, Blockieren und Melden sind als Mechanismen weitgehend bekannt
- Versuch der Einflussnahme auf algorithmische Empfehlungen durch das eigen Klickverhalten
- Orientierung an Vorschaubildern
- Nur selten schutzbezogene Veränderungen in den App-Einstellungen



Kinder und Jugendliche brauchen nachhaltige Medienkompetenzförderung

- Mangelndes Wissen in Bezug auf **Geotracking**
- **Verkürzte Argumente** und **falsch verstandene Präventionstipps** können eigene Schutzmotivation verringern
- Weiterverbreitung unangemessener Inhalte, Belästigung von Kommunikationspartner*innen oder Beteiligung an Online Mobbing durch Kinder und Jugendliche selbst
- Zum Teil **kein Gefühl für Zeit und Kosten** bei Mediennutzung

Insbesondere jüngere Kinder sollten bei der Nutzung von Social Media und Games begleitet werden.

Einzelne Veranstaltungen zu Präventionsmaßnahmen reichen nicht aus.

Medienkompetenzförderung muss nachhaltig in der pädagogischen Praxis sowie in öffentlichen Diskursen verankert sein.

Was wünschen sich Kinder und Jugendliche von Erwachsenen für die Begleitung ihrer Mediennutzung?

- Transparenz und Verständlichkeit inhaltlicher und zeitlicher Regeln
- Berücksichtigung ihrer Perspektive im Entscheidungsprozess
- Verhandlungsspielraum und Offenheit in Bezug auf „Medienregeln“
- Praktikable Schutzlösungen, die nicht teilhabeschädlich sind



Offenheit und Interesse | über
Faszination reden/zeigen lassen

Risikobereiche zum Thema
machen - präventiv

Eigene Mediennutzung reflektieren
und selbst „Fehler“ eingestehen


Strikte Verbote schaffen kein
Vertrauen

Worauf müssen
pädagogische
Fachkräfte
achten?

Was Kinder bei der Mediennutzung lernen können

Aspekte von Medienkompetenz





Methoden und
Anregungen für die
pädagogische Praxis



Erfahrungsräume
für Kinder im
Internet

Ausgezeichnete Kinderseiten auf seitenstark.de



**SEITEN
STARK**

macht Spaß und schlau



Suche hier



THEMENWELT



STARKE KINDERSEITEN



FIT IM INTERNET



KINDER-FORUM



SPIELE

Kinderrechte – Level Up!



Spiel, Spaß, Musik

Mach mit!

Wissen

Hören, Sehen, Lesen

A bis Z

Infoseite für
Erwachsene >>>



Für Eltern und Lehrkräfte

Willkommen bei S



Schön, dass du



Umfrage



Du bist auf [Seitenstark.de](https://seitenstark.de) gelandet.
Mein Name ist Starky. Ich wohne hier

Kindersuchmaschine fragfinn.de



Such-Tipps



Seite vorschlagen



FINN schreiben



Schule



Für Eltern

Web

Bilder

Suchen ...

 FINN fragen



THEMA



VIDEO-TIPP



KLICK HIER
FÜR WITZE!

kindersache.de vom Deutschen Kinderhilfswerk

[Leichte Sprache](#)
[Schule](#)
[Über uns](#)
[Kontakt](#)
[Suche](#)
[Anmelden](#)



ACHTE AUF
UNSERE REGELN



LADE EIN
VIDEO HOCH



MACH MIT!

KLICK HIER

Alles rund ums Internet: internet-abc.de

für Kinder

für Lehrkräfte

für Eltern



Lernen & Schule



Hobby & Freizeit



Spiel & Spaß



Mitredden & Mitmachen



Surfschein

Holt euch den "Führerschein fürs Internet" und testet euer Wissen – mit dem Surfschein-Quiz! Jetzt ausprobieren!

★★★★★ 16587 Bewertungen

275 Kommentare

[zum Surfschein](#)



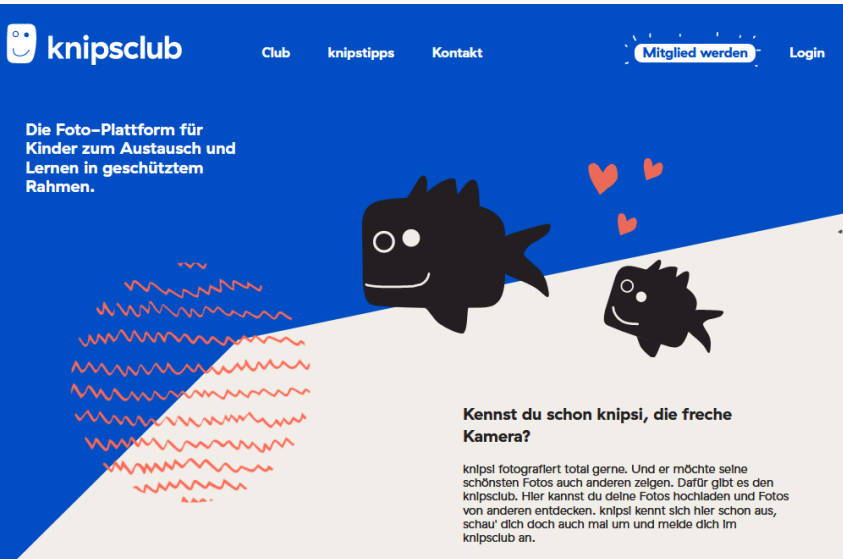
Digitale Pinnwand

Tauscht euch aus!



Hilfe bei Kummer

knipsclub – die Fotocommunity



- Fotoplattform für Kinder von 8-12 Jahren
- Austausch & Lernen im geschütztem Raum
- Eigenes Profil und Fotos
- Hashtag des Monats
- Knippstipps:
- Clips zu „[Recht am eigenen Bild](#)“, „[Urheberrecht](#)“, „[Fake Bilder](#)“ und mehr
- (Video-)Anleitungen zu kreativen Fototechniken, z. B. „[Lightpainting](#)“ oder „[Blaudruck](#)“



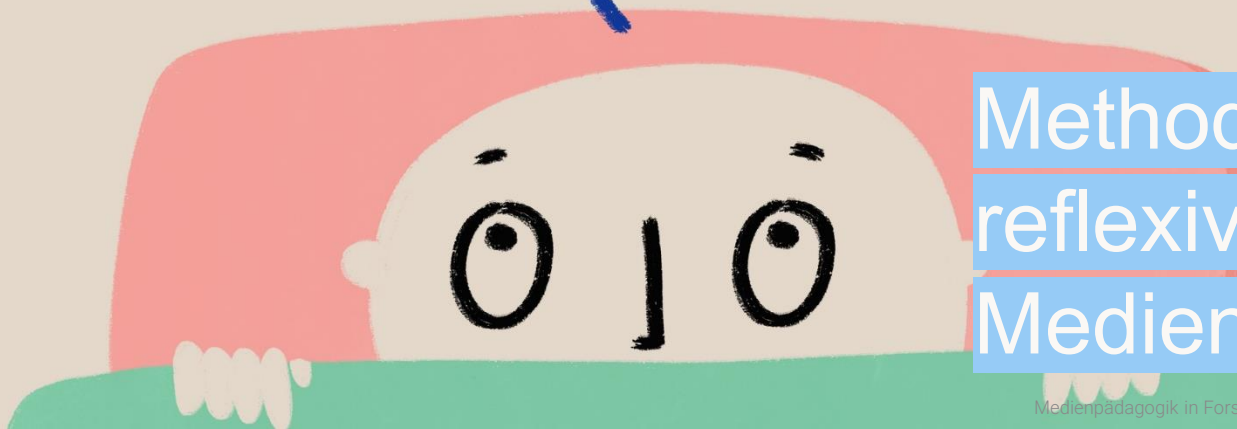
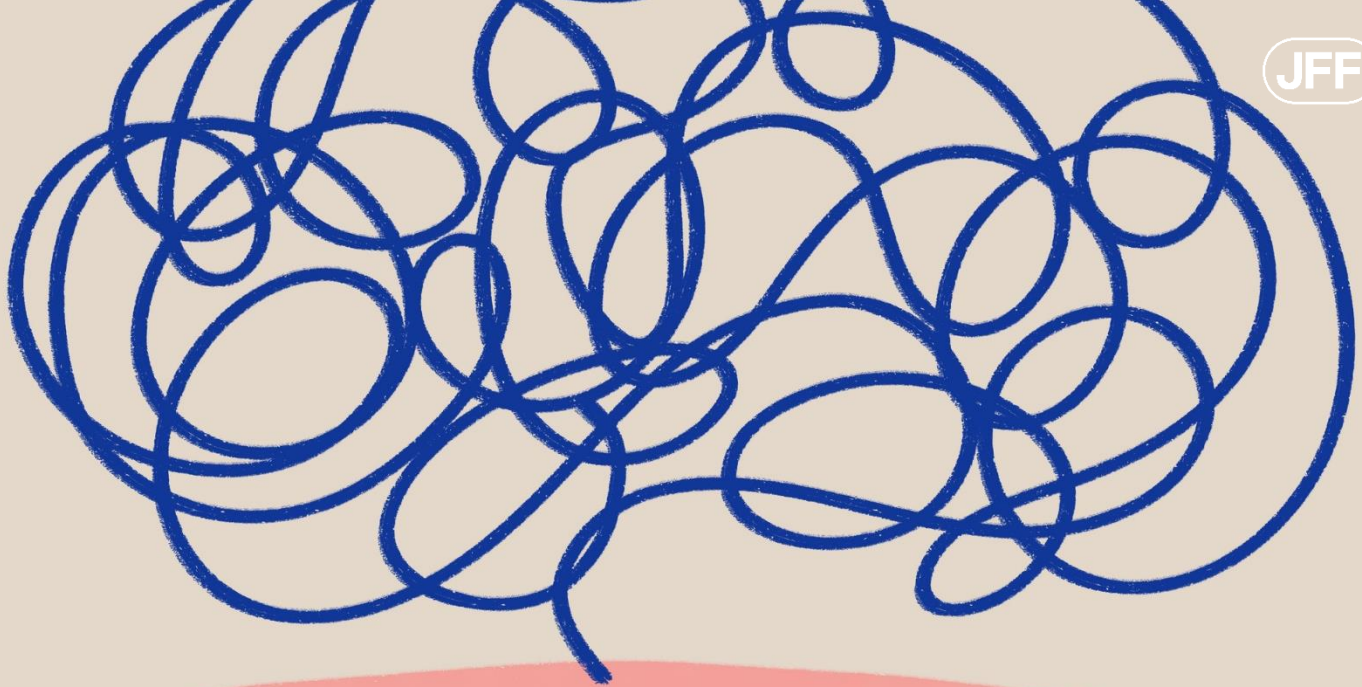
Bild: Klimamonster Kit
von www.klima-kit.de.



Bild: Eddie, Percy, Flizzy und Jumpy vom Internet-ABC
internet-abc.de

Wie können Fachkräfte Kinderseiten in ihrer pädagogischen Praxis nutzen?

- Kinderseiten bieten **kindgerechte Materialien**.
- Videos, Beiträge o. Ä. eignen sich gut zum **Einstieg** in bestimmte Themenkomplexe.
- Kinderseiten können als **Alternative** zu Plattformen, die für Ältere gedacht sind, vorgeschlagen werden.
- Viele Kinderseiten bieten **Mitmach-Bereiche** an
- Kinder erwerben auf Kinderseiten im geschützten Rahmen zahlreiche **Kompetenzen**.
- Viele Kinderseiten stellen **Lehrmaterialien für Fachkräfte** zur Verfügung und bieten Inspiration



Methoden zur reflexiven Medienarbeit

Timeline: Medienzeit im Alltag



Alter: ab Grundschulalter

Dauer: 15-20 min Selbstreflexion, danach 30 min Austausch

Material: Papier, Lego, Minecraft oder anderes

Ablauf: Die Kinder visualisieren ihren Tagesablauf und reflektieren über verschiedene Alltagsaktivitäten und die Rolle von digitalen Medien/digitalen Spielen im Alltag



Ich nutze meine Medienzeit lieber zum Spielen,
anstatt mir anzusehen, wie jemand spielt.

Patrick, 10 Jahre



Medien-Emotionen würfeln: Über Gefühle ins Gespräch kommen

Alter: Ab 10 Jahren

Dauer: 10 Minuten würfeln, 10 Minuten Austausch

Material: Zwei Würfel pro Gruppe

Ablauf: Das ACT ON!-Würfelspiel bringt Kinder und Jugendliche ins Gespräch über ihr Online-Handeln. Das Würfelspiel besteht aus zwei Würfeln:

1. einem Medien-Würfel und
2. Einem Emotions-Würfel.

Die Teilnehmenden würfeln reihum. Angeregt durch das Würfelpaar erzählen sie von ihren Medienerfahrungen.



Es ist richtig geil, wenn du einen epischen Sieg von 100 Leuten hast, also von 100 Leuten der Gewinner bist.

– Liam, 10

Bildrechte

1. Gemeinsam wird das Video „Das Recht am eigenen Bild“ vom knipsclub angesehen.



2. Im Anschluss wird eine Fotochallenge durchgeführt, in der die Kinder ihr Wissen spielerisch vertiefen. Sie erhalten die Aufgabe, verschiedene Menschen zu fotografieren. Dabei müssen sie allerdings das „Recht am eigenen Bild“ beachten. Über Fototechniken können sich die Kinder eigenständig auf dem knipsclub informieren.

Fotochallenge als Einstieg in das Thema „Bildrechte“

DATENSCHUTZ
RECHTLICHE GRUNDLAGEN

			
Dauer 30 Minuten	Gruppengröße Max. 25 Teilnehmende / Kleingruppen mit je max. 5 Teilnehmenden	Komplexität leicht	Altersempfehlung ab 8 Jahren

<https://webhelm.de/fotochalleng-e-als-einstieg-in-das-thema-bildrechte/>



Gemeinsam
kreativ werden

Ihr seid dran!

- Findet Gegenstände in eurer Umgebung, die irgendwie lächeln und fotografiert sie.
- Wenn ihr wollt, könnt ihr eure Kunstwerke auf dieser digitalen Pinnwand festhalten.
- Link zur Lächel-Safari:

<https://kinder.jff.de/project/laechel-safari/>



Lächel-Safari

Bitte lächeln! Wir sind auf Safari und wir suchen – das Lächeln!

Filmtricks und Kamera-Experimente



Genutzte Medien Smartphone/Tablet

Apps Kamera

Zielgruppe ab 3 Jahre



Link zur Videoanleitung auf kinder.jff.de

Hinhören mit Kindern

- Geräusche: Safari/Rätsel
- Musik machen mit Apps
- Audiostifte kreativ nutzen
- Hörspiel produzieren
- Hörgeschichten mit Audacity
- App-Tipp: Audio Adventure



Trickfilm mit Kindern – Beispiel Puppet Pals 2

- Geschichte ausdenken
- Figuren, Requisiten und Hintergründe mit KI-Tool erstellen
- Bilddateien in Puppet Pals 2 hochladen
- Geschichte als Trickfilm umsetzen und vertonen
- Anleitung auf webhelm.de

webhelm
KOMPETENT ONLINE

Trickfilme mithilfe von KI erstellen

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

TOOLS & APPS



Dauer

bis zu 180 Minuten



Gruppengröße

bis zu 24 Teilnehmende



Komplexität

mittel



Altersempfehlung

9-12 Jahre



Selbstlerninheit: Medienpädagogischer Einsatz von KI

- ❖ Vier kompakte Kapitel inkl.:
 - ❖ verschiedener Aufgaben & Methoden
 - ❖ Video- & Audiodateien
- ❖ Verknüpfung von Theorie und Praxis
- ❖ Individuell bearbeitbar
- ❖ Gesamtdauer: 2 – 3 Stunden
- ❖ Teilnahmebestätigung nach erfolgreichem Abschluss



Mehr Infos und losstarten unter:

<https://selbstlernen.medien-weiter-bildung.de/>



Teilhabe

Schutz

Befähigung

Habt ihr Fragen?



Linktipps für pädagogische Fachkräfte

- Eine Sammlung ausgezeichneter Kinderseiten inklusive Lehrmaterialien findet ihr auf seitenstark.de.
- Medienpädagogische Methoden für die pädagogische Praxis mit Kindern ab sechs Jahren gibt es auf webhelm.de. Dort findet ihr außerdem Beiträge zu aktuellen Medienthemen.
- Hintergrundinformationen, Forschungsberichte und Videoanleitung für die medienpädagogische Praxisarbeit mit Kindern unterschiedlicher Altersgruppen findet ihr auf kinder.jff.de.
- Medienpädagogische Methoden für Kinder und Jugendliche ab zehn Jahren findet ihr auf act-on.jff.de. Diese können nach Bedarf auch an eine jüngere Zielgruppe angepasst werden.
- Forschungsergebnisse zum Online-Handeln von Kindern und Jugendlichen zwischen 10 und 14 Jahren sowie den aktuellen Elaborated Report zu „Online Risiken und elterlicher Medienerziehung“ findet ihr ebenfalls auf act-on.jff.de in [diesem Bereich](#).
- Studienergebnisse zur Mediennutzung von sechs- bis 13-Jährigen findet ihr in der KIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest, verfügbar auf der [Homepage](#).



Vielen Dank!

Sophia Mellitzer & Dr. Senta Pfaff-Rüdiger

JFF – Institut für Medienpädagogik

in Forschung und Praxis



sophia.mellitzer@jff.de
senta.pfaff-ruediger@jff.de



www.jff.de