

DIGITALE MEDIEN IN DER FRÜHEN KINDHEIT: CHANCE ODER RISIKO FÜR DAS GESUNDE AUFWACHSEN VON KINDERN?

Prof. Dr. Sonja Perren

Universität Konstanz und Pädagogische Hochschule Thurgau

Dr. phil. Fabio Sticca

Marie Meierhofer Institut für das Kind, Zürich

Workshop im Rahmen des 4. Nationalen Fachforums Jugend und Medien,
Bern, Stade de Suisse, 23. Mai 2019



Digitale Medien in der frühen Kindheit: Empfehlungen

■ Goldene Regeln von Jugend und Medien (2013)

3-6-9-12-Faustregel

Kein Bildschirm unter 3 Jahren, keine eigene Spielkonsole vor 6, kein Internet vor 9 und kein unbeaufsichtigtes Internet vor 12.

TV, PC und Spielkonsole gehören nicht ins Kinderzimmer.

Platzieren Sie die Geräte in einem Gemeinschaftsraum. Behalten Sie Smartphones und Tablets im Auge.

Bildschirmzeiten gemeinsam festlegen.

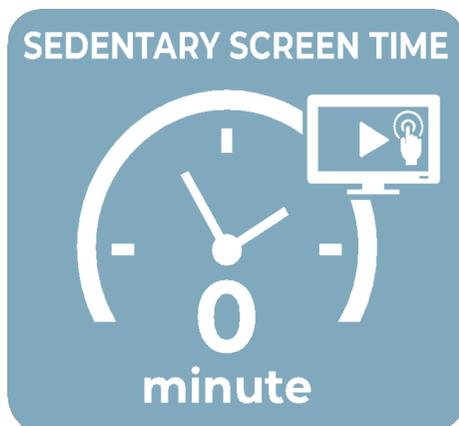
Bestimmen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind, wie viel Zeit es pro Tag oder pro Woche vor Bildschirmen verbringen darf. Setzen Sie klare Grenzen und achten Sie darauf, dass die Abmachungen eingehalten werden.



Aktuelle WHO-Empfehlungen (24.04.2019)

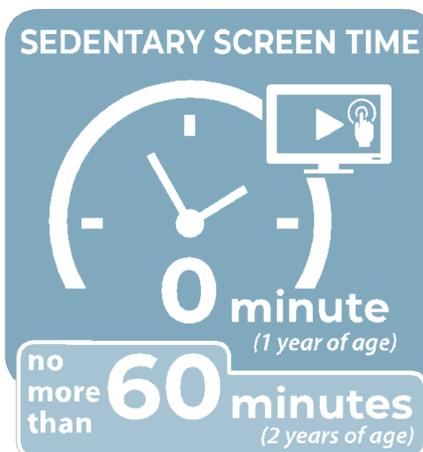
Unter 12 Monate

Not be restrained for more than 1 hour at a time (e.g., prams/strollers, high chairs, or strapped on a caregiver's back). Screen time is not recommended. When sedentary, engaging in reading and storytelling with a caregiver is encouraged.



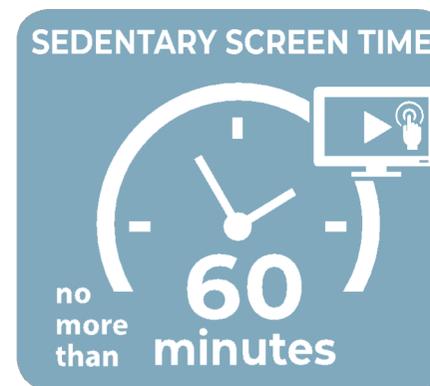
1-2-Jährige

Not be restrained for more than 1 hour at a time (e.g., prams/strollers, high chairs, or strapped on a caregiver's back) or sit for extended periods of time. **For 1-year-olds, sedentary screen time (such as watching TV or videos, playing computer games) is not recommended. For those aged 2 years, sedentary screen time should be no more than 1 hour; less is better.** When sedentary, engaging in reading and storytelling with a caregiver is encouraged.



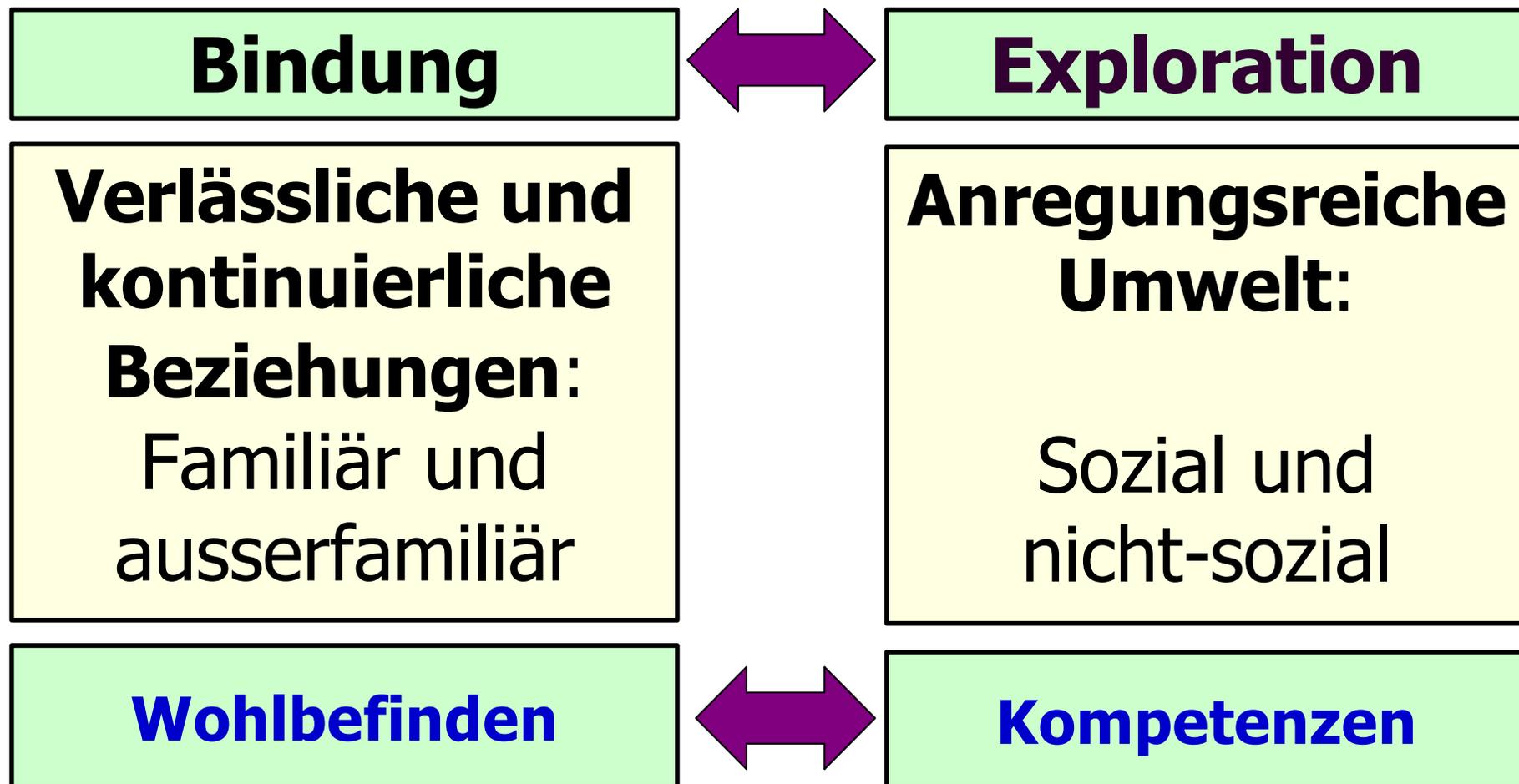
3-4-Jährige

Not be restrained for more than 1 hour at a time (e.g., prams/strollers) or sit for extended periods of time. **Sedentary screen time should be no more than 1 hour; less is better.** When sedentary, engaging in reading and storytelling with a caregiver is encouraged.





Was braucht ein kleines Kind für gesunde Entwicklung?



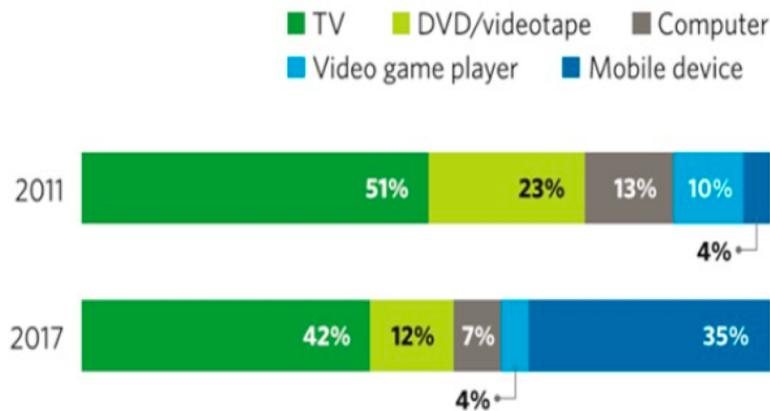




Mediennutzung: TV oder Mobile Geräte?

Screen media use, by device, 2011 and 2017

Among 0- to 8-year-olds, proportion of screen time spent with each device



Note: Video game player includes console and handheld players. Mobile device includes smartphone, tablet, iPod Touch, or similar device.

(a)

Screen media use, by device and age, 2017

Among 0- to 8-year-olds, average amount of screen time spent daily with each device (hours: minutes)

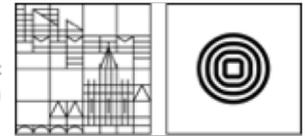
Device	All	Child's age		
	0 to 8	Under 2	2 to 4	5 to 8
Television set	:58	:29 ^a	1:09 ^b	1:04 ^b
DVD/videotape	:17	:06 ^a	:23 ^b	:18 ^b
Mobile device	:48	:07 ^a	:58 ^b	1:02 ^b
Computer	:10	* ^a	:05 ^b	:20 ^c
Video game player	:06	* ^a	:04 ^b	:12 ^c
Total screen media	2:19	:42^a	2:39^b	2:56^b

*Less than one minute but more than zero.

Note: Superscripts (a,b,c) are used to denote whether differences between groups are statistically significant ($p < .05$). Items with different superscripts differ significantly. Items that do not have a superscript, or that share a common superscript, do not differ significantly.

(b)

Figure 1. Screen Media use by device: (a) portion of screen time spent with each device in 2011 and 2017; (b) average amount of screen time spent daily with each device (hours:minutes).



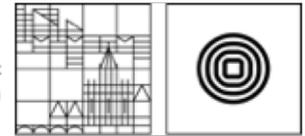
Aktuelle Befunde aus der CH

Im Workshop wurden auch vorläufige Resultate aus zwei Studien präsentiert und diskutiert.

Resultate aus der Pilotstudie vom KiDiM Projekt am MMI Zürich (siehe Ausblick)

Resultate aus der SNF Studie zum kindlichen Fantasienspiel (releFant) an der PHTG/UKN

Da diese Resultate noch in Bearbeitung sind, werden sie hier nicht veröffentlicht



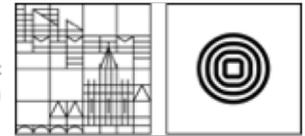
Evidenzlage: Was wissen wir?

Differentielle Auswirkungen!

- Eigenschaften des Kindes (Kog. Entwicklung, Erfahrung)

- Eigenschaften des digitalen Inhalts
 - Formale Aspekte (FPS, schnitte, visuelle Techniken)
 - Didaktische Elemente (labeling, geteilte Aufmerksamkeit)

- Eigenschaften der Umgebung
 - Elternmediation
 - Menschliche Interaktion



Evidenzlage: Kritische Bemerkungen

- ❖ **Digitale Medien sind sehr heterogen und entwickeln sich rasant weiter**
- ❖ **Evidenzlage für die frühe Kindheit eher mager**
- ❖ **Studien mit vielen methodischen Mängeln**
- ❖ **Kulturelle Übertragbarkeit nicht immer gegeben**



Empfehlungen II

- **ScreenSense** www.zerotothree.org/screensense
 - “[...] creating a healthy screen media environment for children is about more than just screen time: its also about selecting media experiences informed by the individual **child**, the **context** in which the media is used, and the **content** of children’ media exposure”

CHILD (Kind)	CONTENT (Inhalte)	CONTEXT (Kontext)
Von den kindlichen Bedürfnissen, Interessen und Kompetenzen aus	Bedeutungsvoll und entwicklungsangepasst	Begleitet und soziale Interaktionen fördernd



Spotlight on the 3 C's: The Child, the Content, and the Context⁶



An easy rule of thumb for choosing appropriate media for your child is to:

CHILD

Think about your specific **child**, including details like her age, specific interests, attention span, and even her current mood. Does this media exposure seem right for your unique child, right now?

So, remember to choose media content that you won't mind experiencing right along with your child, and when it's time, dive in with her!

CONTENT

Consider the media **content**. Does it engage your child in meaningful and active ways? Do you support the themes and topics that are introduced? Is it relevant to her real life?

CONTEXT

Consider the **context** in which your child is learning: For example, is your child alone or sitting with you when watching or playing something on screen? Young children learn more when an adult is with them to respond to questions and help them understand and apply what they are seeing and experiencing on screen.

www.zerotothree.org/screensense



Evidenzlage: Weiterführende Fragen

(1) Was sind die **Wirkmechanismen**?

- Theoretische und empirische Begründung

(2) **Kausalität** muss empirisch überprüfbar sein

- längsschnittliche Perspektive, experimentelle Designs

(3) Die Forschung braucht eine **differenziertere** Perspektive

- “Screentime”, aber auch “Content”, “Context” und “Child”

(4) Berücksichtigung des **Timings**

- Wann werden die Folgen spürbar?



Praktische Schlussfolgerungen

- **Soziale Interaktionen sind der Schlüssel**
 - Dies gilt auch für den Umgang mit digitalen Medien
- **Nicht “Nutzung: ja/nein” oder “Dauer?” sondern:**
 - Verhindern oder ermöglichen die (Art und Dauer der) Nutzung den Beziehungsaufbau und ganzheitliche Lerngelegenheiten?
- **Kompetente Elternschaft**
 - Sensibilisieren + diskutieren statt dramatisieren / prohibieren





Ausblick: Das KiDiM Projekt

(MMI Zürich)

Projektleitung: Fabio Sticca, Patricia Lannen, Heidi Simoni

Pilotstudien: Frühjahr und Sommer 2019, Publikation 2019

Literaturreview: In Bearbeitung, Publikation in 2019

Hauptstudie: Geplant für 2020-2023



Fragestellungen:

- Gibt es typische Aktivitätsmuster? Wie lassen sich diese charakterisieren?
- Hängt das Aktivitätsmuster kurz- und langfristig mit der Emotionsregulation zusammen?
- Welche moderierende / medierende Faktoren liegen dem Zusammenhang zwischen dem kindlichen Aktivitätsmuster und der Emotionsregulation zu Grunde?