



*Kindgerechter Umgang und Schutz vor Gefahren*  
***Medien in der frühen Kindheit***

*Prof. Dr. Jörg Maywald, Northeim, 4.12.2019*



## *Kleinkindboom am Bildschirm*

---

### *Gehört zur Geburtsvorbereitung bald das Medientraining?*

Dafür sprechen sich indirekt amerikanische Kinderärzte aus, die im Auftrag der Nationalen Gesundheitsbehörde die digitalen Gewohnheiten von viertausend Neugeborenen im Bundesstaat New York verfolgt haben.

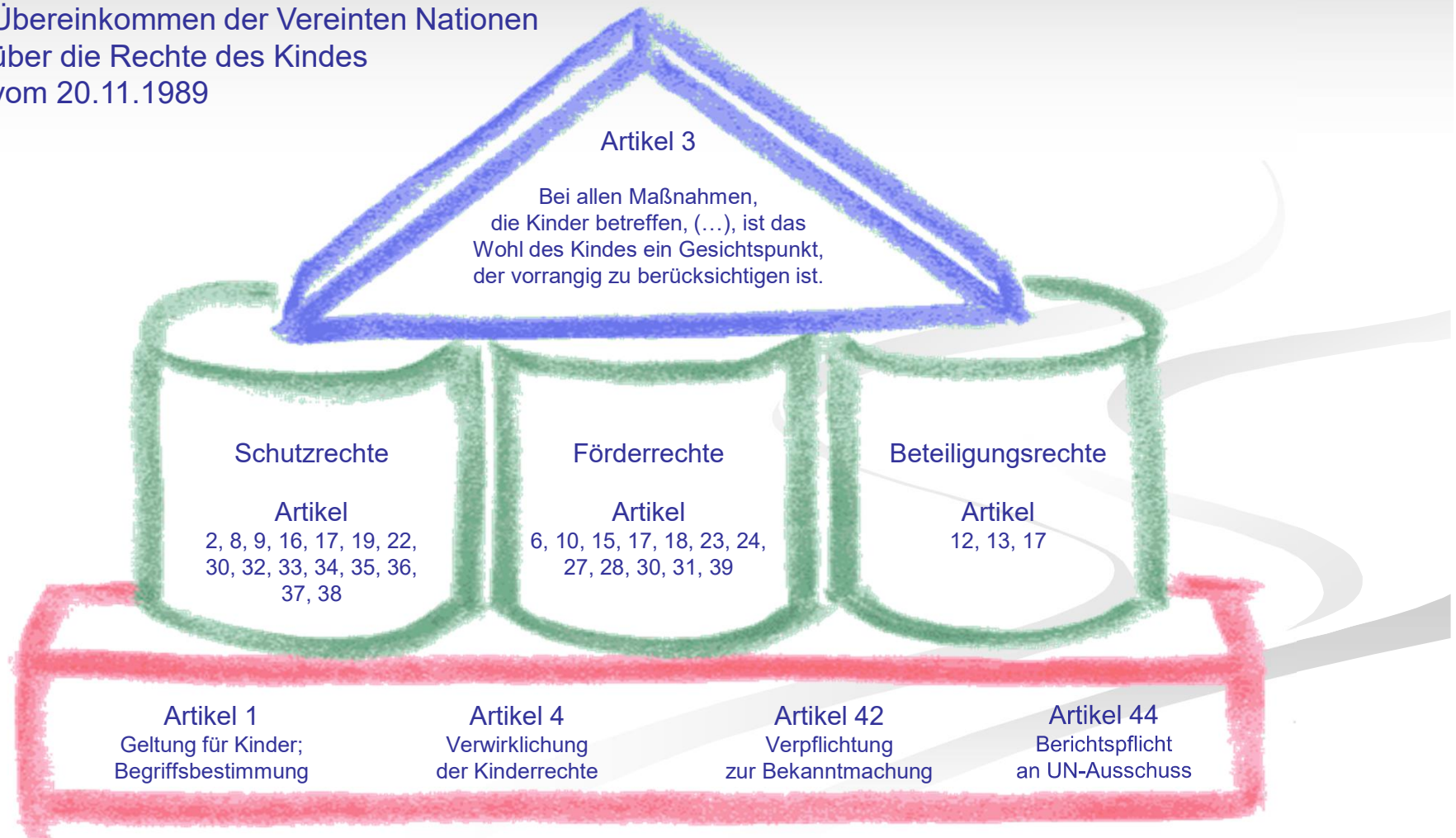
Fazit: 87 Prozent der Kleinkinder überschritt die von der Kindermedizin-Akademie herausgegebenen Empfehlungen deutlich. **Einjährige verbrachten nach Auskunft der Mütter im Schnitt 53 Minuten täglich am Bildschirm, mit drei Jahren waren die Kinder bereits zweieinhalb Stunden mit dem Smartphone oder einem Kinder-computer beschäftigt.** Die Akademie empfiehlt für Zwei- bis Fünfjährige maximal eine Stunde Bildschirmzeit.

Ein Positives brachte die in den „Proceedings“ der amerikanischen Nationalen Akademie der Wissenschaften publizierte Untersuchung: Mit sieben und acht Jahren sank die Bildschirmzeit dank der Schulpflichten – vorerst – auf unter 1,5 Stunden.

*Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 27.11.2019*

# Das Gebäude der Kinderrechte

Übereinkommen der Vereinten Nationen  
über die Rechte des Kindes  
vom 20.11.1989



## UN-Kinderrechtskonvention: Medien

---

Die Vertragsstaaten erkennen die wichtige Rolle der Massenmedien an und stellen sicher, dass das Kind Zugang hat zu Informationen und Material aus einer Vielfalt nationaler und internationaler Quellen, insbesondere derjenigen, welche die Förderung seines sozialen, seelischen und sittlichen Wohlergehens sowie seiner körperlichen und geistigen Gesundheit zum Ziel haben.

Zu diesem Zweck werden die Vertragsstaaten

- a) die Massenmedien ermutigen, Informationen und Material zu verbreiten, die für das Kind von sozialem und kulturellen Nutzen sind und dem Geist des Artikels 29 entsprechen; (...)
- e) die Erarbeitung geeigneter Richtlinien zum Schutz des Kindes vor Informationen und Material, die sein Wohlergehen beeinträchtigen, fördern, wobei die Artikel 13 und 18 zu berücksichtigen sind.

# Was junge Kinder brauchen

---

- **Zu-Wendung statt Ab-Wendung**  
Direkter (Blick-)Kontakt (face-to-face) ist wichtig für Selbstwertgefühl („Ich bin wichtig“) und allmählich wachsendes Selbstbewusstsein.
- **Spiegelung in den liebevollen Blicken der Eltern**  
Der „Glanz in den Augen der Mutter“ (Pavel Kohut) stellt eine Art Spiegelung für das Kind dar, die unerlässlich für die Herausbildung seines Selbst ist (das Kind erkennt sich im Anderen).
- **Feinfühlig Reaktionen (Sensitivity)**  
Parental sensitivity means the ability of parents to perceive and interpret accurately their infant's signals and communications and to respond appropriately. (Mary Ainsworth).
- **Geteilte Aufmerksamkeit (shared attention)**  
Elternteil und Kind schauen gemeinsam mit derselben Freude und demselben Interesse auf dasselbe „Dritte“ (Das Kind lernt und wächst in Beziehung).
- **Ansprache und Dialog**  
Kinder verstehen den (emotionalen) Gehalt der menschlichen Stimme lange vor Entwicklung des kognitiven Sprachverständnisses und des aktiven Sprechens

# Forschung: Technoference

---

## Digital devices during family time could exacerbate bad behavior

Parents who spend a lot of time on their phones or watching television during family activities such as meals, (...) “Technoference” can lead children to show more frustration, hyperactivity, whining, sulking or tantrums.

Die zeitlich ausgedehnte Nutzung von Smartphone oder Fernsehen während familiärer Aktivitäten wie z.B. Mahlzeiten (“Technoference”) kann bei Kindern zu mehr Frustration, Hyperaktivität, Quengeln, Schmollen oder Wutanfällen führen.

Technoference is defined as everyday interruptions in face-to-face interactions because of technology devices. Recent studies estimate that parents use television, computers, tablets and smartphones for nine hours per day on average. A third of this time is spent on smartphones, which due to their portability are often used during family activities such as meals, playtime, and bedtime – all important times involved in shaping a child’s social-emotional wellbeing. When parents are on their devices research shows that they have fewer conversations with their children and are more hostile when their offspring try to get their attention.

Relationships between parent technoference and child externalizing behavior are trans-actional and influence each other over time. (...) Parents who have children with more externalizing problems become more stressed, which may lead to their greater with-drawal with technology, which in turn may contribute to more child externalizing problems.

McDaniel, B.T. Radesky, J.S. (2018). Technoference: Longitudinal Associations between Parent Technology Use, Parenting Stress, and Child Behavior Problems, *Pediatric Research* DOI: 10.1038/s41390-018-0052-6

## *Risiken für junge Kinder bei nicht kindgerechter Mediennutzung (1)*

---

- Ablenkung von Eltern-Kind-Interaktion durch elterliche Mediennutzung (schlechtes Vorbildverhalten)
- Beeinträchtigung der sozio-emotionalen Entwicklung bei häufiger Nutzung von Bildschirmmedien zur **Ruhigstellung**
- Zurückdrängen realer Interaktionen und mangelnde Bewegung bei übermäßigem Medienkonsum
- Verunsicherung des Kindes infolge **nicht altersgerechter, schädlicher Inhalte** (Gewalt, Pornografie, traurige Ereignisse)

## *Risiken für junge Kinder bei nicht kindgerechter Mediennutzung (2)*

---

- Ablenkung von Bildungsinhalten durch **irritierende Bild- und Töneffekte**
- Ein- und Durchschlafprobleme aufgrund der **Exposition von LED-Licht** am Abend
- **Mangelnde Interaktion** (von Eltern bzw. pädagogischen Fachkräften) mit dem Kind **während Mediennutzung**
- Verletzung des Rechts des Kindes auf Privatsphäre im Falle des **ungeschützten Postens von Fotos**



## Forschung: miniKIM-Studie

---

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: miniKIM 2014, Selbstauskunft von 600 Haupterziehern zur Mediennutzung ihrer Kinder zwischen zwei und fünf Jahren

Kinder im Alter von zwei bis drei Jahren sehen durchschnittlich 34 Minuten am Tag fern, die Vier- bis Fünfjährigen kommen bereits auf 52 Minuten pro Tag. Unabhängig davon bleibt die Zeit, in der sich die Kinder mit Büchern beschäftigen, aber in beiden Altersgruppen konstant (26 Minuten pro Tag). Außerdem hören die Zwei- bis Fünfjährigen nach Angaben der Haupterzieher im Schnitt 18 Minuten pro Tag Radio, spielen drei Minuten Computer-Konsolen- oder Onlinespiele und nutzen jeweils zwei Minuten das Internet, Handy- sowie Tablet-Spiele.

Computer und Internet spielen im Alltag der Zwei- bis Fünfjährigen eine sehr untergeordnete Rolle, lediglich 15 Prozent der Kinder haben schon erste Erfahrungen mit dem PC gesammelt. Das Internet nutzen nur sieben Prozent der Jungen und Mädchen, allerdings sind fünf Prozent der Zwei- bis Fünfjährigen schon regelmäßige Nutzer von Online-Diensten. Nur 15 Prozent aller Kinder im Alter von zwei bis fünf Jahren haben schon einmal Tablet-PC genutzt.

## Forschung: BLIKK-Studie

---

Ergebnisse auf der Basis von 2.955 validen Datensätzen (96,9%) von Kindern in der Altersgruppe zwischen einem Monat (U3) und 14 Jahren (J1):

- Wird eine **elterliche** digitale Medien-Nutzungs-Kompetenz vermisst, kann dies auch eine digitale **Medien-Nutzungs-Kompetenz der Kinder vermissen** lassen.
- 75% der Kinder im Alter von **2 bis 4 Jahren** (U7-U9) spielen bereits **bis 30 Minuten mit Smartphones** bei einer fehlenden digitalen Medien-Nutzungs-Kompetenz.
- Es zeigt sich ein Zusammenhang zwischen **Sprachentwicklungs-Störungen** und der Nutzungsdauer digitaler Medien der Kinder bzw. der Eltern.
- Es besteht eine Wechselbeziehung zwischen der Nutzungsdauer digitaler Medien und dem **BMI** des Kindes, des **Bewegungsumfangs** sowie dem **Genuss von Süßigkeiten**.
- Insbesondere in der Altersgruppe der Kinder im Alter von 8-14 (U10, U11, J1) zeigen sich Zusammenhänge bei **Lese-/Rechtschreib-Schwäche, Aufmerksamkeitsschwäche, Aggressivität sowie Schlafstörungen** und einer fehlenden Kompetenz im Umgang mit digitalen Medien.

Quelle: BLICK-Medien – Bewältigung, Lernverhalten, Intelligenz und Kommunikation – Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien, Stiftung Kind und Jugend im Berufsverband der Kinder- und Jugendärzte 2016  
[www.Stiftung-Kind-und-Jugend.de](http://www.Stiftung-Kind-und-Jugend.de)

## *Forschung: LIFE Child-Studie Leipzig*

---

### **Elektronische Medien können zu auffälligem Verhalten führen**

Vorschulkinder, die **täglich Smartphone oder Computer** nutzen, weisen ein Jahr später **mehr Verhaltensauffälligkeiten wie Hyperaktivität und Unaufmerksamkeit** auf als Kinder, die diese Medien nicht nutzen. (...) Kinder ohne Medienkonsum haben vergleichsweise auch weniger emotionale Probleme.

Die Ergebnisse geben Hinweise darauf, dass verstärkter Medienkonsum ein Risiko darstellt, Verhaltensauffälligkeiten zu entwickeln. Wiederum können Verhaltensauffälligkeiten auch zu einem vermehrten Konsum dieser Medien führen.

Daher raten die Leipziger Wissenschaftler, den Konsum elektronischer Medien äußerst gering zu halten und frühe Anzeichen von Verhaltensauffälligkeiten ernst zu nehmen.

Pressemitteilung der Universität Leipzig vom 16.05.2018

Universität Leipzig, LIFE Child-Studie (2018). International Journal of Environmental Research and Public Health, <http://dx.doi.org/10.3390/ijerph15040814>

## Forschung: Boston Medical Center (1)

---

### Educational Value / Bildung (a)

Although well-researched television programs such as *Sesame Street* or *Blues Clues* can promote early academic skills in preschool-aged children, children <30 months cannot learn from television and videos as they do from real-life interactions.

Gute TV-Programme wie z.B. „Sesamstraße“ können die **kognitiven Fähigkeiten** von Vorschulkindern **fördern**.

**Kinder bis zum Alter von zweieinhalb Jahren** lernen besser durch **reale Interaktionen im Alltag**.

Jenny S. Radesky, MD, Jayna Schumacher, MD, Barry Zuckerman, MD (2015):  
Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown.  
In: PEDIATRICS Vol. 135, number 1, January 2015

## *Forschung: Boston Medical Center (2)*

---

### **Educational Value / Bildung (b)**

Research suggests that interactive media such as learn-to-read apps and electronic books (e-books) may increase early literacy skills by providing practice with letters, phonics, and word recognition. E-books can be useful in promoting vocabulary development and reading comprehension (...).

However, such extraneous e-book enhancements have also been shown to distract children's attention from the story and to interfere with comprehension. In other words, the visual design, sound effects, and touchscreen interface of interactive media can either engage young children or distract them from educational content. A balance between the 2 is necessary to facilitate learning.

Interaktive **Lern-Apps** können die **Lese- und Schreibfähigkeiten** von Kindern **verbessern**. Aufgrund ihrer Bild- und Toneffekte bergen sie zugleich die **Gefahr**, Kinder von den Bildungsinhalten **abzulenken**.

Um Lernen zu erleichtern, müssen diese beiden Effekte in eine **gute Balance** gebracht werden.

## *Forschung: Boston Medical Center (3)*

---

### **Distraction From Distress / Ablenkung in Stresssituationen**

Because young children need to develop internal mechanisms of self-regulation, it needs to be determined whether mobile device use, although helpful in the short term, could be detrimental to later social-emotional outcomes when used as the principal way in which children are taught to calm themselves down.

Kinder müssen die **Fähigkeit zur Selbstregulation** entwickeln.  
Zwar kann die Nutzung von **Mobilgeräten** (z.B. Spiele, Filme)  
Kinder **kurzfristig entlasten**.

Wenn diese Medien aber hauptsächlich  
dazu genutzt werden, um **Kinder zur Ruhe zu bringen**,  
kann dies die **sozial-emotionale Entwicklung beeinträchtigen**.

Jenny S. Radesky, MD, Jayna Schumacher, MD, Barry Zuckerman, MD (2015):  
Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown.  
In: PEDIATRICS Vol. 135, number 1, January 2015

## *Forschung: Boston Medical Center (4)*

---

### **Displacement of Activities / Verlagerung von Aktivitäten**

Although interactive media are well suited to teach concrete knowledge (so-called skills and drills), other important preacademic skills as self-regulation, empathy, social skills, and problem-solving are primarily learned through children exploring the natural environment, interacting with peers and caregivers, and playing in unstructured, creative ways.

Moreover, interactive media use by young children may displace sensorimotor activities (eg, manipulation, climbing, building) that support development of visual-motor skills important to later success in math and science. Parents' use of interactive media also has the potential to distract from parent-child interactions.

Interaktive Medien können **konkretes Wissen** vermitteln. Sie sind aber **nicht in der Lage**, wichtige Fähigkeiten wie Empathie, Selbstregulation, Problemlösungsfähigkeiten und **soziale Kompetenzen zu vermitteln**.

Mediengebrauch kann **sensomotorische Aktivitäten zurückdrängen**.  
Elterliche Mediennutzung kann **von Eltern-Kind-Interaktionen ablenken**.

## *Forschung: Boston Medical Center (5)*

---

### **Context and Parent Engagement / Kontext und Elternverhalten**

Like traditional media use, child use of mobile and interactive media does not occur in a vacuum. Many factors, including parenting style, socioeconomic status, and child temperament, modify the positive and negative effects of media on children's behavior and development.

Most important is parent-child (or teacher-child) interaction during media use: ie, how we use technology rather than the technology's qualities per se.

Andere Faktoren wie **Erziehungsstil** der Eltern, **sozioökonomischer Status** und **Temperament des Kindes** beeinflussen die – positiven und negativen – Effekte des Mediengebrauchs auf Verhalten und Entwicklung der Kinder.

Besonders wichtig ist die **Interaktion** mit den Kindern (durch Eltern bzw. Fachkräfte) während Mediennutzung.

Jenny S. Radesky, MD, Jayna Schumacher, MD, Barry Zuckerman, MD (2015):  
Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown.  
In: PEDIATRICS Vol. 135, number 1, January 2015



## *Forschung: Boston Medical Center (6)*

---

### **Preliminary Guidance for Parents / Elternberatung**

As with television, it is crucial to ask how parents decide which technology and content is best for their children and how they monitor and set rules for use.

Violence on mobile media should be avoided, and when encountered, children should be helped to understand it.

Entscheidend ist, **Eltern zu fragen**, wie sie über die **Nutzung von Medien** und über deren **Inhalte entscheiden** und auf welche Weise sie ihre Kinder beaufsichtigen und **Regeln setzen**.

**Gewaltinhalte** sollten **vermieden** werden.  
Wenn Kinder mit Gewalt in Medien konfrontiert werden, benötigen sie **Unterstützung**.

Jenny S. Radesky, MD, Jayna Schumacher, MD, Barry Zuckerman, MD (2015):  
Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown.  
In: PEDIATRICS Vol. 135, number 1, January 2015

## BZgA: Tipps und Regeln für Fernseher und Computer (1)

---

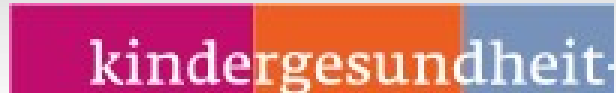
kindergesundheit-info.de

<https://www.kindergesundheit-info.de/themen/>

- Kinder unter drei Jahren sollten besser nicht fernsehen. Computerspiele – zum Beispiel einfache Lernspiele – sind frühestens ab vier Jahren geeignet. Apps auf Tablets und Smartphones müssen Kinder in den ersten Lebensjahren nicht nutzen.
- Im Alter zwischen drei und fünf Jahren sollten Kinder pro Tag nicht länger als eine halbe Stunde fernsehen, am Computer oder der Spielekonsole spielen, ab sechs Jahren höchstens 45 bis 60 Minuten.
- Vereinbaren Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Regeln für Fernsehen und Computer (Zeit, Ort, Umfang).
- Lassen Sie Ihr Kind nicht zappen. Suchen Sie mit Ihrem Kind gezielt geeignete, altersgerechte Sendungen bzw. Computerspiele aus.
- Stellen Sie weder Fernseher noch Computer oder Spielekonsole ins Kinderzimmer.
- Sehen Sie möglichst mit Ihrem Kind gemeinsam fern oder bleiben Sie zumindest in der Nähe und für Ihr Kind ansprechbar.
- Bleiben Sie mit Ihrem Kind über das Geschehene oder Gespielte im Gespräch. Interessieren Sie sich für die Medienformate und die Medienhelden, die Ihr Kind gerade schätzt.

## BZgA: Tipps und Regeln für Fernseher und Computer (2)

---



<https://www.kindergesundheit-info.de/themen/>

- Bieten Sie Ihrem Kind **ausreichend Gelegenheit für andere Freizeitbeschäftigungen**. Achten Sie vor allem darauf, dass es deutlich mehr **Zeit mit Bewegung an der frischen Luft** als vor dem Fernseher oder Computer verbringt.
- Machen Sie Ihr Kind nach und nach auf **Werbeformen** und die **Absicht der Werbung** aufmerksam.
- Lassen Sie Ihr Kind **nicht schon morgens** vor dem Frühstück und dem Besuch von Kita oder Schule **fernsehen oder am Computer spielen**.
- Schalten Sie den **Fernseher nicht als „Hintergrundkulisse“** an und lassen Sie ihn vor allem während der Mahlzeiten **ausgeschaltet**.
- In der letzten **Stunde vor dem Zubettgehen** sollten Fernseher, Computer und andere Bildschirmmedien **ausgeschaltet** bleiben.
- Zeigen Sie Ihrem Kind, wie es **Medien kreativ nutzen** kann, zum Beispiel, wie man digitale Fotos macht.
- Wenn Ihr Kind anfängt, sich für das Internet zu interessieren: Entdecken Sie **gemeinsam altersgerechte Internetangebote** und erklären Sie ihm die wichtigsten **Regeln zum sicheren Surfen** im Internet.

## *Junge Kinder und Medien: Thesen (1)*

---

Junge Kinder haben heutzutage **kaum mehr physische Räume**, in denen sie selbstständig unterwegs sein und etwas erleben können. Bei den Informationen aus der Welt der digitalen Medien ist es genau umgekehrt. Kinder können **früh ins Internet gehen** und finden dort neue und **wenig kontrollierte Erlebnisräume**. Gestenkommunikation mittels Touchscreens ist das Medium, das die Kindheit zunehmend früher bestimmt.

In den ersten Lebensjahren sind **konkrete sinnliche Erfahrungen unentbehrlich**. Hierzu gehören vor allem der unmittelbare soziale Austausch mit vertrauten Erwachsenen, das **Zusammenspiel mit anderen Kindern** sowie **Naturerfahrung** einschließlich der **Begegnung mit Tieren**. Geistige Operationen, die im Umgang mit der Realität noch nicht vollzogen werden können, sind auch in Bezug auf Medien noch nicht möglich. Medienerziehung muss insofern alters- und entwicklungsangemessen stattfinden.

## *Junge Kinder und Medien: Thesen (2)*

---

Die für Kinder **wichtigsten Medien** in der frühen Kindheit sind nach wie vor **Bücher und Handpuppen**. Eltern, die vorlesen und Hand- oder Fingerpuppen einsetzen, fördern nachhaltig kognitive, emotionale und soziale Kompetenzen ihrer Kinder. Beim Zuhören und in Rollenspielen geht es um Aufmerksamkeit und Achtsamkeit und darum, Entscheidungen selbstbestimmt und bewusst zu treffen. Demgegenüber führen **Alltagslärm** und allgegenwärtige **Hintergrundgeräusche** dazu, dass eher das **Weghören** als aufmerksames Hin- und Zuhören gelernt wird.

Hinsichtlich der digitalen Medien empfinden sich die meisten Eltern in einem **Dilemma**: Auf der einen Seite möchten sie ihren Kindern frühen Zugang zu den digitalen Medien verschaffen, auf der anderen Seite werden diese Medien von ihnen durchaus skeptisch gesehen. Hinzu kommt, dass viele Kinder selbst relativ wenig über Medien wissen, aber davon überzeugt sind, dass sie mehr davon verstehen als die Erwachsenen.

## *Junge Kinder und Medien: Thesen (3)*

---

In der mediatisierten Welt benötigen Kinder **Hilfestellungen und Interpretationshilfen** von Erwachsenen. Medienerziehung ist eng verwoben mit anderen Erziehungsaufgaben, zum Beispiel mit der Aufgabe, die Interessen des Kindes wahrzunehmen, seine Sichtweise zu verstehen, den Alltag zu strukturieren, **Regeln zu vereinbaren** und mit Konflikten konstruktiv umzugehen. Eltern sollten die **Neugierde** ihrer Kinder **für digitale Medien respektieren**, sich für deren Medienvorlieben interessieren, **Vorbild** in punkto Mediennutzung sein und ihre **Elternverantwortung** ebenso wie bei anderen Erziehungsfragen **wahrnehmen**.

Die Mediensozialisation von Kindern ist eng mit den Lebensbedingungen in den Familien verknüpft. Dabei sind die **Ressourcen** zur gesellschaftlichen Partizipation über Medien sehr **ungleich verteilt**. Kinder aus sozial benachteiligten Haushalten nutzen bevorzugt Angebote, die in einem crossmedial vermarkteten Kontext stehen. Demgegenüber ist das Angebot in privilegierten Familien vielfältiger und hochwertiger und die Eltern verfügen über bessere Zugänge zu Informationen.

## *Junge Kinder und Medien: Thesen (4)*

---

Um Eltern zu stärken, ihrer erzieherischen Verantwortung nachzukommen, bedarf es einer Art „Druckausgleich“, der darin besteht, die **Verantwortung für eine gelingende Medienerziehung auf mehrere Akteure** zu verteilen. Hierzu gehören zunächst die Kita bzw. Kindertagespflege und, später dann die Schule und außerschulische Bildungseinrichtungen. **Medienbildung** und -erziehung muss **selbstverständlicher Teil des allgemeinen Bildungs- und Erziehungsauftrags** sein.

Pädagogische Fachkräfte sollten dem Thema Medien **kritisch und dennoch offen** gegenüberstehen. Der bewusste Einsatz beispielsweise von Tablets kann einen Gegenpol zu der möglicherweise bereits bestehenden Fehlentwicklung in der Mediennutzung darstellen. Besonders wichtig ist, digitale Medien mit anderen Bereichen wie zum Beispiel Sprach- oder Bewegungserziehung zu verknüpfen und Kindern nicht nur die Nutzung, sondern auch die **Gestaltung von Medien** zu ermöglichen.

## *Junge Kinder und Medien: Thesen (5)*

---

Träger von Einrichtungen müssen deutlich machen, dass Medienpädagogik ein wichtiges Thema ist. Sie sollten die strukturellen Rahmenbedingungen verbessern, darunter vor allem die **Qualifizierung der Fachkräfte**, die Zusammenarbeit mit medienpädagogischen Anbietern und die Ausstattung mit Medien. Insgesamt braucht der Bildungsbereich Medien einen **Professionalisierungsschub**. Ziel sollte eine umfassende, auch die digitale Welt kreativ einbeziehende Medienbildung sein.

Um die im Kontext der Medien stehenden Rechte der Kinder zu verwirklichen, muss der Staat seine Verantwortung für die **Gestaltung der Rahmenbedingungen** wahrnehmen. Neben der Förderung der Medienbildung setzt dies ein **intelligentes Risikomanagement** voraus, in dem Unternehmen, Staat, Gesellschaft, Eltern und Kinder gemeinsam Verantwortung übernehmen. In Deutschland existieren mit der Initiative **Gutes Aufwachsen mit Medien** und dem **Zentrum für Kinderschutz im Internet – I-KiZ** – wichtige Fachforen, um Zukunftsfragen gemeinsam zu diskutieren.