

## 9. Anhang

### 9.1 Medienglossar

ActiveBoard	digitale Tafel für interaktiven Medieneinsatz im Klassenzimmer
Android	Smartphone-Betriebssystem
Amazon Echo/ Alexa-Smartspeaker	Smartspeaker mit Alexa Voice Service (Sprachsteuerung)
Amazon Music	Streamingdienst für Musik und Podcasts
Amazon Prime Video	Streamingdienst für Filme und Serien
Angelo!	Animationsserie für Kinder und Jugendliche
Antolin	Lesespiele-App
App	engl. „Application Software“ – Anwendung auf einem Smartgerät, nicht funktionsabhängig für das Gerät
Bettermarks	Adaptives Lernsystem für Mathematik
Beyblade	Kreiselspiel aus einer japanischen Manga-Serie
Bibi und Tina	(Hörspiel-)Serie für Kinder
Blitzrechnen	Mathe-App für die erste Jahrgangsstufe
Boombox	Bluetooth Lautsprecher
CandyCrush	Puzzle Spiele App
CD	Datenträger zur Speicherung von Musik und Audio Dateien
CD-Player/ CD-Spieler	Anlage zum Abspielen von CDs
Clash of the Clans	MMO (Massively Multiplayer Online)-Strategiespiel für Mobilgeräte
Clash Royale	Multiplayer Spiel für Mobilgeräte
Comic	Geschichte, die in einer Bildfolge und in Kombination mit Schriftzeichen erzählt wird
Computer / PC	elektronisches Standgerät zur Datenverarbeitung
Convertible	Hybrid-PC, Tablet-Computer
Die Sendung mit der Maus	Kindersendung mit Sachgeschichten und Wissensfilmen
Die Sendung mit der Maus-App	offizielle App zu „Die Sendung mit der Maus“
Dragon Mania	Simulations-Spiele App
Drei Fragezeichen/ Drei Ausrufezeichen	Jugendbuch-Reihen und (Hörspiel-)Serien mit Detektivgeschichten
Drohne	unbemannter Flugkörper
DVD-Player	Abspielgerät für Video DVDs
eBay-Kleinanzeigen	Online Verkaufsplattform über private Händlerinnen und Händler, sowie Käuferinnen und Käufer, meist lokal

## 9. Anhang

E-Mail	elektronisches System zur Verwaltung von Brief-ähnlichen Nachrichten über das World Wide Web
Emojis	Piktogramme, welche in sozialen Medien durch dargestellte Symbole einer Mimik eine Stimmung zeigen bzw. Schriftzeichen ersetzen
Facebook	Social Media Plattform
Family Link	App zur technisch-gestützten Medienerziehung
Family Time	App zur technisch-gestützten Medienerziehung
Fortnite	Online Battle-Royale-Spiel in Comic-Look, ohne explizite Gewaltdarstellung
FIFA	Fußball-Videospiel
GameBoy	tragbare Videospielekonsole
GEOlino mini	Zeitschrift der Marke GEO für Kinder ab 5 Jahren
Götter des Olymp	Online Einzelspieler-Spiele App auf griechischer Mythologie basierend
Google	Suchmaschine im Internet
Handy	mobiles Telefon mit SIM-Karte; von den Familien teilweise Synonym für Smartphone verwendet
Harry Potter	Protagonist in gleichnamiger Buch- und Filmreihe für Kinder und Jugendliche über eine fiktive Zauberwelt
HayDay	Spiele App im Free-to-play-Design über den Betrieb eines Bauernhofs
Hörbuch	Audio, in welchem ein Buch von einem Erzähler vorgelesen wird
Hörspiel	Audio, in welcher die unterschiedlichen Charaktere eines Buches von verschiedenen Stimmen vorgelesen werden
Hybrid-Medium	Medium, mit medialen sowie analogen Eigenschaften
Hogwarts	Schule in der Phantasiewelt von Harry Potter
Instagram	Social Media Plattform zum Posten von Fotos und Videos, sowie für Livestreams
iOS	Betriebssystem auf Apple-Produkten
iPad	Tablet der Marke Apple
iPhone	Smartphone der Marke Apple
iPod	tragbares, digitales Medienabspielgerät der Marke Apple
Just Dance	interaktives Videospiel, in welchem Tanzschritte nachgetanzt werden müssen
Käpt'n Sharky	Kinderbuch – und hörspielreihe über einen Piraten
Karaoke-Spiel	digitales Spiel, in welchem gesungen werden muss
Kassette	Datenträger mit zwei beweglichen Spulen
Kettenbrief	Nachricht, welche dazu aufruft, an eine gewisse Personenzahl weitergeleitet zu werden
Kidizoom-Kamera	robuste Multifunktionskamera für Kinder
Kids Place	App zur technisch-gestützten Medienerziehung
Kinder-Kamera	Kamera für Kinder, welche auch über weitere Funktionen, beispielsweise zur Fotobearbeitung oder Videospielen, verfügt
Klicksalat	externes Seminarangebot zur Medienkompetenzförderung an Schulen

KiKa	Kinder-Fernsehsender des öffentlich-rechtlichen Rundfunks
Kindl	eBook-Reader von Amazon mit Möglichkeit zu getrimmten Tablet-Funktionen
Klassenchat	Gruppenchat via Messenger-Dienst einer Schulklasse
Komoot	App zur Routenplanung und Navigation
Laptop	mobiler Computer; Synonym: Notebook
LEGO	Spielzeugmarke für Kinderbausteine und -figuren aus Hartplastik
LEGO Zeitschrift	Kinderzeitschrift der Marke LEGO
LEGO Ninjago	animierte Ninja-Serie mit Figuren der Marke LEGO
LEGO-Roboter	programmierbarer Roboter der Marke LEGO
LEGO StarWars	Action-Videospiel basierend auf StarWars mit LEGO-Figuren
Let's Play	Vorführen und anschließender Upload des Spielens eines Videospieles (Zumeist auf einer Videoplattform wie YouTube)
Lineares Fernsehen/ lineares Fernseh-Programm	Fernsehen, welches bei einer zeitgebundenen Übertragung in verschiedenen Programmen angesehen werden kann
Lucky Luke	Kinderserie und Comic mit Protagonist im wilden Westen
LOGO!	Kinder-Nachrichtensendung auf dem Fernsehsender KiKa
Madagaskar	Animationsfilm von DreamWorks über geflüchtete Zootiere
Mario Kart	Video-Rennspiel des Franchises Super Mario für ausgewählte Konsolen
Microsoft Excel	elektronisches Programm der Marke Microsoft zur Erstellung von Listen und Tabellen
Minecraft	Computerspiel im Bauklötzchen-Design, in welchem Rohstoffe abgebaut werden müssen, um Gegenstände erhalten zu können
Minecraft – „Zombie-Modus“	Modus im Spiel Minecraft, in welchem gegen Monster gekämpft werden muss, um Fortschritte zu erzielen
Mathegym	Lernplattform für den Mathematikunterricht
Mädchen-WG	Doku-Soap über eine Wohngemeinschaft von Mädchen des ZDFs für Kinder und Jugendliche
Messenger-Dienst	Online-Dienst zum Versenden von Nachrichten (primär) und Medien (sekundär) über ein internetfähiges Gerät
MMS	„Multimedia Messaging Service“ – Versenden von multimedialen Inhalten per Handy über ein gängiges Netzwerk
MP3-Player	Datenträger, über welchen Musik gehört werden kann
Nanu!?	Kinderzeitschrift
Napster	Online Streamingdienst für Musik und Podcasts
National Geographic	populärwissenschaftliche Zeitschrift
Netflix	Streaming-Dienst für Serien und Filme
Nintendo	Hersteller von Spielekonsolen
Nintendo Switch	Spielekonsolle von Nintendo, welche portabel oder an einen Fernseher angeschlossen verwendet werden kann
Nintendo Wii	stationäre Spielekonsolle von Nintendo
Norton Family	App zur technisch-gestützten Medienerziehung

## 9. Anhang

Notebook	mobiler Computer; Synonym: Laptop
Oceanhorn	Action-Adventure Videospiel auf diversen Konsolen
Olli und Molli	Zeitschrift zum Lesen lernen von Kindern ab der ersten Klasse
PlayStation	Spielekonsole von Sony
Padlet	digitale Pinnwand, auf der Texte, Bilder, Videos, Links, Sprachaufnahmen, Bildschirmaufnahmen und Zeichnungen abgelegt werden können
Paw Patrol	animierte Kinderserie mit Hunden
Phase6	App zum Vokabellernen
Photoshop	Programm zur Bildbearbeitung von Adobe
Piano	Klaviermusikspiel für Mobilgeräte
PlayStore	Katalog verschiedener Apps im Android-Betriebssystem
Podcast	Audio-Serie, die über das Internet gestreamt wird
Pokémon	japanische Kinderserie zum Sammeln von kleintierähnlichen Phantasiewesen
Pokémon GO	Spiele-App für mobile Geräte zum Sammeln von virtuellen Phantasiewesen in augmented reality
PowerPoint-Präsentation	digitale Präsentation erstellt mit Microsoft Programm PowerPoint
Quality Time	App zur technisch-gestützten Medienerziehung
Quizlet	Lernspiel-App mit Quizfragen
Radio	Apparat zum Empfang von Rundfunksendungen
Rayman	Videospiel im Alleine- oder Mehrspielermodus
Räuber Hotzenplotz	Protagonist in gleichnamigen Kinderbuch
Schallplatten	mit analogen Daten bespielter Tonträger
Schloss Einstein	deutsche Fernseh-Soap für Kinder und Jugendliche über das Leben in einem fiktiven Internat
Schlaukopf	kostenlose Lernwebsite für Schülerinnen und Schüler aller Schulformen und Klassen
Schlaumäuse	Lernapp für fünf- bis neunjährige zum Erwerb der deutschen Sprache in Wort und Schrift
Schule der magischen Tiere	animierte Spieleapp für Kinder; Geduldspiel
Scratch	visuelle Programmiersprache für Kinder und Jugendliche
Screen Time	App zur technisch-gestützten Medienerziehung
Selfie	Foto, das ein Selbstportrait darstellt
Serie	Abfolge einer zusammenhängenden, filmischen Handlung in einzelnen Folgen
SimCity	Videospiel zur Stadtsimulation
Sky on demand	Streamingdienst für Filme, Serien und Sportübertragungen
Skype	Anwendung zur Videotelefonie
SIM-Karte	engl. „Subscriber Identity Module“, als Identifikation eines Nutzers im Internet und Mobilfunk

SingStar	Videospiel, bei welchem Lieder mit einem Mikrofon gesungen werden
Smartboard	digitale Tafel für interaktiven Medieneinsatz im Klassenzimmer
Smartphone	Handy mit Internetzugang und Apps; Mobiltelefon mit Computer-Funktionalitäten
Smartspeaker	internetfähige Lautsprecherbox, die Stimmen erkennt und verbale Antworten geben kann
Smart-TV	Fernsehen mit Internetverbindung und Zugriff auf Streamingdienste
SMS	„Short Messaging Service“ – Kurznachrichten, die via Handy über ein mobiles Netz versendet werden
Snapchat	Instant-Messenger-Dienst mit Möglichkeit des Bild-Versandes für Smartphone und Tablet
Dein SPIEGEL (Spiegel Kinder)	Zeitschrift des Spiegels für Kinder ab 8 Jahren
Spielzeit	App zur technisch-gestützten Medienerziehung
Splitscreen	für mehrere Anwendungen geteilter Bildschirm
Spotify	Online Streamingdienst für Musik und Podcasts
Sprachnachricht	Nachricht in Sprachform über einen Messengerdienst
StarWars	Science Fiction Filmreihe in fiktiven Universum mit Fantasiewesen
Streamingdienst	Onlineanbieter, der Filme, Serien oder Audioinhalte zum direkten Ansehen bereitstellt
SubwaySurfers	Spieler App im Jump'n'Run – Stil
Super Mario	fiktive Figur und Namensgeber für eine Reihe von Videospielen
Tagesschau	Nachrichtensendung der ARD
Tablet	mobiles Medienabspielgerät mit vergrößerten Bildschirm; meistens ohne SIM
Tierfreund	Zeitschrift über Tiere für Kinder und Jugendliche
TikTok	vorher „Musical.ly“; Social Media Plattform für Kurzclips von maximal einer Minute zum Streamen und eigenem Upload
Ting-Stift	interaktives Lernspiel mit Digitalstift und verlagsübergreifenden Büchern und Spielen (Alternative zu TipToi)
TipToi-Stift	Interaktives Lernspiel mit Digitalstift und verlagsgebundenen Büchern und Spielen (Alternative zu Ting-Stift)
TKKG	Krimi-Jugendbuchserie mit gleichnamigen Hörbüchern
Toniebox	würfelförmiges Tonabspielgerät für Kinder mit verschiedenen Spielfiguren („Tonies“)
Videospiel	elektronisches Spiel über eine Konsole, ein Smartphone oder einen Computer
Videotelefonie	Telefonat mit Anzeige eines Live-Videos der Gesprächspartnerin oder des Gesprächspartners
Vier Bilder ein Wort	Bilderrätsel-App
Was-ist-was	Wissenssendung für Kinder
WhatsApp	Messengerdienst von Facebook
Wii Fit	Sport- und Fitnessspiel für die Ninetndo Wii

Windows	Betriebssystem der Marke Microsoft
WLAN	kabellose, lokale Internetverbindung
XBox	Spielekonsole der Marke Microsoft
Yakari	Zeichentrickserie für Kinder
YouTube	Social Media Plattform für Videos
Zauberschulbus	Zeichentrickserie für Kinder
ZeitLeo	Zeitschrift der Wochenzeitung „Die Zeit“ für Kinder ab 8 Jahren
Zombie Tsunami	animierte Spiele App für Kinder ab 10 Jahren

## 9.2 Leitfäden

### 9.2.1 Leitfäden EW1

#### Leitfaden für die Kinderinterviews (EW1)

- 1) Konvergente, personalisierte, multimediale Umwelt des Kindes / Medienrepertoire der Familie / des Kindes:  
Welche Bedeutung haben die Medien für die Kinder? In welcher Häufigkeit nutzen sie die Geräte und welchen Inhalt haben die medialen Geräte? Gehören bestimmte Geräte eigentlich einem anderen Familienmitglied? Gibt es Aushandlungsprozesse in Bezug auf die mediale Nutzung?
- 2) Doing family mit Medien; Mediennutzungsmuster / Sprechen über Medien:  
Rezipiert das Kind die Medien gemeinsam mit einem Familienmitglied? Wird in der Familie gemeinsam gelesen, gespielt, geschaut, gehört, etc.? Gibt es Kommunikation via Medien in der Familie? Nutzt das Kind selbstständig, bzw. unbegleitet Medien? Mit wem spricht das Kind über die Medien? Werden immer wieder ähnliche Inhalte in Bezug auf die Medien besprochen oder gibt es Gespräche zu verschiedenen medialen Themen? Werden bestimmte Themen handlungsleitend?
- 3) Aufbau/Erhalt (weiterer) sozialer Beziehungen:  
Spricht das Kind auch mit anderen Personen über Medien? Werden nur bestimmte Inhalte besprochen oder immer wieder verschiedene Themen in Bezug auf Medien?
- 4) Rolle des Übergangs in der Biographie / Medien / Beziehungen zu Familienmitgliedern / Beziehungen zu Freundinnen und Freunden:  
Gab es alltägliche Veränderungen innerhalb der Familie? Hat das Kind nun neue Freundinnen und Freunde / fallen welche von nun an weg? Hat das Kind neue Aufgaben zu bewältigen? Hat sich in Bezug auf

die Medienausstattung der Familie etwas verändert? Hat sich im Kinderzimmer des Kindes etwas verändert? Haben sich die Medien in der Schule des Kindes verändert?

5) Akteurskonstellationen in der Familie:

Welche Familienmitglieder wohnen im gemeinsamen Haushalt? Gibt es Menschen, die das Kind zu seiner Familie zählt, jedoch nicht im Haushalt der Familie leben? Welche Personen spielen außerdem eine wichtige Rolle für das Kind?

Detaillierte Fragestellungen zu den jeweiligen Leitfaden-Dimensionen:

- 1) Konvergente, personalisierte, multimediale Umwelt des Kindes / Medienrepertoire der Familie / des Kindes:
  - *Einstieg über Bilder zu verschiedenen Medien* (Diese Dinge gibt es sicherlich auch bei euch zu Hause. Schau dir die Bilder mal in Ruhe an!)
  - Hier haben wir jetzt eine Übersicht, mit der man sagen kann, wie wichtig einem etwas ist. Grün heißt, das ist mir sehr wichtig, gelb ein bisschen wichtig und rot gar nicht wichtig oder ist mir egal. Wenn du jetzt mal die Fotos anschaust, wie würdest du die hier zuordnen?
  - Wieso hast du dieses Bild nun zu sehr wichtig / wichtig / unwichtig gelegt?
  - Wie oft nutzt du dieses Medium?
  - Wer nutzt es mit dir? Darfst du es alleine nutzen?
  - Darfst du es so lange nutzen, wie du möchtest oder gibt es Regeln für die Nutzung?
    - Werden manchmal Ausnahmen der Regeln gemacht?
    - Klappen die Regeln gut?
    - Gab es auch schon einmal Konflikte deswegen?
- 2) Doing family mit Medien, Mediennutzungsmuster / Sprechen über Medien:
  - Jetzt haben wir ja schon über ganz viele Dinge geredet, die du immer mal wieder benutzt. Sind da denn auch welche dabei, die ihr in der Familie immer zusammen benutzt?
  - Was davon benutzt du denn oft alleine?
  - Was ist denn auf diesem Bild hier zu sehen?
    - Wie nutzt ihr das denn?
    - Aus welchem Grund nutzt ihr das?
    - Warum denkst du, machen deine Familienmitglieder das?
  - Gibt es in eurer Familie auch Medien, die du nicht benutzen kannst / darfst?

- Würdest du das denn gerne nutzen?
  - Was glaubst du, warum du das nicht nutzen darfst?
  - Haben deine Eltern mit dir darüber gesprochen, weshalb du es (noch) nicht nutzen darfst?
- Wenn du eines der Medien genutzt hast, sprichst du danach mit einem Familienmitglied darüber?
- Sprichst du darüber, was dir gut gefallen hat, was dir nicht so gut gefallen hat?
  - Stellst du hinterher noch Fragen darüber, die dir noch eingefallen sind?
  - Fragen deine Eltern manchmal nach, was du gerade machst oder was dich beschäftigt?
- 3) Aufbau/Erhalt (weiterer) sozialer Beziehungen:
- Gibt es denn auch Medien, die du immer gemeinsam mit deinen Freundinnen und Freunden/Mitschülerinnen und Mitschüler benutzt, also ohne deine Familie?
  - Gibt es denn auch Medien, die du immer in der Schule benutzt, also ohne deine Familie?
  - Sprecht ihr dann auch darüber, was ihr da zusammen macht?
    - Worüber sprecht ihr denn, wenn ihr das gemeinsam nutzt? Mit wem genau wird gesprochen?
    - Nur über bestimmte Inhalte? Nur Fragen? Oder immer wieder zu verschiedenen Themen?
- 4) Rolle des Übergangs in der Biographie / Medien / Beziehungen zu Familienmitgliedern / Beziehungen zu Freundinnen und Freunden:
- Vor kurzem bist du ja in die Schule gekommen. Mich interessiert, was sich dadurch für dich verändert hat. Was ist denn jetzt anders?
    - Wie hat sich zum Beispiel dein Kinderzimmer verändert?
    - Hat sich bei euch in der Familie auch etwas geändert, weil/seit du jetzt in der Schule bist? Gibt es nun beispielsweise auch andere Medien in deinem Zuhause?
      - Wie findest du das?
    - Mit welchen Medien arbeitet ihr denn nun in der Schule?
      - Wie unterscheidet sich das zum Kindergarten / zur Grundschule?
    - Welche Veränderungen gibt es sonst noch in deinem Tagesablauf?
    - Gibt es auch Änderungen in Bezug auf deine Freundinnen und Freunden?
      - Sind sie jetzt auch alle in deiner Schule?
      - Hast du schon ein paar neue Kinder kennengelernt?



- 5) Akteurskonstellationen in der Familie:
- Welche Personen leben denn alle in eurem Haushalt, die dir noch wichtig sind?
  - Jetzt haben wir ja schon über einige Personen aus deiner Familie gesprochen. Gibt es noch andere Personen, die in deinem Alltag wichtig sind, die jedoch nicht in eurem Haushalt leben?
    - Warum ist er/sie auch noch wichtig?
    - Was machst du (gern) mit ihm/ihr?
- 6) Ergänzende Fragen
- Marken/ „Lieblinge“:
    - Wenn du Computer spielst/dein Handy benutzt/fern siehst/liest, gibt es da eine Figur/einen Schauspieler/ein Spiel, das du besonders magst? Sammelst du etwas? Gibt es Marken, die du besonders toll findest?
  - Kommunikative Kompetenzen:
    - Wenn du in der Schule/zu Hause ein Problem hast, mit wem sprichst du darüber?
      - Wie machst du das?
      - Gehst du ganz alleine mit dem Problem um?
  - Erlernen von Medienkompetenz:
    - Du hast mir ja erzählt, dass du ganz viel mit dem Medium XY spielst. Wie hast du das eigentlich gelernt?
  - Kommunikative Bedürfnisse:
    - Geht es dir manchmal so, dass du über bestimmte Sachen unbedingt mit jemandem sprechen musst?
      - Was sind das für Sachen?
      - Mit wem sprichst du darüber?
      - Warum mit dieser Person?
      - Hilft dir das? Warum (nicht)?
  - Tagesablauf/Alltagsgestaltung:
    - Was machst Du in Deiner Freizeit gerne und häufig? Was machst du lieber mit Familienangehörigen?
    - Was machst du eher lieber ohne bzw. mit Anderen /Freundinnen und Freunden?

### Leitfaden für die Elterninterviews (EW1)

#### 1) Medienensemble der Familie

Wir haben Sie im Vorfeld gebeten, uns Bilder der Medien ihres Kindes zuzusenden. Wie sieht denn darüber hinaus die Medienausstattung bei Ihnen daheim aus? Welche Medien gibt es denn noch? Wer in der Familie

nutzt diese? Hier sehen Sie welche Bedeutung Ihr Kind den verschiedenen Medien bei Ihnen daheim gegeben hat. Was würden Sie dazu sagen?

2) Smarte Geräte der Eltern

Wie sieht es mit dem Smartphone/Tablet aus? In welcher Hinsicht nutzen Sie selbst dieses zur Fotografie, für Videos oder Social Media?

3) Einstellungen/Werte der Familie

Wenn Sie jetzt mal an Ihre Familie denken, welche Rolle spielen Medien für diese? Und wenn Sie an ihr/e Kind/er denken, was ist Ihnen da in Bezug auf Medien besonders wichtig? Welche Medien haben welche Rolle für die Familienangehörigen? Werden die Medien von den Familienangehörigen selbstständig genutzt oder unter Kontrolle von einem Elternteil?

4) Bedeutungswandel der Familie, als soziale Domäne/Sozialisationsinstanz

Kürzlich ist Ihre Tochter/ihr Sohn ja in die Schule gekommen. Was hat sich dadurch für Sie und Ihre Familie geändert? Wie hat sich der Alltag in ihrer Familie verändert? Was ist leichter/schwieriger/anders geworden? Inwiefern ist es anders? In der Schule lernt ihr Kind ja jetzt vieles Neues. Haben Sie das Gefühl Sie können es dabei unterstützen? Ist Ihr Kind unabhängiger/abhängiger von Ihnen als Bezugsperson im Vergleich zur letzten Zeit im Kindergarten? Hat Ihr Kind in der Schule neue Kinder kennengelernt? Welche Rolle spielen Gleichaltrige seit er/sie in der Schule ist? Wie hat sich diese Rolle im Vergleich zum Kindergarten verändert? Spielen Medien in diesem Zusammenhang eine Rolle? Welche?

*Detaillierte Fragestellungen zu den jeweiligen Leitfaden-Dimensionen:*

1) Medienensemble der Familie

- Wie sind denn die Medien in Ihrer Wohnung angeordnet?
  - Wo stehen/liegen die einzelnen Geräte genau?
  - Warum stehen/liegen Sie dort?
  - Wer hat entschieden, welchen Platz die Medien in Ihrer Wohnung haben?
  - Wechseln die Medienorte (regelmäßig)?
- Wer darf die jeweiligen Medien denn dann nutzen?
- Wie werden die Medien denn in Ihrer Familie genutzt?
  - Was macht Ihr Sohn/Ihre Tochter damit genau?

- Welche Rolle nehmen diese Medien im Familienalltag/in der Wohnung ein?
  - Was sagen Sie zur der Anordnung der Medien, welche ihr Kind getroffen hat?
- 2) Smarte Geräte der Eltern
- Welchen Stellenwert haben digitale Fotos in er Familie?
    - Wer macht Fotos von wem/was?
    - Werden viele Fotos gemacht und gepostet bzw. versendet?
    - Wie reagieren die Kinder darauf?
    - Welche Rolle nimmt das Kind dabei ein?
- 3) Einstellungen/Werte der Familie
- Wer entscheidet in ihrer Familie, wann welche Medien genutzt werden (dürfen)?
    - Welche Regeln gibt es in Bezug auf die Mediennutzung in Ihrer Familie ganz konkret?
    - Gibt es dazu Streit? Sind sich über diese Regeln (immer) alle einig?
    - War das schon immer so? Oder hat sich das im Laufe der Zeit verändert?
    - Setzen Sie Medien(-Entzug) als Belohnung/Bestrafung in Ihrer Erziehung ein?
- 4) Bedeutungswandel der Familie, als soziale Domäne/Sozialisationsinstanz
- Was würden Sie sagen, wie wichtig ist die Schule (schon jetzt) im Leben Ihres Kindes?
    - Welche Unterschiede zum Kindergarten stellen Sie fest?
  - Merken Sie (auch), dass ihr Kind andere Medien nutzt als vorher? Oder bereits genutzte Medien jetzt anders (mehr/weniger/mit anderen Personen) nutzt als davor?
    - Haben Sie die Benutzung der neuen Medien auch mit ihrem Kind besprochen?
  - Wie sieht Ihr Kontakt zu anderen Eltern und/oder zu den Lehrern aus?
    - Wie hat sich das im Vergleich zum Kindergarten (Grundschule) verändert?
    - Inwiefern spielen denn für diese Kommunikation digitale Medien (z.B. WhatsApp) eine Rolle?
  - Sind Ihnen Probleme/Ängste aufgefallen, welche Ihr Kind beschäftigen, seit es in der Schule ist?
    - Wie löst Ihr Kind diese (auf)?
  - Kennen sie die (neuen) Freundinnen und Freunde ihres Kindes?

- Spielen Gleichaltrige eine andere Rolle seit Schulübertritt /-eintritt?
- Welche Relevanz haben Medien in diesem Zusammenhang?

### 9.2.2 Leitfäden EW2

#### Leitfaden für die Kinderinterviews (EW2)

- 1) Konvergente, personalisierte, multimediale Umwelt des Kindes / Medienrepertoire der Familie / des Kindes:  
Welche Bedeutung haben die Medien für die Kinder? In welcher Häufigkeit nutzen sie die Geräte? Welche bestimmten Regeln/Gebote gibt es zu den bestimmten Medien? Welche Veränderungen haben sich seit dem letzten Interview ergeben und warum? Mit wem werden die Medien vermehrt genutzt? Ältere Kohorte: Wie ist Umgang mit Smartphone? Jüngere Kohorte: Wie läuft Literalität und die dadurch entstehenden Möglichkeiten?
- 2) Doing family mit Medien; Mediennutzungsmuster / Sprechen über Medien:  
Rezipiert das Kind die Medien gemeinsam mit einem Familienmitglied? Wird in der Familie gemeinsam gelesen, gespielt, geschaut, gehört, etc.? Gibt es Kommunikation via Medien in der Familie? Nutzt das Kind selbstständig, bzw. unbegleitet Medien? Mit wem spricht das Kind über die Medien? Werden immer wieder ähnliche Inhalte in Bezug auf die Medien besprochen oder gibt es Gespräche zu verschiedenen medialen Themen? Werden bestimmte Themen handlungsleitend?
- 3) Aufbau/Erhalt (weiterer) sozialer Beziehungen:  
Welche Freundinnen und Freunde hat das Kind? Hat das Kind diese über die Schule kennen gelernt? Bzw. sind es Mitschülerinnen und -schüler? Führt die Nutzung von Medien dazu, dass über Medien gesprochen wird? Mit wem spricht das Kind über Medien? Führt die Mediennutzung dazu, dass sich die Familienmitglieder mehr/weniger miteinander beschäftigen?
- 4) Rolle des Übergangs in der Biographie / Medien / Beziehungen zu Familienmitgliedern / Beziehungen zu Freundinnen und Freunde:  
Gab es alltägliche Veränderungen innerhalb der Familie? Hat das Kind nun neue Freundinnen und Freunde / fallen welche von nun an weg? Hat das Kind neue Aufgaben zu bewältigen? Hat sich in Bezug auf die Medienausstattung der Familie etwas verändert? Hat sich im Kinderzimmer des Kindes etwas verändert? Hat sich das Kind selbst verändert?

Hat das Kind Lesen und Schreiben gelernt (jüngere Kohorte)? Macht das Kind jetzt mehr Sachen alleine als vorher oder mehr Sachen zusammen (mit wem/wer hilft ihm)? Kann das Kind allein entscheiden, was es machen möchte, wenn es Freizeit hat?

5) Akteurskonstellationen:

Hat sich im seit letztem Interview etwas verändert in der Familie? Ist ein neues Geschwisterkind dazu gekommen? Ist jemand aus dem gemeinsamen Haushalt ausgezogen? Warum ist diese Person (noch) wichtig? Was macht Kind (gern) mit dieser zusammen?

6) Andere soziale Domänen: Peers/Schule:

Wie wichtig ist die Schule für das Kind? Wird der Freundeskreis des Kindes durch die Schule kleiner/größer? Gibt es gemeinsame Mediennutzungszeiten? Nutzt das Kind auch Medien, um seine/ihre Freundschaften zu pflegen oder den Kontakt zu Freundinnen und Freunde zu halten?

*Detaillierte Fragestellungen zu den jeweiligen Leitfaden-Dimensionen:*

7) Konvergente, personalisierte, multimediale Umwelt des Kindes / Medienrepertoire der Familie / des Kindes:

- Einstieg über Legetechnik-Tool
- Was war denn für dich die zentrale Veränderung all dieser Medien im letzten Jahr?
- Was ist denn gerade ganz neu?
- Warum nutzt du Medium XY denn (nicht so) gern?
- Du hast mir ja erzählt, dass du ganz viel mit dem Computer (Beispiel) spielst. Wie hast du das eigentlich gelernt? (Medienkompetenz)

8) Doing familiy mit Medien, Mediennutzungsmuster / Sprechen über Medien:

- Was ist das [für ein Medium/für eine Medienpraktik]?
  - Wie macht ihr das?
  - Warum macht ihr das?
  - Warum, glaubst Du machen Deine Familienmitglieder das?
  - Welche Rolle spielt das?
  - Ist dir das wichtig/nicht so wichtig? Wieso?
- Gibt es in eurer Familie auch Medien, die du nicht benutzen kannst / darfst?

- Würdest du das denn gerne nutzen?
  - Was glaubst du, warum du das nicht nutzen darfst (Hat Mama/Papa dir das erklärt)?
  - Welches Medium hättest du denn gern, dass du bisher nicht besitzt? Wieso?
- Wenn du eines der Medien genutzt hast, sprichst du danach mit einem Familienmitglied darüber?
- Sprichst du darüber, was dir gut gefallen hat, was dir nicht so gut gefallen hat?
  - Stellst du hinterher noch Fragen darüber, die dir noch eingefallen sind?
  - Fragen deine Eltern manchmal nach, was du gerade machst oder was dich beschäftigt?
- 9) Aufbau/Erhalt (weiterer) sozialer Beziehungen:
- Gibt es denn auch Medien, die du immer gemeinsam mit deinen Freundinnen und Freunden/Mitschülerinnen und Mitschülern benutzt, also ohne deine Familie?
- Gibt es denn auch Medien, die du immer in der Schule benutzt, also ohne deine Familie?
- Ihr sprecht darüber doch bestimmt auch ab und zu. Worüber sprecht ihr denn, wenn ihr das gemeinsam nutzt?
- Sprichst du mit deinen Freundinnen und Freunden/Mitschülerinnen und Mitschülern auch über Dinge aus dem Fernsehen/aus Spielen/aus Büchern, die ihr mögt?
  - Was ist denn zurzeit bei euch angesagt?
  - Wie wichtig ist es für dich, dass du dabei mitreden kannst? Warum?
- 10) Rolle des Übergangs in der Biographie / Medien / Beziehungen zu Familienmitgliedern / Beziehungen zu Freundinnen und Freunden:
- Letztes Jahr bist du ja in die Schule gekommen. Wir haben beim letzten Interview schon einmal darüber gesprochen, was sich dadurch verändert hat. Mich würde interessieren, wie das jetzt aussieht. Welche Veränderungen fallen die da ein?
- Wie hat sich zum Beispiel dein Kinderzimmer in den letzten Wochen/Monaten verändert?
  - Hat sich bei euch in der Familie auch etwas geändert, weil/seit du jetzt in der Schule bist? Gibt es nun beispielsweise auch andere Medien in deinem Zuhause?
  - Wie findest du das?

- Mit welchen Medien arbeitet ihr denn nun in der Schule?
- Wie nutzt du Medien zusammen mit deiner Klasse/deinen Mitschülerinnen und Mitschülern?
- Wie unterscheidet sich das zum letzten Mal?
  - Welche Veränderungen gibt es sonst noch in deinem Tagesablauf?
- Was hat sich sonst noch verändert im letzten Jahr – unabhängig von der Schule?

11) Akteurskonstellationen in der Familie:

- Jetzt haben wir ja schon über einige Personen aus deiner Familie gesprochen. Ist denn seit dem letzten Mal jemand hinzugekommen oder weggefallen? Zum Beispiel ein neues Geschwisterkind?
  - Warum ist er/sie auch noch wichtig?
  - Was machst du (gern) mit ihm/ihr?

12) Andere soziale Domänen: Peers/Schule

- Wie wichtig ist dir denn die Schule?
- Gehst du gern dahin oder eher nicht so gern?
- Was macht dir da (nicht so viel) Spaß?
  - Wie lernt ihr in der Schule mit Medien?
  - Was lernt ihr über Medien?
  - Wie werden Medien in der Schule eingesetzt?
- Wie wichtig sind denn deine Freundinnen und Freunde? Hast du viele? Wie verbringt ihr eure Zeit? Was macht ihr zusammen?

*Wenn du ein Problem hast, mit wem sprichst du darüber? Mit jemanden aus deiner Familie? Mit Freundeskreis? Mit Schule?*

Leitfaden für die Elterninterviews (EW2)

1) Wandel

Was war(en) aus der Sicht der Eltern die zentrale(n) Veränderung(en) im letzten Jahr in der Familie? Was ist dabei besonders aufgefallen?

2) Medienensemble der Familie

Wir haben uns jetzt noch einmal die Medien von [Kind] angeschaut. Hat sich denn sonst noch etwas in Ihrem Haushalt getan? Haben Sie neue Medien an- oder alte Medien abgeschafft? Wieso?

3a) Ältere Kohorte: Smartphone

Wie sieht es mit dem Smartphone/Tablet aus? Wie nutzt das ihr Sohn/ihre Tochter denn? Wofür? Entstehen hierzu Konflikte? Was finden Sie gut/

nicht so gut daran? Wie nutzt ihr Kind die Fotofunktion des Smartphones? Was macht er/sie mit den Bildern? Was darf er/sie in diesem Zusammenhang nicht?

3b) Jüngere Kohorte: Lesen

Nach einem Jahr in der Schule hat [Kind] ja inzwischen ein bisschen lesen gelernt. Wie wirkt sich das auf seine/ihre Mediennutzung aus?

4) Medienrepertoire

Was sagen Sie zu der Bedeutung, die Ihr Kind den verschiedenen Medien gegeben hat? Gibt es dabei Veränderungen im Vergleich zum letzten Jahr?

5) Einstellungen/Werte der Familie

Wenn Sie jetzt mal an Ihre Familie denken, welche Rolle spielen Medien für diese? Und wenn Sie an ihr/e Kind/er denken, was ist Ihnen da in Bezug auf Medien besonders wichtig? Welche Medien haben welche Rolle für die Familienangehörigen? Werden die Medien von den Familienangehörigen selbstständig genutzt oder unter Kontrolle von einem Elternteil? Muss/Kann gesteuert werden, welche Daten preisgegeben werden?

6) Bedeutungswandel der Familie, als soziale Domäne/Sozialisationsinstanz

Ihre Tochter/ihr Sohn ist nun seit einem Jahr in der (neuen) Schule. Was hat sich dadurch für Sie und Ihre Familie geändert? Wie hat sich das Kind verändert? Wie hat sich der Freundeskreis vom Kind verändert? In der Schule lernt ihr Kind ja jetzt vieles Neues. Haben Sie das Gefühl Sie können es dabei unterstützen? Ist Ihr Kind unabhängiger/abhängiger von Ihnen als Bezugsperson im Vergleich zum letzten Jahr? Hat Ihr Kind in der Schule neue Kinder kennengelernt? Welche Rolle spielen Gleichaltrige seit er/sie in der Schule ist? Wie hat sich diese Rolle im Vergleich zum letzten Jahr verändert? Spielen Medien in diesem Zusammenhang eine Rolle? Welche?

*Detaillierte Fragestellungen zu den jeweiligen Leitfaden-Dimensionen:*

1) Wandel

- Was sind aus Ihrer Sicht die zentralen Veränderungen bei Ihrem Kind?
- Was waren Veränderungen in Ihrer Familie?
  - Was ist dabei besonders aufgefallen?

2) Medienensemble der Familie



- Haben Sie neue Medien an-/ oder alte Medien abgeschafft?
    - Was genau?
    - Denken Sie auch an die Geschwister von [Kind]. Haben diese vielleicht etwas Neues bekommen?
- 3a) Ältere Kohorte: Smartphone
- Wie sieht denn Ihre eigene Smartphone-Nutzung im Vergleich zu ihrem Kind aus?
    - Inwiefern denken Sie, welche Folgen die Datenspuren von Kindern für deren Sozialisation haben? Inwieweit fragen Sie Ihr Kind nach dem Einverständnis?
  - Wie nutzt ihr Kind die Fotofunktion des Smartphones? Was macht er/sie mit den Bildern? Was darf er/sie in diesem Zusammenhang nicht?
    - Inwiefern können sich Kinder dem entziehen?
    - Inwiefern können Sie bestimmen, wie stark/welche Daten vom Kind gesammelt werden?
  - Haben Sie das Gefühl, dass Sie ihr Kind vor bestimmten Firmen/Anbietern/Inhalten schützen müssen?
    - Wie machen Sie das?
  - (3a + 3b): Wie nutzen Sie die Fotofunktion Ihres Handys?
    - Was machen Sie mit den Bildern?
    - Gibt es etwas was sie explizit nicht machen?
- 3b) Jüngere Kohorte: Lesen
- Nach einem Jahr in der Schule hat Ihr Kind ja inzwischen ein bisschen lesen gelernt.
    - Wie wirkt sich das auf seine/ihre Mediennutzung aus?
- 4) Medienrepertoire
- Hier sehen Sie welche Bedeutung Ihr Kind den verschiedenen Medien bei Ihnen daheim gegeben hat.
    - Was würden Sie dazu sagen?
    - Wir interessieren uns in diesem Jahr besonders für die Veränderungen. Fällt Ihnen hierzu noch etwas ein?
- 5) Einstellungen/Werte der Familie
- Wenn Sie jetzt mal an Ihre Familie denken? Welche Rolle spielen Medien für diese?
    - Wer entscheidet denn in ihrer Familie, wann welche Medien genutzt werden (dürfen)?
    - Hat sich das im letzten Jahr verändert?
    - Welche (neuen) Regeln gibt es in Bezug auf die Mediennutzung in Ihrer Familie ganz konkret? Gibt es dazu Streit? Bzw. Sind sich über diese Regeln (immer) alle einig?

- Und wenn Sie an ihr/e Kind/er denken, was ist Ihnen da in Bezug auf Medien besonders wichtig?
    - Setzen Sie Medien(-Entzug) als Belohnung (Bestrafung) in Ihrer Erziehung ein?
- 6) Bedeutungswandel der Familie, als soziale Domäne/Sozialisationsinstanz
- Ihr Kind geht ja nun seit einem Jahr in die (neue) Schule. Was hat sich dadurch für Sie und Ihre Familie geändert? Wie hat sich das Kind verändert?
    - Wie hat sich der Freundeskreis vom Kind verändert?
    - Was würden Sie sagen, wie wichtig ist die Schule im Leben Ihres Kindes?
    - Merken Sie (auch), dass ihr Kind andere Medien nutzt als vorher? Oder bereits genutzte Medien jetzt anders (mehr/weniger/mit anderen Personen) nutzt als davor?
    - Haben Sie die Benutzung der neuen Medien auch mit ihrem Kind besprochen?
    - Wie sieht denn Ihr Kontakt zu anderen Eltern und/oder zu den Lehrkräften aus? Wie hat sich das im Vergleich zum letzten Jahr verändert?
    - Inwiefern spielen denn für diese Kommunikation digitale Medien (z.B. WhatsApp) eine Rolle?
  - In der Schule lernt ihr Kind ja jetzt vieles Neues. Haben Sie das Gefühl Sie können es dabei unterstützen?
    - Ist Ihr Kind unabhängiger/abhängiger von Ihnen als Bezugsperson im Vergleich zum letzten Jahr?
    - Sind Ihnen Probleme/Ängste aufgefallen, welche Ihr Kind beschäftigen, seit es in der Schule ist? Wie löst Ihr Kind diese (auf)?
  - Hat Ihr Kind in der Schule neue Kinder kennengelernt?
    - Welche Rolle spielen Gleichaltrige seit er/sie in der Schule ist?
    - Wie hat sich diese Rolle im Vergleich zum letzten Jahr verändert?
    - Spielen Medien in diesem Zusammenhang eine Rolle? Welche

## 9.3 Muster Fallbeschreibungen

Familie	Pseudonym
Benennungscode:	Kürzel
Interviewtes Kind:	Pseudonym (Alter)
Interviewtes Elternteil:	Mutter/Vater (Alter)
<b>Angaben zur Familie und Familienzusammensetzung:</b>	
<b>Nur Eltern:</b>	
Familienstand:	
1. Person:	
2. Person:	
Geschwister:	
Interviewtes Kind:	
Soziale Situation der Familie:	
Wohnsituation:	
Besonderheiten der Familiensituation:	
Interviewsituation:	
beim Kinderinterview zusätzlich anwesend:	
beim Elterninterview zusätzlich anwesend:	
Anmerkungen:	
Auffälligkeiten des Interviews:	
Offene Fragen:	

*To what extent does the socialisation process of children differ depending on media ensembles and related prevailing attitudes and values in the social domains?*

Beschreibung der Legetechnik

Medien-Akteurs-Relation

PADLET einfügen

Medienrepertoire des Kindes

Medienensemble (evtl. Besonderheiten der Wohnsituation)

Medienaffinität (bezogen auf Eltern und Kinder)

Eignes Medienkompetenzerleben des Kindes

Medienkompetenzzuschreibung durch die Eltern

*To what extent do transitions in life courses influence the media repertoires of children and their interaction in different social domains?*

*How does the socialisation performance of families (as a social domain) change in connection with other social domains?*

Übergang in die (neue) Schule

## 9. Anhang

<i>Which media-related negotiation processes between children and their social domains can be identified? How do they change over time (in relation to the changing media environment and to individual life courses)?</i>
<b>Regeln in Bezug auf Medien/ Medienerziehung</b>
<b>Autonomie – Heteronomie</b>
Autonomie: Heteronomie: Aushandlungsprozess:
<b>Nähe – Distanz</b>
Aushandlungsprozess:
<b>Beschreibung zum Entstehungsprozess der gemeinsamen Mediennutzungssituation</b>
Positiv: Negativ:

### 9.4 Muster Fallvignetten

<b>Familie</b>	
<b>Benennungscode: IV_</b>	
<b>Interviewtes Kind:</b>	
<b>Interviewtes Elternteil:</b>	
<b>Angaben zur Familie und Familienzusammensetzung:</b>	
Nur Eltern:	Familienstand: Schulabschluss und Tätigkeit 1. Person: Schulabschluss und Tätigkeit 2. Person:
Geschwister:	Anzahl, Geschlecht (Alter); Schulform
Interviewtes Kind: wichtige Bezugspersonen/Aufenthaltsorte (z. B. Großeltern, 4 Tage/Woche Hort)	
Soziale Situation der Familie:	Wohnsituation: Besonderheiten der Familiensituation:
Interviewsituation:	beim Kinderinterview zusätzlich anwesend: beim Elterninterview zusätzlich anwesend:
Anmerkungen:	

<b>Aushandlungen in Bezug auf Bindung</b>
<b>Aushandlungen in Bezug auf Abgrenzung</b>
<b>Übergang in die neue Schulform</b>
<b>Regeln in Bezug auf Medien/ Medienerziehung</b>
<b>Medienensemble (evtl. Besonderheiten der Wohnsituation)</b>
<b>Medienrepertoire des Kindes</b>
<b>Beschreibung der Legetechnik</b>

## Medienaffinität (bezogen auf Eltern und Kinder)

## Beschreibung zum Entstehungsprozess der gemeinsamen Mediennutzungssituation

## 9.5 Kategoriensystem

## 1. Kategoriensystem

Nachfolgend wird das Kategoriensystem dargestellt, welches sich aus den empirischen Daten ableitet. Die Kategorien werden strukturiert an den Aspekten „Personenkonstellationen“, „Medienrepertoire“, „Medienkompetenz“, „Medienensemble“, „Medienerzieherische Praktiken“, „Sprechen über Medien“, „Veränderungen im Leben des Kindes“, „(non-mediale) Lebenswelt“, „Medienpraktiken der Familie“, „Einstellung zu Medien und Medienpraktiken“, „Aushandlungsprozesse“ sowie „Sonstiges“.

## 1.1 Personenkonstellationen

Kategorie	Beschreibung
Personenkonstellationen	Konkrete Akteurskonstellation bei der Mediennutzung Heranwachsender
<b>Allein</b>	
<b>Babysitterin oder Babysitter</b>	
<b>Freundeskreis</b>	
Nachbarskinder	
<b>Freundeskreis der Eltern</b>	
<b>Hort</b>	
<b>Kernfamilie</b>	
Eltern	
Mutter	
Vater	
Stiefmutter/-vater/ neue Lebenspartnerin / neuer Lebenspartner	
Geschwister	
<b>Mitwohnende</b>	
<b>Schule</b>	
Lehrkraft	
Mitschülerin / Mitschüler	
<b>Unterwegs (z.B. Auto, Bus, Bahn, Flugzeug)</b>	

## 9. Anhang

<b>Weitere Familienmitgliedern</b>
Cousin / Cousine
Großeltern (-mutter/-vater)
Tante/Onkel

### 1.2 Medienrepertoire

Kategorie	Beschreibung
<u>Medienrepertoire</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>– individuelles Medienrepertoire der Heranwachsenden</li><li>– verfügbare Geräte</li><li>– konkrete Praktiken</li><li>– Stellenwert, Gewichtung und Nutzungshäufigkeit</li><li>– Relevanzrahmen anhand zentraler Medienmarken</li></ul>
<b>Alexa – Smart Speaker</b>	
<b>Box/Lautsprecher</b>	
Tonebox	
<b>Briefe schreiben</b>	
<b>Bücher</b>	
Anderen Bücher vorlesen	
Bücher anschauen	
Fotoalben/-bücher	
Bücher lesen	
Bücher vorgelesen bekommen	
Lesen üben	
Lieblingsbuch	
Notizbuch schreiben	
Rätselbücher	
<b>CD-Player/ CDs</b>	
Hörspiele/Hörbücher/Sachbücher hören	
Kassetten hören	
Musik hören	
Musik hören und dazu tanzen	
Musik der Eltern hören	
Lieblings-CDs	
<b>Comics</b>	
Anschauen	
Geschwistern vorlesen	
Lieblingscomic	
Vorgelesen bekommen	

<b>Diktiergerät (Hörspiele aufnehmen)</b>
<b>Drohne</b>
<b>DVD-Player/ DVDs</b>
DVDs schauen
Liebblings-DVD / Lieblingsfilm
„Fernseher“ im Auto
<b>E-Book-Reader</b>
<b>elektrische Uhr</b>
<b>Fernseher</b>
Fernsehen
Mediathek
Streaming-Dienste (Netflix etc.)
YouTube nutzen
<b>Festnetztelefon</b>
<b>Hybridmedien</b>
Antolin
Buch mit CD
Buch mit zugehöriger App
Digitale Audiotifte (TipToi, Ting etc.)
Büchernutzung mit Tiptoi
Englisch lernen mit dem TipToi
Spiele spielen mit dem TipToi
elektronisches Brettspiel
Programmierbares LEGO
<b>(Kinder-)Kamera</b>
Fotos anschauen
Fotos bearbeiten
Fotografieren
Spiele spielen
Videos machen
<b>Kino</b>
<b>Kopfhörer</b>
<b>MP3-Player/Ipod</b>
Audio
Hörspiele hören
Musik hören
Spotify
Radio hören
Foto
Fotos bearbeiten

## 9. Anhang

Fotos machen
Fotos verschicken
Spiele spielen
Videos machen
<b>Musikanlage</b>
<b>PC (Laptop, Stand-PC)</b>
„Als-ob-Computer“ spielen
Audio
CDs brennen
Musik runterladen
Musikdateien auf MP3-Player laden
Podcasts
Benutzung für die Schule bzw. in der Schule
Geschwistern beim Lernen helfen
Hausaufgaben/ Recherche
Mathegym
Sprachen lernen
Texte schreiben
Cloudspeicherdienst
E-Mails
Foto
Fotos anschauen
Fotos bearbeiten
Programmieren
Homepage erstellen
Scratch
sich informieren
Spiele spielen
Spiele am Laptop der Mutter
Spiele am Laptop der Schwester
Spiele am Laptop des Vaters
Video
Filme/Serien schauen
Videos schauen
am Computer des Mitbewohners
Word
Zuschauen bei der Nutzung
<b>(Internet-)Radio</b>
Autoradio
Radio hören



Tanzen und Singen zur Musik
<b>Roboter</b>
Spielzeug-Roboter
Staubsaugerroboter
<b>Smart-/ Whiteboards bzw. Beamer</b>
<b>Smartphone/Handy</b>
Audio
Hörspiele/Hörbücher
auf dem Smartphone der Mutter/Vater/Eltern
Musik
Musik vom Smartphone der Eltern abspielen
Spotify/ Napster etc.
Foto
Fotografieren
Fotografieren mit dem Smartphone des Vaters
Fotografieren mit dem Smartphone der Mutter
Sich selbst fotografieren/ Selfies
Fotos anschauen
Fotos anschauen auf dem Smartphone des Vaters
Fotos anschauen auf dem Smartphone der Mutter
Fotos bearbeiten
Nachrichten verschicken und empfangen
andere Messenger-Applikationen
e-Mails
Emojis und GIFs verschicken
Fotos/Videos verschicken
Informationsaustausch
Kettenbriefe
SMS
WhatsApp
dyadische Chats
Gruppen-Chats
Sprachnachrichten
Sich informieren/ Wissensaneignung
Spiele spielen
Spiele spielen auf dem Smartphone des Partners der Mutter
Spiele spielen auf dem Smartphone der Mutter
Spiele spielen auf dem Smartphone der Tante
Spiele spielen auf dem Smartphone des Vaters
Spiele spielen auf dem Smartphone eines Geschwisterkindes

## 9. Anhang

Spiele spielen auf dem Smartphone von Freunden
Telefonieren
Gruppenanrufe
Telefonieren mit dem Smartphone der Eltern
Telefonieren über WhatsApp
Video-Telefonie
Video-Telefonie mit anderen Familienmitgliedern
Video
Videos schauen
auf Youtube
eigene Videos anschauen
Videos schauen auf dem Smartphone der Mutter
Videos schauen auf dem Smartphone des Vaters
Videos schauen auf dem Smartphone von Geschwistern
Filme/ Serien schauen
Filme/ Serien schauen am Smartphone der Mutter
Videos aufnehmen
Weitere Apps
Apps zur Alltagsorganisation
Organisation des Schulalltags
Excel-Listen erstellen
Wecker
Bücher auf das Handy laden und lesen
Instagram
Malen/ Zeichnen/Schreiben
Musical.ly/ TikTok
Playstorenutzung
Snapchat
Snapchat auf dem Smartphone des Vaters
Taschenrechner
Zuschauen bei der Smartphonennutzung
Zweites Smartphone für unterwegs
<b>Spiele (nicht digital)</b>
Eisenbahn
Gesellschaftsspiele
Brettspiel spielen
LEGO
Puzzle
Sammelkarten
Sammelkarten tauschen

Schleich-Tiere
Spielfiguren
<b>Spielkonsole</b>
Gameboy
Nintendo DS
Lieblingsspiel
PlayStation
Videos/Serien/Filme schauen
Spiele
Lieblingsspiel
Zuschauen bei den Geschwistern
Spotify
Switch
Wii
Lieblingsspiel
Xbox
<b>Tablet</b>
Audio
Hörspiele/ Hörbücher hören
Musik hören
Tablet der Eltern
Foto/Bilder
Lernen
Buchstaben
Mathe-App
Sprachen lernen
Sich informieren
Spiele spielen
Lieblingsspiel
Tablet der Eltern/ Mutter/ Vater
Zuschauen beim Spielen
Video
Filme/Serien schauen
Streaming
mit dem Tablet der Mutter/ des Vaters
Lieblingsfilm/-serie
Videos aufnehmen
Videos schauen
Videos schauen mit dem Tablet der Eltern
Weitere Apps

## 9. Anhang

„Die Maus“-App
Lesen
Schreiben
Steuerung anderer Geräte
<b>Theater</b>
<b>Wearables</b>
<b>Zeitschriften/Hefte</b>
Abbonement
Geschwistern vorlesen
Künstlerisch Gestalten
Lernen mit Heften/Zeitschriften
Liebblingszeitschrift
Zeitschriften/Hefte anschauen/lesen
Prospekt anschauen
<b>Zeitungen</b>
<b>Stellenwert und Gewichtung der Medien</b>
Unwichtig
weniger wichtig
sehr wichtig
<b>Nicht-Nutzung</b>
<b>Häufigkeit der Mediennutzung</b>
<b>Zentrale Medienmarke</b>
Drei Fragezeichen
Harry Potter
LEGO Ninjago
(LEGO) Star Wars
Minecraft
Paw Patrol
Pokémon

### 1.3 Medienkompetenz

Kategorie	Beschreibung
<u>Medienkompetenz</u>	Kompetenzzuschreibungen in Bezug auf digitale Medien seitens Eltern und Kinder
<b>Medienexperten</b>	
Eltern	
Geschwister	
Kind	

<b>Medienkompetenz der Eltern</b>
(bewusste/r) Regelung/Gehegung/-bruch für die Kinder
Informationsaneignung (Recherche/Vorträge/etc.)
Kompetenzerleben der Eltern
sehr/eher kompetent
themenabhängig/teils teils/mittelmäßig
weniger kompetent/inkompetent
Kompetenzvermittlung an die Kinder
Kompetenzzuschreibung durch die Kinder
sehr/eher kompetent
weniger kompetent
Vorstellungen der Eltern für ihre Kinder/Kompetenzkonzept
<b>Medienkompetenz des Kindes</b>
(heimliche) Regelung/Gehegung
Kompetenzerleben
sehr/eher kompetent
weniger kompetent/inkompetent
Kompetenzzuschreibung durch andere
sehr/eher kompetent
weniger kompetent/inkompetent
<b>Inhaltliche Überforderung</b>
<b>Zeiteinteilung   zeitl. Überforderung</b>
<b>Umgang mit Datenspuren</b>

#### 1.4 Medienensemble

Kategorie	Beschreibung
<u>Medienensemble</u>	Medienensembles der Familie, das über das individuelle Medienrepertoire des Kindes hinausgeht

#### 1.5 Medienerzieherische Praktiken

Kategorie	Beschreibung
<u>Medienerzieherische Praktiken</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Konkrete medienerzieherische Praktiken</li> <li>– Erzieherische Gespräche über die Mediennutzung</li> <li>– Einstellungen der Eltern und Kinder zu Medienerziehungspraktiken</li> </ul>
<b>Co-Nutzung</b>	

<b>explizite und implizite Regeln der Mediennutzung</b>
altersabhängig
funktionsbezogen
grundsätzliches Nutzungsverbot eines Mediums
Inhaltlich
Räumlich
Situationsbedingt
Witterungsbedingt
Zeitlich
Dauer
Zeitpunkt
Häufigkeit
Zugang zu Medien
Fragen/Bescheid sagen
Geschwister fragen
<b>Gespräche über Medien(nutzung)</b>
Diskussionen über bestehende Regelungen
Festlegung/Aushandlung von Regeln
Orientierung am Geschwisterkind
Orientierung an anderen Familien/Kindern
<b>keine festen Regeln</b>
<b>Medien als Erziehungsinstrument</b>
Medien zur Kontrolle
Selbstkontrolle des Kindes
Medien als Belohnung
Medien(entzug) als Bestrafung
Monitoring
<b>Vermittlung von (technischen) Fähigkeiten</b>
<b>technik-gestützte Medienerziehung</b>
Beschränkung nach Altersfreigabe
Eigenes Benutzerkonto zur Nutzung
Family Link
Family Time
Kids Place
Norton Family
Qualitytime
Screen Time
„Spielzeit“
Zugangssperre
Fingerabdruck

Muster/Zahlencode
<b>Umgang mit Regeln</b>
(In-)Transparenz
Anbieten von Alternativen
Ausnahmen von Regeln
einmalige Ausnahmen
regelmäßige Ausnahmen
Inkonsequente Umsetzung von Regeln
Konsequente Umsetzung von Regeln
Konsequenzen von Regelüberschreitungen
Kontrolle der Regeleinhaltung
Regelumgehungen/Strategien
Regelunterschiede zwischen Geschwistern
<b>Einstellung der Eltern zu Medienregeln/Medienerziehung</b>
Kommunikation und Beobachtungen
Andere Erwachsene/Familien/Öffentlichkeit
Diskussionen der Eltern untereinander
Uneinigkeit d. Eltern
Geschwisterkinder
Kritische Einstellung
Suchtpotential
Sozialer Druck
Regeln erweisen sich als nicht praktikabel
Medien(regeln) führen zu Diskussionen/Konflikten
„zu jung“ für die Nutzung bestimmter Medien
Positive Einstellung
Einigkeit zwischen Eltern und Kindern
Vertrauen in die Mediennutzung des Kindes
<b>Einstellung der Kinder zu Medienregeln/Medienerziehung</b>
Akzeptanz der Regeln
Einstellung zu Regelunterschieden zwischen Eltern und Kind(ern)
Genervt von den Regeln
Vergleich mit Regeln von Freunden
Wunsch nach Geräten/Apps
Wunsch nach häufigerer/längerer Nutzung

1.6 Sprechen über Medien

Kategorie	Beschreibung
<u>Sprechen über Medien</u>	Kommunikative Praktiken in den sozialen Domänen Familie, Peers und Schule
<b>im Freundeskreis</b>	
<b>in der Familie</b>	
Eltern	
Medienanschaffungen/-erlebnis	
Zeigen von Medieninhalten	
Geschwister	
<b>in der Schule</b>	
Computer-AG	
mit Mitschülern	

1.7 Veränderungen im Leben des Kindes

Kategorie	Beschreibung
<u>Veränderungen im Leben des Kindes</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Veränderungen bezogen auf das Kind selbst, soziale Domänen Familie, Peers und Schule, Medienrepertoire und andere Institutionen</li> <li>– Veränderungen zwischen den Erhebungswellen</li> <li>– Dynamische Machtbalancen und Valenzen Ursachenzuschreibungen für die genannten Veränderungen</li> </ul>
<b>bezogen auf andere Institutionen (KiTa, Hort, etc.</b>	
<b>bezogen auf das Kind</b>	
bezogen auf Hobbies	
Autonomiegewinn	
Autonomieverlust	
Lesen gelernt	
mehr Nähe	
weniger Nähe	
<b>bezogen auf den Freundeskreis</b>	
<b>bezogen auf die Familie</b>	
bezogen auf die Eltern	
bezogen auf Geschwister	
Eigenes Zimmer	
Weitere Übergänge	
<b>bezogen auf die Schule</b>	
bezogen auf Hausaufgaben/ Lernen	



bezogen auf Mitschüler (Überlegungen) erneuter Schulwechsel
<b>bezogen auf Medien</b>
bezogen auf den Stellenwert der Medien
bezogen auf den Umgang mit Medienerlebnissen
bezogen auf die Häufigkeit der Mediennutzung
bezogen auf Medienbesitz
bezogen auf Medienensemble (auch räuml. Anordnung)
bezogen auf Medieninhalte
bezogen auf Medienkompetenz
bezogen auf Medienkonflikte
bezogen auf Medienpraktiken
bezogen auf Medienregeln/ -erziehung
bezogen auf Medienthemen
bezogen auf Personenkonstellation
<b>keine Veränderungen</b>
<b>Ursachenzuschreibung</b>
Ursachenzuschreibung: Schulübergang
Ursachenzuschreibung: Neues Medium/ neue Medienpraktik
Zukunftsprognosen/-erwartungen

### 1.8 (non-mediale) Lebenswelt

Kategorie	Beschreibung
(non-mediale) Lebenswelt	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kommunikative Praktiken innerhalb der sozialen Domänen Familie, Peers und Schule (mit Blick auf nicht medienbezogene Praktiken)</li> <li>– Handlungsleitende Themen (mit Blick auf nicht medienbezogene Praktiken)</li> </ul>
<b>Familie</b>	
Unterstützung der Kinder durch Eltern	
(Unterstützung bei den) Hausaufgaben	
Organisation des Alltags	
Familienmitglieder nicht im Haushalt	
Haustiere	
Konflikte mit Geschwistern	
<b>Freunde</b>	
<b>Merkmale/ Charakter des Kindes</b>	
Berufswunsch	
Handlungsleitendes Thema des Kindes	

## 9. Anhang

Interessen   Hobbies
Instrumente
<b>Schule</b>
Mitschüler
<b>Hort/Ganztagsbetreuung</b>

### 1.9 Medienpraktiken in der Schule

Kategorie	Beschreibung
<u>Medienpraktiken in der Schule</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kommunikative Praktiken innerhalb der sozialen Domäne Schule</li> <li>– Teilweise Erfassung des Medienensembles möglich</li> </ul>
<b>Büchnernutzung</b>	
<b>Smartphonennutzung/-besitz</b>	
Spiele spielen	
Gruppen-/Klassenchat	
<b>formelles Lernen durch/über Medien (Unterricht, Projekte, AGs)</b>	
geringer/kein Medieneinsatz	
<b>Informelles Lernen in der Schule</b>	
<b>Schulregeln in Bezug auf Mediennutzung</b>	
beschränkte Smartphonennutzung	
erlaubte Smartphonennutzung	
verbotene Smartphone-/Mediennutzung	

### 1.10 Medienpraktiken der Freunde/im Freundeskreis

Kategorie	Beschreibung
<u>Medienpraktiken der Freunde/im Freundeskreis</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kommunikative Praktiken innerhalb der sozialen Domäne Peers</li> <li>– Teilweise Erfassung des Medienensembles möglich</li> </ul>
<b>Fernsehen (Filme, Shows, Serien, Netflix,...)</b>	
<b>Tablet-Nutzung</b>	
<b>Hörbücher/-spiele</b>	
<b>Konsole (Playstation, Wii, XBOX, Switch...)</b>	
Fortnite	
<b>Smartphone-Nutzung/-Besitz</b>	
Musik hören (Spotify,...)	
(Video-)Telefonie	

Spiele-, Beauty-, Tanz-Apps
WhatsApp (Gruppen, Sprachnachrichten, Sticker,...)
<b>(wechselnde) Medientrends</b>
<b>nicht digitale Medien (Bücher, Spiele,...)</b>
<b>andere digitale Praktiken/Medien der Freunde</b>

### 1.11 Medienpraktiken der Familie

Kategorie	Beschreibung
Medienpraktiken der Familie	Kommunikative Praktiken innerhalb der sozialen Domäne Familie
<b>Medienpraktiken der Geschwister</b>	
<b>(familienbezogene) Medienpraktiken der Eltern</b>	
	Austausch mit anderen Erwachsenen
	Austausch mit der Schule
	Fotopraktiken der Eltern
	Geräte verlegt
<b>Familienrituale mit Medien</b>	
	Einschlafritual
<b>Hoheit über Medien – Geschwister müssen nachfragen</b>	
<b>Medien ausleihen</b>	
<b>Medien(geschichten) als Anlass für Ausflüge</b>	
<b>medienbezogene Konflikte</b>	

### 1.12 Einstellung zu Medien und Medienpraktiken

Kategorie	Beschreibung
<u>Einstellungen zu Medien und Medienpraktiken</u>	Einstellungen der Eltern zu Medien(-praktiken) Einstellungen der Heranwachsenden zu Medien(-praktiken)
<b>Einstellung der Eltern zu Medien(praktiken) allgemein</b>	
	Einstellungen gegenüber dem Digitalen Wandel
	Positive Einstellung gegenüber Medienpraktiken
	Nützlichkeit im Alltag
	Kritische Einstellung gegenüber Medienpraktiken
	Allgemeine Kritik/Vorsicht bezüglich medialer Entwicklung
	Kritik/Verzicht geg. spezifischen Medienangeboten/Produkten/Praktiken
	Ambivalenz/Widersprüche mit kritischer Haltung
	Variierende Einstellungen zu unterschiedlichen Medien(-angebote)
	Wenig Interesse für (technische) Medien

Genderbezogene Einstellungen
<b>Einstellung der Eltern zu Medien(praktiken) von Kindern</b>
Positive Einstellung
Rituale und Emotionsregulierung
Pädagogisches Potenzial der Mediennutzung
Vertrauen gegenüber dem/den eigenen Kind/ern
Kritische Einstellung
Aversion/Abneigung gegenüber Medien(praktiken)
Ambivalenz: Kritische Haltung ohne Verbot/Entzug
Eltern sprechen explizit von „Sucht“/„süchtig“ (i.w.S.)
Einschätzung der Legeaufgabe / Stellenwert der Medien
Vergleich zur eigenen Kindheit / Einstellung Digitaler Wandel
Kinder beschreiben die Einstellung der Eltern
Kein/geringes/fehlendes Interesse
<b>Einstellung des Kindes zu Medien(praktiken) allgemein</b>
Positive Einstellung gegenüber Medien(praktiken)
praktischer Nutzen/ (leichterer) Zugang
Unterhaltung (Apps/ Spiele/ Bücher)
anderen bei der Nutzung zuschauen
Wunsch nach Medium/ App
Kritische Einstellung gegenüber Medien(praktiken)
Abneigung/ Skepsis
Einstellung des Kindes zu Medien(praktiken) Gleichaltriger
Variierende Einstellung/ Gewichtung
kein/ geringes Interesse
<b>Einstellung des Kindes zu Medien(praktiken) der Eltern</b>
Positive Einstellung
Neutrale Einstellung
Langeweile
<b>Kritische Einstellung</b>
Handy-/Tabletnutzung der Eltern

## 1.13 Aushandlungsprozesse

Kategorie	Beschreibung
<u>Aushandlungsprozesse</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aushandlung von Nähe vs. Distanz</li> <li>– Aushandlung von Autonomie vs. Heteronomie</li> <li>– Aushandlung von Zugehörigkeit und Abgrenzung</li> </ul>
<b>Herstellung von Autonomie und Heteronomie (durch Medien)</b>	
	Autonomie
	Heteronomie
<b>Herstellung von Nähe und Distanz (durch Medien)</b>	
	Distanz
	Nähe
<b>Herstellung von Zugehörigkeit und Abgrenzung (durch Medien)</b>	
	Abgrenzung
	Zugehörigkeit
<b>Zentrale Medienthemen und -praktiken</b>	
	Abgrenzung
	Zugehörigkeit

## 1.14 Sonstiges

Kategorie	Beschreibung
<u>Sonstiges</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Interaktionen während des Interviews zwischen den Figurationsmitgliedern</li> <li>– Relevante Aushandlungsprozesse während der Fotoaufnahmen</li> </ul>
<b>Interaktion zwischen Familienmitgliedern während des Interviews</b>	
<b>Relevantes aus der Fotoaufgabe</b>	

