

Alter	Bildung	Bezugspersonen	Besonderheiten	Medien	Software	Medienhandeln
Bis 3	Kita	Familie, Kita Gruppe, wenige andere Kinder Erzieher*in	Enge Bindung an Bezugspersonen	Buch Hörmedien Bewegtbilder	Einfache Spiele	Rezeptiv/ Konsumtiv
3-6	Kindergarten	Familie, Kindergartengruppe, vermehrt andere Kinder Erzieher*in	Enge Bindung an Bezugspersonen Erste Konflikte mit anderen Kindern	Buch Hörmedien Bewegtbilder Leitmedium TV	Einfache Spiele Erste Foto Etwas kompliziertere Spiele	Rezeptiv/ Konsumtiv Selektiv
6-10	Grundschule	Familie, Klasse, Lehrer*in, noch mehr andere Kinder Weitere erwachsene Bezugspersonen (Trainer*innen, Ausbilder*innen)	Ausweitung der Bezugspersonen und Konfliktpersonen Wettbewerb	Buch Hörmedien Bewegtbilder Leitmedium TV Spiele auf unterschiedlichen Endgeräten Handy	Foto Selfie Bewegtbilder Komplexere Spiele Beginn Social Media	Rezeptiv/ Konsumtiv Emotional-selektiv Aktiv Kommunikativ
Ab 11	Weiterer Bildungsweg	Familie, mehrere Lehrer, noch mehr andere Kinder, Peergroup	Pubertät, Loslösung von familiären Identitätsvorgaben, Peergroup wird wichtiger	Buch Hörmedien Bewegtbilder Leitmedium TV Spiele auf unterschiedlichen Endgeräten Smartphone	Foto Selfie Team-Games Bewegtbilder Spiele Social Media	Rational-selektiv Konsumtiv Aktiv Kommunikativ Diskursiv Kritisch reflexiv Partizipativ