

Helga Theunert / Kathrin Demmler

(Interaktive) Medien im Leben Null- bis Sechsjähriger – Realitäten und Handlungsnotwendigkeiten

Aus: Herzig, Bardo/Grafe, Silke: Digitale Medien in der Schule. Standortbestimmung und Handlungsempfehlungen für die Zukunft. Studie zur Nutzung digitaler Medien in allgemein bildenden Schulen in Deutschland.

Medien und kleine Kinder – immer noch ein pädagogisches Reizthema, denn die medienfreie Kindheit wird nach wie vor als Ideal beschworen. Die Lebensrealität jedoch konterkariert das Ideal. Kinder sind vom ersten Lebenstag an von Medien umgeben. Sie kommen mit ihnen durch das familiäre Umfeld in Berührung und sie werden zunehmend früher mit speziell für sie geschaffenen Medienangeboten bedacht. Bis zum Schuleintritt hat die Mehrheit bereits Kontakt mit dem größten Teil des verfügbaren Medienensembles gehabt und eigene Vorlieben sind in beträchtlichem Maße ausgeprägt. Es ist also angebracht und notwendig, sich mit dem Medienumgang in erzieherischen Kontexten zu befassen, im familiären Umfeld ebenso wie im institutionellen Rahmen von Kindertagesstätte¹ und später von Schule. Nun markiert insbesondere das Altersstadium vor dem Schuleintritt, eine ausgesprochen entwicklungsintensive und entsprechend ereignisreiche Lebensphase. Das gilt auch für den sukzessiven Prozess der Medienaneignung. Er beginnt mit dem fremdbestimmten Kontakt zu Medien, die Bezugspersonen in Gebrauch haben, führt über die ersten eigenen Wünsche, die an bestimmte Medien, z.B. das Fernsehen, gerichtet werden, bis hin zur eigenen in Gebrauchnahme einzelner Medien, z.B. elektronischer Spielgeräte. Der Verlauf dieses Prozesses wird einerseits von den Medien selbst beeinflusst, etwa wenn – was im heutigen konvergenten Medienmarkt Usus ist – in der Kindersendung auf eine zugehörige Edutainment-CD-Rom verwiesen wird. Er wird andererseits und besonders nachhaltig vom familiären Umfeld beeinflusst, in dem sich entscheidet, wie sich die Medienkontakte in der Kindheit gestalten. Angesichts der Breite der Medienausstattung, die heute in Familien zu finden sind, ist es wenig sinnvoll, nur eine bestimmte Sorte von Medien in den Blick zu nehmen. Relevant ist das verfügbare Medienensemble mitsamt seinen Verzahnungen, mit dem Kinder im familiären und sozialen Umfeld potenziell in Kontakt kommen können. Vor diesem Hintergrund ist dann der Stellenwert bestimmter Medien einzuschätzen. Hier interessieren vor allem die Medien, die – von der Medienseite aus gesehen – multifunktional anwendbar sind und – vom Nutzenden aus gesehen – neben rezeptionsorientierten auch interaktive Möglichkeiten eröffnen, derzeit Computer, Internet und Handy². Diese Medien sind für Kinder vor dem Erreichen des Grundschulalters im Sinne eigenständigen Gebrauchs nur begrenzt zugänglich, ein begleiteter Umgang ist jedoch in beachtlichem Ausmaß gegeben. Angesichts der Anstrengungen, die der Medienmarkt in Bezug auf seine jüngsten Zielgruppen macht, ist für die Zukunft davon auszugehen, dass die im Trend bereits heute deutlich werdende „Verfrühung“ fortschreiten wird. Vor diesem Hintergrund sind die nachstehend erläuterten Prämissen und Eckpunkte für die erzieherische Befassung mit dem Medienumgang im ersten Lebensjahrzehnt zu sehen. Der Schwerpunkt liegt auf der Altersgruppe der Null- bis Sechsjährigen, die Integration der Schulanfänger unterstreicht die fließenden Übergänge im Prozess der Medienaneignung, denen auch in der erzieherischen Begleitung Rechnung zu tragen ist.

¹ Wir verwenden im folgenden den Begriff Kindertagesstätte, der die Kinderbetreuung in Krippe, Kindergarten und Kinderhort integriert.

² Wir verwenden im folgenden den Begriff interaktive Medien und unterstreichen so, dass es uns im Besonderen um die Perspektive der Nutzenden getan ist.

Prämissen für die Medienerziehung Null- bis Sechsjähriger

Der Antwort auf die Frage, welchen Stellenwert Medien für junge Kinder haben bzw. welchen sie haben sollten, liegen drei Prämissen zugrunde. Sie setzen an der Tatsache an, dass Kinder vom ersten Lebenstag in der sie umgebenden Welt zwangsläufig auch auf Medien stoßen.

1. Prämisse: Das Kind entdeckt die Welt und mir ihr die Medien

Ebenso wie das Kind die Chance haben sollte, sukzessive so viel und so Vielfältiges wie möglich von der Welt zu entdecken, sollte es auch die Chance haben, die Medien in ihrer Vielfalt zu entdecken. Die Betonung liegt auf „entdecken“, das Trainieren instrumenteller Fertigkeiten etwa in Form von Computerhandhabungskursen ist unangebracht und unnötig. Es geht vielmehr darum, im Alltag von Kindern Gelegenheiten zu schaffen, Medien mit ihren verschiedenartigen Angeboten und Anwendungsmöglichkeiten zu erkunden, eingebunden in alltägliche Tätigkeiten und alltagsrelevante Zielsetzungen.

Unter der Voraussetzung, dass der Kontakt mit Medien nach Maßgabe des Entdeckenlassens erfolgt, können Medien generell – das ist sozusagen die zweite Seite – als wichtige Unterstützer fungieren, um die Welt zu erkunden und zu verstehen. Die Spezifika interaktiver Medien können dabei die faszinierenden Möglichkeiten auch für junge Kinder noch optimieren. Beispiele bieten etwa Interaktionsmöglichkeiten auf Kinderwebsites, die – wenn sie altersgemäß und das heißt primär auf symbolischer Ebene gestaltet sind, Kontaktaufnahme und Austausch ermöglichen. Auch die Chance, mit kleinen Kindern bereits aktiv Medienprodukte zu gestalten, wird durch interaktive Medien befördert, etwa wenn sie – basierend auf einer einfach zu handhabenden Software und mit pädagogischer Unterstützung am Computer multimediale Collagen aus Bildern, Tönen und Texten arrangieren können³.

2. Prämisse: Die Familie schafft die Medienkontakte

Der erste Kontakt mit Medien erfolgt in der **Familie**, durch die Eltern und andere familiäre Bezugspersonen. Hier entscheidet sich,

- mit welchen Medien das Kind in Kontakt kommt,
- in welchem Ausmaß diese Medien im Familienalltag präsent sind,
- wie nah diese Medien an das Kind herankommen bzw.
- wie nah das Kind in welchem Alter diesen Medien kommen darf.

Die Medienkontakte insbesondere von Säuglingen und Kleinkindern sind den Familienmitgliedern häufig nicht bewusst: Die Mutter stillt beim Fernsehen, der Vater wiegt das Baby in den Schlaf, während er im Internet recherchiert, der große Bruder passt auf das kleine Geschwister auf, während er ein Computerspiel macht ..., derartige Situationen sind Familienalltag. Die Bedeutung dieser Medienkontakte, ist abgesehen davon, dass die Kinder auf die medialen Reizquellen reagieren weitgehend ungeklärt.

Relevant sind in diesem Kontext auch die Mehrfachvermarktung von Medienangeboten und deren Verlängerung in den Konsummarkt. Schon Säuglinge und Kleinkinder werden hierdurch mit Medienfiguren in Form von Spielzeug und Gebrauchsgegenständen umgeben, die sie wenig später in medialen Präsentationen, z.B. im Bilderbuch, im Fernsehen oder im Computerspiel, wieder entdecken.

³ Ein Beispiel, das im thematischen Kontext Spracherwerb steht, ist das Projekt „Parole Deutsch“ (Lutz in Anfang u.a. 2005)

Die konvergente Medienwelt spinnt heute bereits die Allerjüngsten in ihr Netz ein, und zwar mit System. Eltern jedoch ist dies meist nicht bewusst.

Die im familiären Umfeld vermittelten Medienkontakte unterliegen der **systematischen sozialen Diskriminierung**. Medienumgang in unserer Gesellschaft weist eine deutlich konturierte Trennlinie auf zwischen den Bevölkerungsgruppen, die eine bessere Bildung genossen haben, und jenen, die die Chance dazu nicht erhalten haben.

- In geringer gebildeten Sozialmilieus stellen wir einen an Rezeption und Konsum orientierten Medienumgang fest, und zwar bezogen auf alte und neue Medien. Darüber hinaus bündeln sich hier problematische Mediengewohnheiten (z.B. Dauerfernsehen) und ebenso risikoreiche Medienvorlieben (z.B. Actionorientierung). Das gilt für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.
- In besser gebildeten Sozialmilieus finden wir einen vielfältigen Mediengebrauch, in dem – neben Unterhaltung – auch die informativen Potenziale der Medien einen Stellenwert haben. Interaktive Medien sind hier nicht nur stärker präsent, auch das Spektrum der mit ihnen ausgeübten Tätigkeiten ist breiter sowie deutlicher aktiv und kreativ akzentuiert. Problematische Mediengewohnheit und –vorlieben finden wir auch hier, z.B. die Faszination für actionreiche Computer-Strategiespiele bei Heranwachsenden. Durch die Einbettung des Medienumgangs in vielfältige Alltagsaktivitäten sind die Risiken jedoch leichter zu begrenzen.

3. Prämisse: Die Kindertagesstätte bietet die erste Chance zu systematischer Medienerziehung

Vor allem die Tatsache der sozialen Diskriminierung begründet die Verantwortung der ersten professionellen pädagogischen Einrichtung, mit der Kinder vor der Schule in Kontakt kommen, der **Kindertagesstätte**. Hier ergibt sich erstmals die Chance für Korrektur und Ausgleich zwischen den Sozialmilieus. Doch eklatante Ausbildungsdefizite der Erziehungsfachkräfte in Bezug auf Medienpädagogik und teilweise auch tradierte Vorstellungen von der Funktion der Kindertagesstätte führen häufig dazu, dass diese Chance ungenutzt bleibt bzw. die soziale Diskriminierung sogar verschärft wird. So ist z.B. das Beharren auf eine medienfreie Kindertagesstätte gerade für Kinder aus bildungsbenachteiligten Milieus ein doppeltes Problem: Sie erfahren einerseits in der Kindertagesstätte eine Diskrepanz zu ihrem mit Medienkonsum verwobenen Familienalltag, ohne angeregt zu werden, diese aufzuarbeiten. Sie erhalten andererseits nicht die Gelegenheit, ihre medialen Erfahrungen und Tätigkeiten zu erweitern, z.B. durch den aktiven Gebrauch von interaktiven Medien, der in ihrem häuslichen Umfeld nicht so präsent ist.






Eckpunkte für die Medienerziehung im ersten Lebensjahrzehnt

Hinsichtlich einer kompetenten Begleitung des Medienumgangs von Kindern in der Familie und in der Kindertagesstätte existiert ein erheblicher Handlungsbedarf. Er erstreckt sich generell auf alle Medien und existiert ab dem ersten Lebensjahr. Die primären Adressaten sind zunächst die Eltern. Die direkte Auseinandersetzung mit den Kindern muss beginnen, sobald sie selbst Erwartungen an die Medien richten. Ab diesem Zeitpunkt sind die Medien mehr als eine bloße Reizquellen, sie werden als Vermittler von Botschaften und als Aktionsfelder realisiert. Das ist die Voraussetzung für die gezielte Förderung von Medienkompetenz, die nun einsetzen und kontinuierlich komplexer werden kann. Das nachstehende Schema systematisiert die Perspektiven, die Kinder im ersten Lebensjahrzehnt auf die

Medien richten und verweist damit auf die Möglichkeiten, die sich für die Auseinandersetzung mit Medien ergeben⁴.

Was können Kinder in welchem Alter mit Medien machen?

Medien	Kleinkind (1./2. LJ)	Kindergarten (3./4. LJ)	Vorschule (5./6. LJ)	Übergang GS (7./8. LJ)	Grundschule (9./10. LJ)
auditiv Hör-/ Musikkassette ...					
visuell Bilderbuch, Comic ...					
Foto					
audiovisuell Fernsehen, Video, DVD ...					
interaktiv elektron. Spielgeräte					
Computeranwendungen					
Internet					
Handy					
Medienkonvergenz					

<p> Aufmerksamkeit/Wahrnehmung: Kurzzeitige, auch zufällige Konzentration auf das Medium und primär emotionale Reaktion auf Bilder und Töne</p> <p> Eingeschränkt eigenständiger Umgang: Unter der Voraussetzung altersadäquater Rahmenbedingungen selbstständige Auswahl und Bedienung des Mediums</p> <p> Aktives Arbeiten mit Medien: Eigenständige und produktive Nutzung des Mediums als Ausdrucksmittel in inhaltlicher und technischer Hinsicht</p>	<p> Wünsche/Vorlieben: Bewusste mit bestimmten Erwartungen verbundene Zuwendung zu dem Medium</p> <p> Eigenständiger Umgang: Selbstbestimmte Auswahl und Handhabung des Mediums mit bewusster Konzentration auf bestimmte Medieninhalte und -tätigkeiten</p>
--	--

Für die erzieherische Begleitung des Medienumgangs sind folgende Punkte von Bedeutung:

1. Im Säuglings- und Kleinkindalter finden die Medien als **Reizquellen** Aufmerksamkeit. Auch wenn die Bedeutung dieses Umstandes für die Entwicklung weitgehend ungeklärt ist, ist bereits bei der frühkindlichen Erziehung medienpädagogische Unterstützung der Eltern dringend angeraten, denn dem Gros sind die Medienkontakte ihrer Kinder gar nicht bewusst.
2. Im Kindergartenalter werden **Wünsche und Vorlieben** in Bezug auf einzelne Medien ausgeprägt. Sehr früh ist das z.B. für audiovisuelle Medien der Fall, aber auch für elektronische Spielgeräte. Jeweils kommen sozusagen huckepack die damit verzahnten Angebote der konvergenten Medienwelt hinzu. Auch das übrige Medienensemble wird noch im Vorschulalter mit Begehrlichkeiten verknüpft. Die pädagogische Befassung mit dem Medienumgang muss sich nun einerseits auf die Medien beziehen, die für die Kinder im Alltag im Vordergrund stehen und es

⁴ Das Schema wurde im Kontext der JFF-Expertisen für den bayerischen und hessischen Bildungs- und Erziehungsplan entwickelt. Es ergänzt entwicklungspsychologische Erkenntnisse um Befunde und Erfahrungen aus medienpädagogischen Forschungen und aus praktisch-pädagogischen Projekten mit Kindern im ersten Lebensjahrzehnt.

kann andererseits auch damit begonnen werden, den Horizont der Kinder zu weiten, indem ihnen andere Medien und Angebote zur Erkundung angeboten werden.

3. Einen nächsten, sehr wichtigen Einschnitt markiert der **eigenständige Medienumgang**. Kinder können und wollen sich nun für bestimmte mediale Inhalte oder Tätigkeiten selbst entscheiden, also z.B. selbst aus dem Fernsehprogramm auswählen, und sie können die notwendigen Medien selbsttätig, ohne fremde Hilfe handhaben, z.B. ein Computerspiel selbst laden. Die Vorstufe, der **eingeschränkte eigenständige Umgang**, bedeutet, dass mit entsprechender Unterstützung auch komplexere Medien wie Internet und PC genutzt werden können. Wenn z.B. die Eltern eine Internetseite öffnen, kann auch eine 5-Jährige sich dort vergnügen, beim Alleingang wäre sie hingegen mit schwer zu überwindenden Hürden konfrontiert. Bis zum Schuleintritt ist das Medienensemble größtenteils eigenständig in Gebrauch und wird als Orientierungs-, Wissens- und Kompetenzquelle sowie als Kommunikations- und Interaktionsfeld in den Alltag integriert, inklusive der Risikopotenziale und der positiven Ressourcen. Die erzieherische Befassung kann sich nun auf die kontinuierliche und zunehmend komplexer gestaltbare Förderung von Medienkompetenz konzentrieren
4. Ein medienpädagogisch bedeutsamer Einschnitt ist auch der Zeitpunkt, zu dem **aktives Arbeiten mit Medien** möglich wird, verstanden im Sinn von eigenständiger und produktiver Nutzung von Medien als Ausdrucksmittel. Sehr früh ist das bei einfach zu durchschauenden und handzuhabenden Medien wie Foto oder Audio der Fall. Komplexere Medien wie Video und Computer kommen am Ende des Vorschulalters ins Spiel und Internet und Handy sind unter dem Vorzeichen des produktiven Gebrauchs ab ca. Mitte des Grundschulalters relevant.

Sobald ein eigenständiger Medienumgang gegeben und ein aktives Arbeiten mit Medien möglich sind, kann das **Leitziel** medienbezogener Bildungsprozesse, der **Erwerb von Medienkompetenz**, in zielgruppenspezifischen, altersadäquat gestalteten Lernprozessen systematisch und umfassend angegangen werden. Sukzessive, auf der Basis des entdeckenden Lernens und eingebunden in alltagsrelevante Kontexte sollen Kinder im ersten Lebensjahrzehnt angeregt werden, die Medien und Techniken gesellschaftlicher Kommunikation zu begreifen und zu handhaben, sie selbstbestimmt und kreativ zu gestalten, sie als Mittel kommunikativen Handelns zu nutzen und sie in sozialer und ethischer Verantwortung kritisch zu reflektieren. Dies geschieht im Wechselspiel von gezielter Förderung und selbsttätiger Kompetenzerweiterung in **Bildungsprozessen durch, mit und über Medien**. Innerhalb dieser drei Bereiche lassen sich Zielvorgaben systematisieren, die bereits in den ersten Lebensjahren vor allem im familiären Kontext anzugehen sind. Im weiteren Altersverlauf können sie mit zunehmender Komplexität und auf höherem Abstraktionsniveau weiter verfolgt werden, nunmehr auch in den Institutionen Kindertagesstätte und Schule.

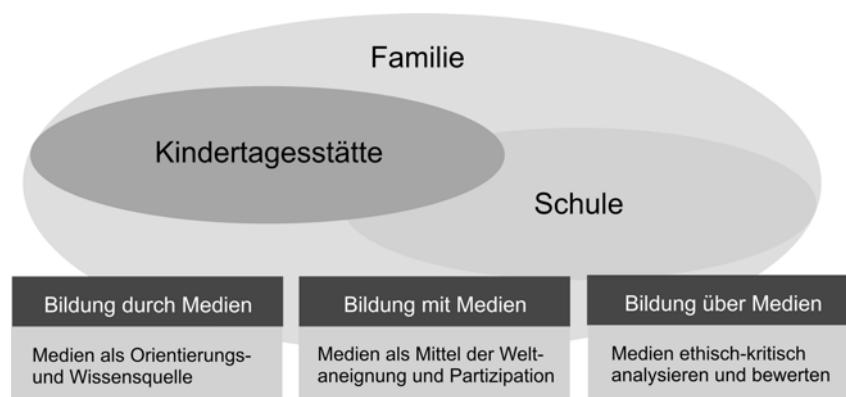
1. **Bildung durch Medien** hebt Medien als Orte informellen Lernens in den Blick, die als Orientierungs- und Wissensquellen fungieren und deren tägliche Nutzung die Ausformung medienbezogener Fähigkeiten unterstützt. Für Kinder zwischen null und sechs Jahren haben folgende Ziele Priorität:
 - Kontrollierter Medienumgang (z.B. Einbettung in vielfältige Freizeitaktivitäten)
 - Emotionale Verarbeitung von Medienerlebnissen (z.B. Relativierung und Distanzierung)
 - Kognitives Verständnis von Medienbotschaften und -tätigkeiten (z.B. Trennung von Realität, Fiktion und Virtualität, Erkennen der Absichten von Werbung).
 - Funktionswissen zur selbständigen Mediennutzung (z.B. Senderauswahl, Start von Software)
 - Erweiterung des Medienverständnisses (z.B. Format- und Genrewissen)

2. **Bildung mit Medien** hebt Medien als Mittel der Weltaneignung und Partizipation in den Blick, deren aktiver und selbstbestimmter Gebrauch medien-spezifische Gestaltungs-, Kommunikations- und Interaktionsfähigkeiten erfordert. Priorität haben folgende Ziele:
 - Medienbasierte Wissenserweiterung (z.B. Lernen mit Computersoftware, Kindersuchmaschinen als Rechercheinstrument)
 - Erwerb medienbezogener Fertigkeiten und Fähigkeiten (z.B. Computerfunktionen anwenden)
 - Medien als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel nutzen (z.B. Arbeiten mit Kreativ- und Textprogrammen)
 - Mediale Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten kennen lernen (z.B. Audioumfragen durchführen, Feedbackmöglichkeiten im Internet nutzen)
 - Aktive Medienproduktion (z.B. Foto- und Bildergeschichten, Hörspiele, einfache Videofilme).
3. **Bildung über Medien** hebt Medien als Gegenstände in den Blick, deren ethisch-kritische Bewertung Funktions-, Struktur- und Orientierungswissen in Bezug auf Einzelmedien und deren Verzahnung in der konvergenten Medienwelt erfordert. Priorität haben folgende Ziele:
 - Medientechnik verstehen (z.B. Wissen, wie Informationen im Internet verbreitet werden)
 - Medienverbünde durchschauen (z.B. Vermarktung von Fernsehserien in Computerspielen nachvollziehen).
 - Verzahnung von Medien und Merchandising durchschauen (z.B. Vermarktung von Medienmarken erkennen).

Strukturen für eine erfolgreiche Medienerziehung im ersten Lebensjahrzehnt

Vor dem skizzierten Hintergrund heißt die generelle Anforderung: Eltern und professionell Erziehende sind instand zu setzen, Kinder von Anbeginn ihres Lebens in jeweils altersangemessenen Formen darin zu unterstützen, ein souveränes Leben mit Medien zu führen, die Vielfalt der Medien zu entdecken und die Bandbreite der Möglichkeiten selbstbestimmt und zu partizipativen Zwecken in Gebrauch zu nehmen. Das erfordert Maßnahmen der Elternbildung und der Aus- und Weiterbildung in den relevanten pädagogischen Einrichtungen, vor allem in der Kindertagesstätte und der Grundschule, die einerseits an den realen Bedingungen von Familien und Kindern ausgerichtet sind, und andererseits die Dynamik des Medienmarktes aufzunehmen vermögen.

Eine zentrale Voraussetzung für die Nachhaltigkeit solcher Maßnahmen ist die Vernetzung familiärer Medienerziehung mit der professioneller Medienkompetenzförderung in pädagogischen Einrichtungen. Das nachstehende Schema skizziert dieses Netz:



Die Familie bleibt während des gesamten ersten Lebensjahrzehnts der Ort, der den zentralen Einfluss auf den Medienumgang der Kinder hat. Kindertagesstätte und Schule sind die Orte, an denen Kinder mit systematischen Maßnahmen der Medienkompetenzförderung in Berührung kommen. Dabei gilt es Diskrepanzen, Friktionen und Konkurrenzen zwischen den verschiedenen Erlebensräumen zu vermeiden oder möglichst gering zu halten. Gerade Kinder und auch Eltern, deren Alltag einen problematischen Medienumgang integriert, brauchen die Chance, sich damit in pädagogischen Räumen auseinander zu setzen, die frei von Diskriminierung sind. Diese Räume zu gestalten ist die zentrale Aufgabe der pädagogischen Institutionen. Dass das keine illusionäre Vorstellung ist, zeigt das folgende Beispiel, das aus Erfahrungen der praktischen medienpädagogischen Arbeit resultiert. Es vernetzt Eltern und professionelle Pädagogen unter dem Motto „Kinder und Eltern als Edutainment-Kritiker“: Die Kinder bringen von zu Hause ihre Lieblingscomputer- bzw. -konsolenspiele mit. Kinder, die keine eigenen Spiele zu Hause haben, dürfen in dem Bestand der Kindertagesstätte bzw. der Stadtbibliothek recherchieren. Sie stellen die ausgesuchten Spiele vor und überlegen gemeinsam, was ihnen daran besonders gut gefällt. Die von den Kindern erarbeiteten Qualitätskriterien werden mit den Eltern bei einem Elternabend diskutiert. Die aus der Diskussion gewonnenen – pädagogischen – Kriterien werden ergänzt. In einer darauf folgenden Einheit entwickeln die Kinder gemeinsam eine eigene Spielidee und setzen diese – unter Beachtung des erarbeiteten Kriterienkatalog – mittels einfacher Autorensoftware um. Bei der Erstellung des eigenen Spiels werden die Eltern nach Möglichkeit einbezogen und unterstützen die Erziehungsfachkräfte bei der inhaltlichen aber auch bei der technischen Umsetzung. Aufbauend auf das realisierte Spiel können in der Kindertagesstätte kleine Sprachlernspiele entwickelt, die im vorschulischen Bereich ansetzen und in der Schule wieder aufgegriffen und ausgebaut werden können.

Zugrunde gelegte Literatur

- Anfang, Günther/Demmler, Kathrin/ Lutz, Klaus (Hrsg.) (2005): Mit Kamera, Maus und Mikro. Medienarbeit mit Kindern. München*
- JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis München/ Medienzentrum Parabol Nürnberg (2005): Sprachliche Potenziale der Medienarbeit in Kindertagesstätten. herausgegeben von der DJI-Projektgruppe Sprachliche Förderung in der Kita, München, http://www.dji.de/bibs/384_Expertise_Medien_JFF_Parabol.pdf*
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2006): KIM-Studie 2005. Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart*
- Pietraß, Manuela/ Schmidt, Bernhard/ Tippelt, Rudolf (2005): Informelles Lernen und Medienbildung: Zur Bedeutung sozio-kultureller Voraussetzungen. Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 1(2005)3, 412-426*
- Paus-Hasebrink, Ingrid/Neumann-Braun, Klaus/Hasebrink, Uwe/Aufenanger, Stefan (Hrsg.).(2004): Medienkindheit – Markenkindheit. Untersuchung zur multimedialen Verwertung von Markenzeichen für Kinder. München*
- Theunert, Helga (2005): Medien als Orte informellen Lernens im Prozess des Heranwachsens. In: Sachverständigenkommission Zwölfter Kinder- und Jugendbericht (Hrsg.): Kompetenzerwerb von Kindern und Jugendlichen im Schulalter. München, S. 175-300*
- Wagner, Ulrike/ Theunert, Helga (Hrsg.) (2006): Neue Wege durch die konvergente Medienwelt. Schriftenreihe der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien. München*