

## Sandra Michaelis: Welchen Einfluss haben Mobile Apps auf die frühe Eltern-Kind-Beziehung?

Beitrag aus Heft »2015/06: Medienaneignung und Aufwachsen im ersten Lebensjahrzehnt«

Mobile Apps, nehmen einen wachsenden Stellenwert in der Mediennutzung ein und auch in der frühen Kindheit spielen Apps eine wachsende Rolle. Über den Einfluss auf die Eltern-Kind-Interaktion kann die Forschung zurzeit keinen Aufschluss geben. Auch die Frage, wie ein App-Design aussieht, das eine Positive Parent-Child Interaction unterstützen kann, ist durch die bisherige Forschung nicht beantwortbar. Der Beitrag gibt einen Einblick in den Forschungsstand der relevanten Fachdisziplinen Medienpädagogik, Entwicklungspsychologie und Medieninformatik.

### Literatur

Aufenanger, Stefan (2013). Digitale Medien im Leben von Kindern zwischen null und fünf Jahren. In: merz | medien + erziehung, 57 (2). S. 8–14.

Apple (2012). iOS Human Interface Guidelines. [www.u23220.netangels.ru/files/pdf/iOS\\_HIG.pdf](http://www.u23220.netangels.ru/files/pdf/iOS_HIG.pdf) [Zugriff: 17.05.2015] AVG (2013).

AVG Studie: Digitale Fähigkeiten überwiegen bei Kleinkindern. Presseinformation zur weltweiten AVG Digital Diaries Studie. [www.avgatwork.de/2014/02/avgstudie-digitale-fahigkeiten.html](http://www.avgatwork.de/2014/02/avgstudie-digitale-fahigkeiten.html) [Zugriff: 11.02.2014]

Dawson, Geraldine/Ashman, Sharon B. (2000). On the origins of a vulnerability to depression: The influence of the early social environment on the development of psychobiological systems related to risk for affective disorder. In: The Effects of Adversity on Neurobehavioral Development. Minnesota Symposia on Child Psychology, 31, S. 245–278.

Demmler, Kathrin/Struckmeyer, Kati (2015). Medien entdecken, erproben und in den Alltag integrieren. In: Anfang, Günther/Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus/Struckmeyer, Kati (Hrsg.), wischen klicken knipsen. Medienarbeit mit Kindern. München: kopaed. S. 223–232.

Druin, Allison/Solomon, Cynthia (1996). Designing Multimedia Environments for Children. New York: John Wiley & Sons.

Druin, Allison et al. (1999). Children as our Technology Design Partners. In: Druin, Allison (Hrsg.), Design of Children's Technology. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers Inc., S. 62.

Enquete-Kommission (2013). Sechster Zwischenbericht der Enquete-Kommission „Internet und digitale Gesellschaft“. [www.dipbt.bundestag.de/dip21/btd/17/120/1712029.pdf](http://www.dipbt.bundestag.de/dip21/btd/17/120/1712029.pdf) [Zugriff: 19.10.2015]

Fleischer, Sandra (2014a). Medien in der Frühen Kindheit. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe

(Hrsg.), Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden: Springer VS, S. 305–310.

Fleischer, Sandra (2014b). Medien als Ressource – Kinder suchen Anregungen in Medieninhalten. In: Sache Wort Zahl. Lehren und Lernen in der Grundschule, 42 (1), S. 5.

Fleischer, Sandra/Hajok, Daniel (2013). Medienbildung. Thüringer Bildungsplan bis 18 Jahre. [www.bildungsplan.uni-jena.de/bildungsplanmedia/Entwurfssfassung/TBP\\_18\\_Kap\\_2\\_9\\_2013\\_10\\_14.pdf](http://www.bildungsplan.uni-jena.de/bildungsplanmedia/Entwurfssfassung/TBP_18_Kap_2_9_2013_10_14.pdf) [Zugriff: 19.10.2015]

Fthenakis, Wassilios et al. (2009). Frühe Medienbildung. Troisdorf: Bildungsverlag Eins.

Gerstenberger, Klaus-Peter (2006). Gerade Pisa. In: Dittler, Ullrich/Hoyer, Michael (Hrsg.), Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht. München: kopaed, S. 175–181.

Gundelach, Stefan (2006). Machen Videospiele Kinder dumm? Ein Plädoyer für mehr Gelassenheit. In: Dittler, Ullrich/ Hoyer, Michael (Hrsg.), Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht. München: kopaed, S. 163–174.

Hanna, Libby/Risden, Kirsten/Alexander, Kirsten (1997). Guidelines for Usability Testing with Children. In: Interactions, 4 (5), S. 9–14. [faculty.unlv.edu/thatcher/is485/readings/guidelinesforutwithchildren.pdf](http://faculty.unlv.edu/thatcher/is485/readings/guidelinesforutwithchildren.pdf) [Zugriff: 19.10.2015]

Hüther, Jürgen/Podehl, Bernd (2005). Internet. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.), Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed, S. 51.

Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (2005). Medienpädagogik. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.), Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed, S. 81.

Höysniemi, Johanna/Hämäläinen, Perttu/Turkki, Laura (2003). Using peer tutoring in evaluating the usability of a physically interactive computer game with children. In: Interacting with computers, 15 (2), S. 203–226.

Idler, Sabina (2013). The Challenge Of Conducting User Research In Different Age Groups. [www.uxkids.com/blog/the-challenge-of-conducting-user-research-in-different-age-groups/](http://www.uxkids.com/blog/the-challenge-of-conducting-user-research-in-different-age-groups/) [Zugriff: 02.06.2015]

Initiative D21 (2013). Mobile Internetnutzung Entwicklungsschub für die digitale Gesellschaft! [www.initiaved21.de/wp-content/uploads/2013/02/studie\\_mobilesinternet\\_d21\\_huawei\\_2013.pdf](http://www.initiaved21.de/wp-content/uploads/2013/02/studie_mobilesinternet_d21_huawei_2013.pdf) [Zugriff: 19.10.2015]

Iitzkovitch, Avi (2012). Designing Experiences for Young Kids. Child Proofing your Application. [www.uxmag.com/articles/designing-experiences-for-young-kids](http://www.uxmag.com/articles/designing-experiences-for-young-kids) [Zugriff: 19.10.2015]

Jones, Matt (2009). Mobile Interaction Design Matters. In: Druin, Allison (Hrsg.), Mobile Technology for Children.

Designing for Interaction and Learning. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers. S. 119.

Lerner, Richard M./Rothbaum, Fred/Boulos, Shireen/ Castellino, Domini R. (2002). Developmental systems perspective on parenting. In: Bornstein, Marc H. (Hrsg.), Handbook of parenting. Mahwah: Erlbaum, S. 315–344.

Liebal, Janine/Exner, Markus. (2011). Usability für Kids: Ein Handbuch zur ergonomischen Gestaltung von Software und Websites für Kinder. Wiesbaden: Vieweg Teubner.

Lossau, Norbert (2009). Computer machen intelligent, aber asozial. Interview mit der Hirnforscherin Sarah Greenfield. [www.welt.de/wissenschaft/article3330512/Computermachen-intelligent-aber-asozial.html](http://www.welt.de/wissenschaft/article3330512/Computermachen-intelligent-aber-asozial.html) [Zugriff: 19.10.2015]

Maly, Julia/Burmester, Michael/Görner, Claus (2007). Usability Testing mit Vorschulkindern. In: Röse, Kerstin/Brau, Henning (Hrsg.), Usability Professionals 2007. Stuttgart: German Chapter der UPA e.V., S. 25.

Niedling, Gerhild/Ohler, Peter (2012). Medien und Entwicklung. In: Schneider, Wolfgang/Lindenberger, Ulman (Hrsg.), Entwicklungspsychologie. Weinheim/Basel: Beltz, S. 708.

Nielsen, Jakob (2010). Children's Websites: Usability Issues in Designing for Kids. [www.nngroup.com/articles/childrens-websites-usability-issues/](http://www.nngroup.com/articles/childrens-websites-usability-issues/) [Zugriff: 14.06.2015]

Peez, Georg (2014). Mit Fingerspitzengefühl zu Erfahrung und Wissen. Kasuistische Grundlagenforschung zur sensomotorischen Bedienung von Multi-Touchscreens. In: merz | medien + erziehung, 58 (2), S. 67–73.

Peez, Georg (2011). Kinder kritzeln, zeichnen und malen – Warum eigentlich? Von der Welt- und Selbsterkundung. [www.forschung-frankfurt.uni-frankfurt.de/36050772/10Peez.pdf](http://www.forschung-frankfurt.uni-frankfurt.de/36050772/10Peez.pdf) [Zugriff: 14.09.2015]

Rapp, Inga (2002). Machen Computer intelligent? Interview mit dem Medienpädagogen Stefan Aufenanger. [www.heise.de/ct/artikel/Machen-Computer-intelligent-288286.html](http://www.heise.de/ct/artikel/Machen-Computer-intelligent-288286.html) [Zugriff: 19.10.2015]

Read, Janet C./Bekker, Mathilde M. (2011). The Nature of Child Computer Interaction. BCS-HCI '11 Proceedings of the 25th BCS Conference on Human-Computer Interaction, UK: British Computer Society Swinton. S. 163–170.

Rumpelt, Franziska (2013). Mobile Applikationen für Kinder. Unveröffentlichte Masterarbeit, HTWK Leipzig.  
Schneider, Wolfgang/Hasselhorn, Marcus (2012). Frühe Kindheit (3-6 Jahre). In: Schneider, Wolfgang/Lindenberger, Ulman (Hrsg.), Entwicklungspsychologie. Weinheim/ Basel: Beltz, S. 191.

Spitzer, Manfred (2012). Digitale Demenz. Wie wir unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer.  
Stritzker, Uschi/Peez, Georg/Kirchner, Constanze (2008). Frühes Schmierer und erste Kritzeln – Anfänge der Kinderzeichnung. Norderstedt: Books on Demand.

Theunert, Helga/Demmler, Kathrin (2007). (Interaktive) Medien im Leben Null- bis Sechsjähriger – Realitäten und

Handlungsnotwendigkeiten. [www.jff.de/dateien/Medien\\_im\\_Leben\\_Null-\\_bis\\_Sechsjaehriger.pdf](http://www.jff.de/dateien/Medien_im_Leben_Null-_bis_Sechsjaehriger.pdf) [Zugriff: 19.10.2015]

Tomasello, Michael (2014). Eine Naturgeschichte des menschlichen Denkens. Berlin: Suhrkamp. Tomasello, Michael (2008). The Origins of Human Communication. Cambridge/London: MIT Press.

Tomasello, Michael (2002). Die kulturelle Entwicklung des menschlichen Denkens. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 150–155. Tronick, Edward Z. (1989). Emotions and emotional communication in infants. In: American Psychologist, 44 (2), S. 112–119.

Tronick, Edward Z./Beeghly, Marjorie (2011). Infants' meaning-making and the development of mental health problems. In: American Psychologist, 66 (2), S. 107–119.

U. S. Department of Health and Human Services, Administration for Children and Families, Office of Head Start, by the National Center on Parent, Family, and Community Engagement (NCPFCE) (2013). Grant #90HC0003. S. 1–3.