

Zimmer, Jasmin; Zimmer, Klaus Martin

## **Ich sehe was, was Du nicht siehst! DIAEDI: ein Handlungs-Modell für die Unterstützung der Verarbeitung von Medienerlebnissen**

*Bildungsforschung* (2020) 2, S. 1-9



Quellenangabe/ Reference:

Zimmer, Jasmin; Zimmer, Klaus Martin: Ich sehe was, was Du nicht siehst! DIAEDI: ein Handlungs-Modell für die Unterstützung der Verarbeitung von Medienerlebnissen - In: *Bildungsforschung* (2020) 2, S. 1-9 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-239118 - DOI: 10.25656/01:23911

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-239118>

<https://doi.org/10.25656/01:23911>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.bildungsforschung.org>

### **Nutzungsbedingungen**

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### **Terms of use**

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

### **Kontakt / Contact:**

**peDOCS**  
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation  
Informationszentrum (IZ) Bildung  
E-Mail: [pedocs@dipf.de](mailto:pedocs@dipf.de)  
Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

Mitglied der

  
Leibniz-Gemeinschaft

# Ich sehe was, was Du nicht siehst! DIAEDI: ein Handlungs-Modell für die Unterstützung der Verarbeitung von Medienerlebnissen

Jasmin Zimmer<sup>1</sup>, Klaus Martin Zimmer<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Alanus Hochschule für Kunst und Gesellschaft, Alfter und Fachschule für Sozialpädagogik des Instituts für pädagogische Diagnostik, Siegburg

<sup>2</sup> Fachschule für Sozialpädagogik des Instituts für pädagogische Diagnostik, Siegburg

## Zusammenfassung

Pädagogische Fachkräfte werden täglich Zeuge von nachgespielten, nachgesprochenen oder anderweitig nachinszenierten Medienerfahrungen von Kindern und Jugendlichen. Insbesondere bei negativen, Ängste oder deviantes Verhalten auslösenden Medienerlebnissen fehlen meist entsprechende Routinen oder durchgängige Konzepte, um diesen angemessen begegnen zu können. Mit dem sechsstufigen DIAEDI-Modell (1. Dokumentiere deine Beobachtungen! 2. Informiere dich! 3. Analysiere! 4. Evaluiere deine Ergebnisse! 5. Diskutiere deine Ergebnisse! 6. Interveniere angemessen!) möchten wir diese Lücke füllen und einen Beitrag zur Bildungspraxis im Bereich „Kinder und Medien“ liefern. DIAEDI liefert zu jedem der sechs Schritte einen konkreten, in der Praxis erprobten Leitfaden mit zu klärenden Fragen und Handlungsvorschlägen. Hierbei werden im Sinne eines „Think out of the box“-Ansatzes unterschiedliche Perspektiven auf die Situation mit einbezogen: die Sicht der Kinder/Jugendlichen, von Erziehungsberechtigten, MedienpädagogInnen, unterschiedlichen „KindheitsexpertInnen“ sowie Mediensucht(-Präventions)-ExpertInnen. Jede Stufe wird anhand eines realen Beispiels anschaulich erläutert. Das beschriebene Beispiel entstammt dem Bereich der Früh- und Elementarpädagogik, jedoch wurde das entwickelte Modell auf alle zu betreuenden Altersbereiche von Kindern und Jugendlichen getestet und für alle Bereiche als sehr hilfreich empfunden.

## Je vois quelque chose que tu ne vois pas ! DIAEDI: un modèle d'action pour aider à assimiler des expériences médiatiques

### Résumé

Les professionnels de l'éducation sont quotidiennement témoins d'expériences multimédias copiées ou mises en scène par des enfants et adolescents. Dans le cas d'expériences négatives déclenchant des craintes ou des comportements déviants, il n'existe généralement pas de routine et d'approche cohérente pour y faire face de manière appropriée.

Avec le modèle DIAEDI à six étapes (1. Documentez vos observations ! 2. Informez-vous ! 3. Analysez ! 4. Évaluez vos résultats ! 5. Discutez de vos résultats ! 6. Intervenez de manière adaptée !), nous voulons combler ce manque et contribuer à la pratique pédagogique dans le domaine « Enfants et Médias ». À chaque étape, DIAEDI fournit des lignes directrices concrètes et éprouvées avec des questions à clarifier et des suggestions de mesures à prendre. Afin de réfléchir de façon globale à la situation, différentes perspectives sont présentées : le point de vue des enfants/jeunes, des parents, des éducateurs aux médias, des experts sur les

questions relatives à l'enfance et des spécialistes de la prévention de la dépendance aux médias.

Chaque étape est illustrée par un exemple réel. L'exemple décrit provient du domaine de l'éducation de la petite enfance, cependant le modèle développé a été testé pour des enfants/adolescents de tous âges et a été jugé très utile.

## I see something you don't see! DIAEDI: an action model for supporting the overcoming of media experiences

### **Abstract**

Pedagogical staff witness re-enacted or otherwise staged media experiences of children and adolescents almost every day. In the case of negative media experiences that trigger fears or deviant behaviour, there is usually a lack of appropriate routines or end-to-end concepts in order to be able to deal with them appropriately. With the six-step DIAEDI model (1. Document your observations! 2. Inform yourself! 3. Analyse! 4. Evaluate your results! 5. Discuss your results! 6. Intervene appropriately!) we want to fill this gap and contribute to educational practice in the area "children and media". For each of the six steps, DIAEDI provides concrete, tried-and-tested guidelines with questions and suggestions for action to be clarified. In the sense of a "think out of the box" approach, different perspectives on the situation are included: the view of children / young people, of parents, media educators, different "childhood experts" and media addiction (prevention) experts. Each stage is clearly illustrated using a real example. The example described is taken from the field of early childhood education, however the model developed was tested for all ages of children and adolescents and was found to be very helpful.

### **Einleitung**

Pädagogische Fachkräfte werden täglich Zeuge von nachgespielten, nachgesprochenen oder anderweitig nachinszenierten Medienerfahrungen von Kindern und Jugendlichen. Insbesondere bei negativen, Ängste oder deviantes Verhalten auslösenden Medienerlebnissen fehlen meist entsprechende Routinen oder durchgängige Konzepte, um diesen angemessen begegnen zu können. Um ErzieherInnen und anderem Fachpersonal eine klare Unterstützung im Bereich „Kinder und Medien“ anbieten zu können, haben wir mit DIAEDI ein Handlungs-Modell entwickelt, das sowohl die unterschiedlichen Perspektiven von Kindern und Erwachsenen auf einen gemeinsamen Gegenstand (Spiel, Film, etc.) berücksichtigt, als auch verschiedene fachliche Blickwinkel aus den Bereichen Medienpädagogik, Kindheitsforschung und Medien-suchtprävention. Entsprechend beschreibt der Titel dieses Beitrags „Ich sehe was, was Du nicht siehst!“ Slogan-haft ein wesentliches Ziel von DIAEDI, nämlich, über diese verschiedenen Sichtweisen in den Austausch zu kommen, ohne dabei eine wertende Vorgabe von richtigen oder falschen Sichtweisen zu übernehmen. Im Folgenden wird das DIAEDI-Modell sowohl theoretisch, als auch praktisch an einem realen Beispiel vorgestellt.

Das Akronym DIAEDI beschreibt sechs Handlungsschritte:

1. **Dokumentiere deine Beobachtungen!**
2. **Informiere dich!**
3. **Analysiere!**
4. **Evaluieren deine Ergebnisse!**
5. **Diskutiere deine Ergebnisse!**
6. **Interveniere angemessen!**

DIAEDI eignet sich für Fälle kindlicher und jugendlicher Medienrezeption (Feierabend, Planckenhorn & Rathgeb, 2015, S. 13–20; Feierabend, Rathgeb & Reutter, 2018; Feierabend, Rathgeb & Reutter, 2019; Schneider, 1994) sowohl problematischer, als auch unproblematischer Art. Im Folgenden beschränken wir uns bei den Beispielen auf einen realen Fall von problematischer, Angstzustände auslösender Medienerfahrung (siehe Melchers, 1994) bei kleineren Kindern. Außerdem sind, wenn von „Kindern“ die Rede ist, stets auch Jugendliche mitgemeint.

## **1 Dokumentiere deine Beobachtungen!**

Im Laufe eines Tages gibt es viele verschiedene Situationen, Gespräche oder Beobachtungen, die Einblicke in das Medienerleben von Kindern erlauben (vgl. Feil & Furtner-Kallmünzer, 1994): Es fallen Namen und Begriffe und diese werden oft zusammen mit gesehenen Handlungsfiguren in das Spiel eingebaut. Wenn man dies aufmerksam verfolgt und notiert, hat man eine Basis, auf deren Grundlage man weitere fundierte Überlegungen anstellen kann. Die Notizen können helfen, Häufigkeiten, zeitliche Verläufe oder Steigerungen von Problematiken nachvollziehen zu können. Kinder in ihrer Verarbeitung ihres Medienerlebens zu unterstützen ist angesichts der zunehmenden Mediatisierung der kindlichen Lebenswelten mehr denn je eine wesentliche Komponente pädagogischen Handelns (vgl. hierzu die „Bildungsgrundsätze NRW“ (Bildungsgrundsätze, 2019, insbes. S. 128 ff.)).

### **1.1 Informiere dich!**

Wenn anhand der Notizen etwas überprüfenswert erscheint, gibt es hierzu unterschiedliche Möglichkeiten:

Besteht keine Sorge, auf Grund einer Nachfrage das entsprechende Kind zu einem emotionalen Ausbruch zu verleiten, empfiehlt sich als erster Weg ein Gespräch mit dem Kind. Nachfragen zu dem, was man gesehen oder gehört, aber selbst nicht einordnen kann, zeigen Kindern Interesse an ihrem Thema und sie werden als ExpertInnen auf diesem Gebiet befragt. In der Regel antworten sie gerne und sprechen dabei auch über kleinste Details.

Besteht jedoch die Gefahr, das Kind auf Grund der Nachfrage in eine nicht abschätzbare negative emotionale Gefühlslage zu bringen, empfehlen sich andere Wege der Informationsbeschaffung. Am einfachsten ist es, eventuell genannte *Begriffe* zu „googeln“ oder sich bei Wikipedia zu informieren. Viele Filme, Serien und Spiele sind bei Wikipedia u.a. mit Angaben zu Altersfreigabe und Inhaltsangabe umfassend beschrieben. Somit erhält man die wichtigsten Informationen für einen ersten Überblick über das entsprechende Thema. Verändert man seine Google-Suche in der Einstellung von „Alle“ auf „Bilder“, bekommt man zudem einen recht guten visuellen Eindruck von markanten Szenen und hat Vergleichsmaterial für gemalte Bilder. Eine Auswahl von Videotrailern bekommt man entweder über die allgemeine Google-

Suche angezeigt oder (gezielt) über die Einstellung „Videos“. Alternativ oder ergänzend sind *gezielte Suchabfragen* bei YouTube ebenfalls sinnvoll.

Über Computerspiele kann man sich zudem mit Hilfe von „Let’s play“-Videos informieren (Google-Suche: „let’s play“ und Titel des Spieles). „Let’s play“-Videos sind Spielsequenzen, die während des Spielens aufgezeichnet wurden. Diese werden z.B. auf Twitch, einem Online-Sender für Computerspiele, auch live ausgestrahlt. Eine weitere mögliche Informationsquelle ist der Spieleratgeber NRW (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), der mit Spieltestergruppen einzelne Games spielt und dann eine gemeinsame Rezension verfasst. So wird eine „pädagogische Beurteilung“ abgegeben, die sich von der offiziellen USK-Empfehlung unterscheiden kann.

## 1.2 Analysiere!

Je nach beruflichem Hintergrund, kann die Analyse eines Filmes oder eines Spieles unterschiedlich ausfallen. Es ist jedoch wichtig zu versuchen, bei der Analyse über den eigenen professionellen Zugang hinaus auch andere Perspektiven einzunehmen, um (zum Wohle des Kindes) ein möglichst umfassendes Bild des Problems zu erhalten. Jede Profession bringt ihre eigenen Forschungsfragen mit sich und im Folgenden sollen verschiedene wichtige Analyseblickwinkel kurz dargestellt werden.

### *KindheitsexpertInnen*

Als KindheitsexpertInnen seien alle Personen verstanden, die in ihren beruflichen Ausbildungen einen Schwerpunkt auf dem Bereich der kindlichen Entwicklung haben. Dazu gehören neben PädagogInnen auch MotopädInnen, LogopädInnen, KinderärztInnen, EntwicklungspsychologInnen etc.

Aus KindheitsexpertInnen-Sicht ergeben sich z.B. Fragen, inwieweit das entsprechende Kind motorisch (Schneider & Lindenberger, 2012), sprachlich (Wendlandt, 2017), kognitiv (Schneider & Lindenberger, 2012), emotional (Sendera & Sendera, 2011) oder hinsichtlich der sensorischen Integration (Ayres, 2016) entwickelt ist. Auf ein weniger weit entwickeltes Kind hat ein problematischer Medienkonsum stärkere und negativere Auswirkungen, als auf ein Kind, das diese grundlegenden Fähigkeiten bereits gut entwickelt und gefestigt hat.

### *Medienpädagogik*

Den *einen* medienpädagogischen Blickwinkel gibt es zwar nicht, aber es gibt Fragestellungen, die vorrangig dem Bereich der Medienpädagogik zuzuordnen sind. Dazu gehören Fragen nach den Medienkompetenzen (vgl. Süss, Lampert & Trueltzsch-Wijnen, 2013; Theunert, 2007): Welche Fähigkeiten haben die Kinder, Medien und ihren Umgang damit kritisch zu betrachten? Wie nutzen sie die verschiedenen Medien und Angebote? Wie gut ausgeprägt sind ihre Fähigkeiten darin, selbst Medienprodukte zu gestalten?

Auch Fragen nach Gründen für die Mediennutzung sind aus medienpädagogischer Sicht zu stellen: Inwiefern nutzen Kinder und Jugendliche Medienangebote zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben (Fleischer & Grebe 2014), zur Identitätsbildung (Schorb, 2014) oder zur Konstruktion des eigenen Geschlechts (Götz, 2014)? Der Bereich der Mediensozialisation (Kaiser, 2015) umfasst Fragen nach der Geräteausstattung, dem Gerätebesitz, der Nutzungsdauer und den präferierten Medienangeboten, ebenso wie nach der Bedeutung, die den Medien in verschiedenen Lebensphasen zugeschrieben wird.

### *Medienwirkungsforschung/Mediensuchtprävention*

Bitzer, Bleckmann und Mößle (2014) unterscheiden drei Dimensionen, die sowohl bei der Mediensuchtprävention, als auch bei der Vorbeugung problematischer Medienerfahrungen berücksichtigt werden sollten: *Zeit*, *Inhalt* und *Funktion*. Zur Dimension *Zeit* führen sie an, dass sich bei sechs- bis siebenjährigen Kindern schon ab 45 Minuten täglichen Fernsehkonsums die Leseleistung verschlechtert. Um die zunehmende Medienkonvergenz zu berücksichtigen, schlagen sie vor, eine maximale Gesamtnutzungsdauer für Bildschirmmedien festzulegen. In Bezug auf den *Inhalt* sehen die AutorInnen die Altersempfehlungen der FSK und USK als unbedingt verbindliche Mindestalter an. Jedes Unterschreiten dieses Alters sei höchst problematisch. Bezüglich der Dimension *Funktion* sehen Bitzer et. al insbesondere jede eskapistische Verwendung von Bildschirmmedien durch die Kinder sowie den Missbrauch von Medien als Betreuungs- und/oder Erziehungsmittel (Belohnung oder Entzug als Bestrafung) von Seiten der Eltern als bedenklich an.

## **1.3 Evaluiere deine Ergebnisse!**

Um zu einer Einschätzung des Spieles/Filmes etc. für das entsprechende Kind zu kommen, werden nun die Informationen und Analyseergebnisse zusammengefasst und bewertet. Ziel ist es, sich anhand des bisherigen Ergebnisstandes zu überlegen, ob das Medium für das Kind in dem Alter geeignet ist oder ob es eine Entwicklungsgefährdung bzw. weitere gesundheitliche, psychische oder soziale Probleme (z.B. Computerspielsucht (vgl. Wildt, 2015)) verursachen kann.

## **1.4 Diskutiere deine Ergebnisse!**

Pädagogische Fachkräfte arbeiten in der Regel in einem Team und sollten gemeinsam einen möglichen Problemlösungsansatz entwickeln. Hierbei kann sich ein entsprechendes Teammeeting an folgenden Punkten orientieren:

- Information des Teams über Beobachtungen, zusammengetragene Informationen, Analyseergebnisse und Evaluation,
- Veranschaulichung durch Bilder oder Videosequenzen aus dem Film/der Serie/dem Spiel,
- Zusammentragen eventueller ähnlicher oder gegensätzlicher Beobachtungen durch andere Teammitglieder,
- Diskussion der Ergebnisse und Aufstellen von Alternativhypothesen.

## **1.5 Interveniere angemessen!**

Je nach Anzahl und Alter bzw. Entwicklungsstand der betroffenen Kinder stehen bei der Verarbeitung der medialen Einflüsse verschiedene Impulse zur Verfügung, so z.B.:

- Seien Sie für das Kind oder dem/der Jugendlichen bei Redebedarf ansprechbar. Zeigen Sie dabei in jedem Fall Interesse, um die Gesprächsbereitschaft des Kindes aufrecht zu erhalten. Vermeiden Sie es, sich eventuelles Unbehagen bezüglich der Thematik anmerken zu lassen, um bestehende Ängste des Kindes nicht zu verstärken.

- Steigen Sie gegebenenfalls in ein Rollenspiel ein, um die Situation von Hilflosigkeit in Selbstwirksamkeit zu verändern (z.B. durch gemeinsames Einfangen und „Heilen“ von Monstern) oder regen Sie eine kreative Darstellung der Medienerlebnisse an, z.B. Zeichnen, Basteln, lösungsorientiertes Malen etc.
- Um zu vermeiden, bei Kindern, die noch nicht mit der Thematik konfrontiert worden sind, Interesse zu wecken, führen Sie Gespräche und Angebote möglichst nur mit den betroffenen Kindern durch.
- Überlegen Sie: Ist ein Elterngespräch (bei Einzelfällen), ein Elternabend (bei bestehenden „Domino-Effekten“ oder ggf. auch als Präventionsmaßnahme) angebracht bzw. notwendig? Besteht gar ein Verdacht auf Kindeswohlgefährdung, der entsprechende Maßnahmen impliziert (z.B. bei wiederholten Vorfällen oder Uneinsichtigkeit der Eltern)?

## **2 Beispiel: „Granny“**

### **2.1 Dokumentiere deine Beobachtungen!**

In einer Kita bewegte sich während einer Freispielphase im Freien ein Mädchen (4 Jahre) wie ein Zombie, mit ausgestreckten Armen und herabhängenden Händen sowie schlaffem Gesichtsausdruck. Die anderen Kinder liefen schreiend davon und riefen „Granny! Granny!“. Das Spiel ähnelte einem Fangspiel, da die „Granny“ versuchte, die anderen Kinder zu erwischen und zu beißen. Am Nachmittag berichteten die Eltern des 4jährigen Mädchens in der Abholsituation, dass ihre Tochter seit einigen Tagen Angst vor dem Einschlafen hätte und viel weinen würde. Gerade, wenn sie alleine in ihrem Zimmer bleiben sollte, was früher gar kein Problem dargestellt hätte, würde sie seit neuestem mit Panik reagieren.

### **2.2 Informiere dich!**

Eine Suche auf der Seite des Spieleratgebers NRW und der deutschen Version von Wikipedia brachte keine Resultate. Im Google Play Store, von dem man das Spiel kostenlos herunterladen kann, steht es mit einer USK 16 -Empfehlung. Laut der englischen Version von Wikipedia handelt es sich um ein Horror-Spiel für einen Single-Player-Modus, das Ende 2017 für iOS und Android und Ende 2018 für Windows veröffentlicht wurde. Hier findet sich auch eine ausführliche Beschreibung der Spielhandlung. Diese kann man sich ebenso bei Let's play-Videos ansehen.

### **2.3 Analysiere!**

Sicht von Kindheits-ExpertInnen: Ein vierjähriges Kind befindet sich (entwicklungspsychologisch betrachtet) nach Piaget (Schneider & Lindenberger, 2012, S. 190 ff.; Jaszus, Büchin-Wilhelm, Mäder-Berg & Gutmann, 2008, S. 284 ff.) in der sogenannten präoperationalen Phase und hierzu gehört u.a. auch „magisches Denken“: Kinder können in diesem Alter in der Regel noch nicht wirklich zwischen Fantasie und Realität unterscheiden. Ein vierjähriges Kind könnte also tatsächlich denken, dass es „böse Omas“ gibt, die versuchen wollen, es zu töten.

Medienpädagogische Sicht: „Let's play“-Videos und Screenshots zeigen eine von unten nach oben gerichtete Perspektive („Kindersicht“). Jüngere Kinder können in der Regel diesen Effekt

noch nicht als bewusstes dramaturgisches Mittel reflektieren, weshalb ein starkes Identifikationspotenzial mit dem gespielten Charakter besteht. Um ein (auf YouTube ohne Altersbeschränkung frei zugängliches!) „Let’s play“-Video anzusehen, müssen Kinder nicht mehr unbedingt schreiben bzw. tippen können, da sich Tablets, Smartphones und zunehmend auch Fernsehgeräte mittels Sprachsteuerung zu den gewünschten Seiten dirigieren lassen.

Medienwirkungsperspektive: Die zur Verfügung stehenden „Let’s Play“-Videos dauern in der Regel zwischen 5 und 35 min, wobei hinsichtlich der Dimension Zeit nur die kürzeren Videos unproblematisch wären. Das Spiel ist jedoch erst ab 16 Jahren frei gegeben und bei den zur Verfügung stehenden „Let’s Play“-Videos versuchen die Streamer durch Inhalt und Tonfall ihrer Kommentare eine besonders dramatische Stimmung zu erzeugen, was das Verstörungspotenzial des Inhaltes nochmal verstärkt. Der Zugriff eines vierjährigen Kindes auf entsprechende Geräte (Smartphone, Tablet, PC) ist in der Regel reglementiert, so dass zu vermuten ist, dass das Gerät von den Eltern z.B. als „Babysitter“ eingesetzt wird. Fehlende Altersbeschränkungen und das Vorschalten ungeeigneter Werbung bei YouTube sind den meisten Eltern ebenso wenig bewusst wie die Möglichkeit einer Sprachsteuerung des Gerätes durch kleine Kinder.

## **2.4 Evaluiere deine Ergebnisse!**

Das Horror-Spiel ist ab 16 Jahren freigegeben und aus der Perspektive der kindlichen Opfer gestaltet. Das Spiel oder auch nur ein „Let’s Play“-Video sind für vierjährige Kinder als ungeeignet zu betrachten. Schon das Ansehen eines fünfminütigen Videos kann ein jüngeres Kind verängstigen und zu Schlafstörungen führen und letztlich seine Entwicklung beeinträchtigen. Konzentrationsprobleme, Müdigkeitszustände oder Defizite in der Kontrolle der Motorik sind mögliche Folgen. Langfristig kann es also, wenn nichts unternommen wird, zu einer schwer zu korrigierenden Entwicklungsstörung führen.

## **2.5 Diskutiere deine Ergebnisse!**

In der Teambesprechung zu dem geschilderten Fall berichteten die Kollegen von ähnlichen Beobachtungen in anderen Tagessituationen. Es wurde beschlossen, ein Elterngespräch zu führen.

## **2.6 Interveniere angemessen!**

In mehreren Gesprächen mit den Eltern wurde die Sorge um die Entwicklung des Kindes zum Ausdruck gebracht. Die Eltern antworteten stets, dass „unsere heutige Zeit“ eben so sei und die Kinder „von Anfang an“ damit umzugehen lernen müssten. Sämtliche Argumente bezüglich drohender Entwicklungsstörungen wurden von den Eltern abgetan und eine Veränderung des eigenen Verhaltens oder ein Schutz für das Kind wurden von ihnen für nicht sinnvoll erachtet. In diesem Fall haben die pädagogischen Kräfte die Verantwortung, ihren Schutzauftrag zu erfüllen und auf dem Dienstweg einen Verdacht auf Kindeswohlgefährdung zu melden.



## Fazit

In mehreren Seminaren und Workshops wurde das hier vorgestellte DIAEDI-Modell diskutiert und in Kleingruppen getestet. Die Übersichtlichkeit der einzelnen Schritte und Hinweise, z.B. zur Informationsbeschaffung, wurde als sehr wertvoll eingestuft. Selbst Personen, die sich selbst als eher „nicht medienaffin“ bezeichnen, wenig Filme sehen oder sich auch gar nicht im Bereich der Computerspiele auskennen, konnten mit dem Modell in kürzester Zeit Wissen über die Medienthemen der zu betreuenden Kinder und Jugendliche erlangen und diese angemessen einschätzen. Hierbei zeigt sich auch die Neutralität des Modells: es ist nicht nur bei Auffälligkeiten, die Grund zur Sorge bereiten, einsetzbar, sondern bei jedem beliebigen Thema, das bei Kindern zur Sprache kommt. So wurde als ein nicht negatives Beispiel auch die Serie „Paw Patrol“ analysiert. Daraus entstanden geeignete Medienprojekte. „Ninjabo“, ein sehr beliebtes Thema bei Jungen im Kindergartenalter, zeigte sich durch die Analyse als eher ungeeignet für Kindergartenkinder und es wurden Ideen entwickelt, wie man entsprechende Interessen anderweitig aufgreifen kann, z.B. in Form eines Judo-Angebotes.

## Literaturverzeichnis

- Ayres, A. J. (2016): *Bausteine der kindlichen Entwicklung. Sensorische Integration verstehen und anwenden - das Original in moderner Neuauflage*. 6. korrigierte Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer. Online verfügbar unter <http://gbv.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=4659352> [02.10.2019].
- Bildungsgrundsätze NRW (2019): Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen & Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): *Bildungsgrundsätze. Mehr Chancen durch Bildung von Anfang an. Grundsätze zur Bildungsförderung für Kinder von 0 bis 10 Jahren in Kindertagesbetreuung und Schulen im Primarbereich in Nordrhein-Westfalen*. Online verfügbar unter [https://www.mkffi.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze\\_161219.pdf](https://www.mkffi.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze_161219.pdf) [09.12.2020].
- Bitzer, E. M., Bleckmann, P. & Mößle, T. (2014): *Prävention problematischer und suchtartiger Bildschirmmediennutzung. Eine deutschlandweite Befragung von Praxiseinrichtungen und Experten*. Hrsg. v. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KFN). Hannover (Forschungsbericht / KFN, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V., 125). Online verfügbar unter [https://kfn.de/wp-content/uploads/Forschungsberichte/FB\\_125.pdf](https://kfn.de/wp-content/uploads/Forschungsberichte/FB_125.pdf) [01.10.2019].
- Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Online verfügbar unter <https://www.spieleratgeber-nrw.de/> [13.02.2020].
- Feierabend, S., Plankenhorn, T. & Rathgeb, T. (2015): *miniKIM2014 - Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2-bis 5-Jähriger in Deutschland*. Hrsg. v. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Online verfügbar unter [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/miniKIM/2014/Studie/miniKIM\\_Studie\\_2014.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/miniKIM/2014/Studie/miniKIM_Studie_2014.pdf) [01.01.2020].
- Feierabend, S., Rathgeb, T. & Reutter, T. (2018): *JIM-Studie 2018 - Jugend, Internet, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-19jähriger*. Hrsg. v. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest c/o Landesanstalt für Kommunikation (LFK). Stuttgart. Online verfügbar unter [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018\\_Gesamt.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf) [03.01.2020].
- Feierabend, S., Rathgeb, T. & Reutter, T. (2019): *KIM-Studie 2018 - Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger*. Hrsg. v. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest c/o Landesanstalt für Kommunikation (LFK). Stuttgart. Online verfügbar unter [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie\\_2018\\_web.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf) [03.01.2020].
- Feil, C. & Furtner-Kallmünzer, M. (1994): Der Medienalltag von Kindern in Kindertagesstätten. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): *Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen*. Opladen: Leske + Budrich, S. 113–133.
- Fleischer, S. & Grebe, C. (2014): Entwicklungsaufgaben und kritische Lebensereignisse. In: Angela Tillmann, Sandra Fleischer und Kai-Uwe Hugger (Hrsg.): *Handbuch Kinder und Medien*. Wiesbaden: Springer VS (Digitale Kultur und Kommunikation, 1), S. 153–162.

- Götz, M. (2014): Die Konstruktion von Geschlecht. In: A. Tillmann, S. Fleischer & K.-U. Hugger (Hrsg.): *Handbuch Kinder und Medien*. Wiesbaden: Springer VS (Digitale Kultur und Kommunikation, 1), S. 89–100.
- Jaszus, R., Büchin-Wilhelm, I., Mäder-Berg, M. & Gutmann, W. (2008): *Sozialpädagogische Lernfelder für Erzieherinnen und Erzieher*. 1. Auflage. Stuttgart: Holland + Josenhans.
- Kaiser, S. (2015): Mediensozialisation. In: F. von Gross, D. M. Meister und U. Sander (Hrsg.): *Medienpädagogik - ein Überblick*. Weinheim und Basel: Beltz Juventa, S. 49–78.
- Melchers, C. B. (1994): Medienbilder und Angst aus psychoanalytischer Sicht. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): *Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen*. Opladen: Leske + Budrich, S. 223–231.
- Schneider, S. (1994): Wie Kinder Medien gebrauchen. Theoretische Erklärungsansätze zur Auseinandersetzung von Kindern mit Medienangeboten. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): *Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 1: Pädagogische Grundlagen*. Opladen: Leske + Budrich, S. 157–170.
- Schneider, W. & Lindenberger, U. (Hrsg.) (2012): *Entwicklungspsychologie*. Mit Online-Materialien. 7. Auflage. Weinheim, Basel: Beltz Verlag.
- Schorb, B. (2014): Identität und Medien. In: A. Tillmann, S. Fleischer & K.-U. Hugger (Hrsg.): *Handbuch Kinder und Medien*. Wiesbaden: Springer VS (Digitale Kultur und Kommunikation, 1), S. 171–182.
- Sendera, A. & Sendera, M. (2011): *Kinder und Jugendliche im Gefühlschaos. Grundlagen und praktische Anleitungen für den Umgang mit psychischen Auffälligkeiten und Erkrankungen*. Wien, New York: Springer.
- Süss, D., Lampert, C. & Trueltzsch-Wijnen, C. (2013): *Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung*. 2., überarb. und aktualisierte Aufl. Wiesbaden: Springer VS (Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft Lehrbuch).
- Theunert, H. (Hrsg.) (2007): *Medienkinder von Geburt an. Medienaneignung in den ersten sechs Lebensjahren*. Schriftenreihe Interdisziplinäre Diskurse, Band 2. München: kopaed.
- Wendlandt, W. (2017): *Sprachstörungen im Kindesalter. Materialien zur Früherkennung und Beratung*. 8., überarbeitete und erweiterte Auflage. Hrsg. v. N. Lauer und D. Schrey-Dern. Stuttgart, New York: Georg Thieme Verlag (Forum Logopädie).
- Wildt, B. te (2015): *Digital Junkies. Internetabhängigkeit und ihre Folgen für uns und unsere Kinder*. München: Droemer.