

Was machen Kinder mit digitalen Medien?

Und was machen digitale Medien mit Kindern?

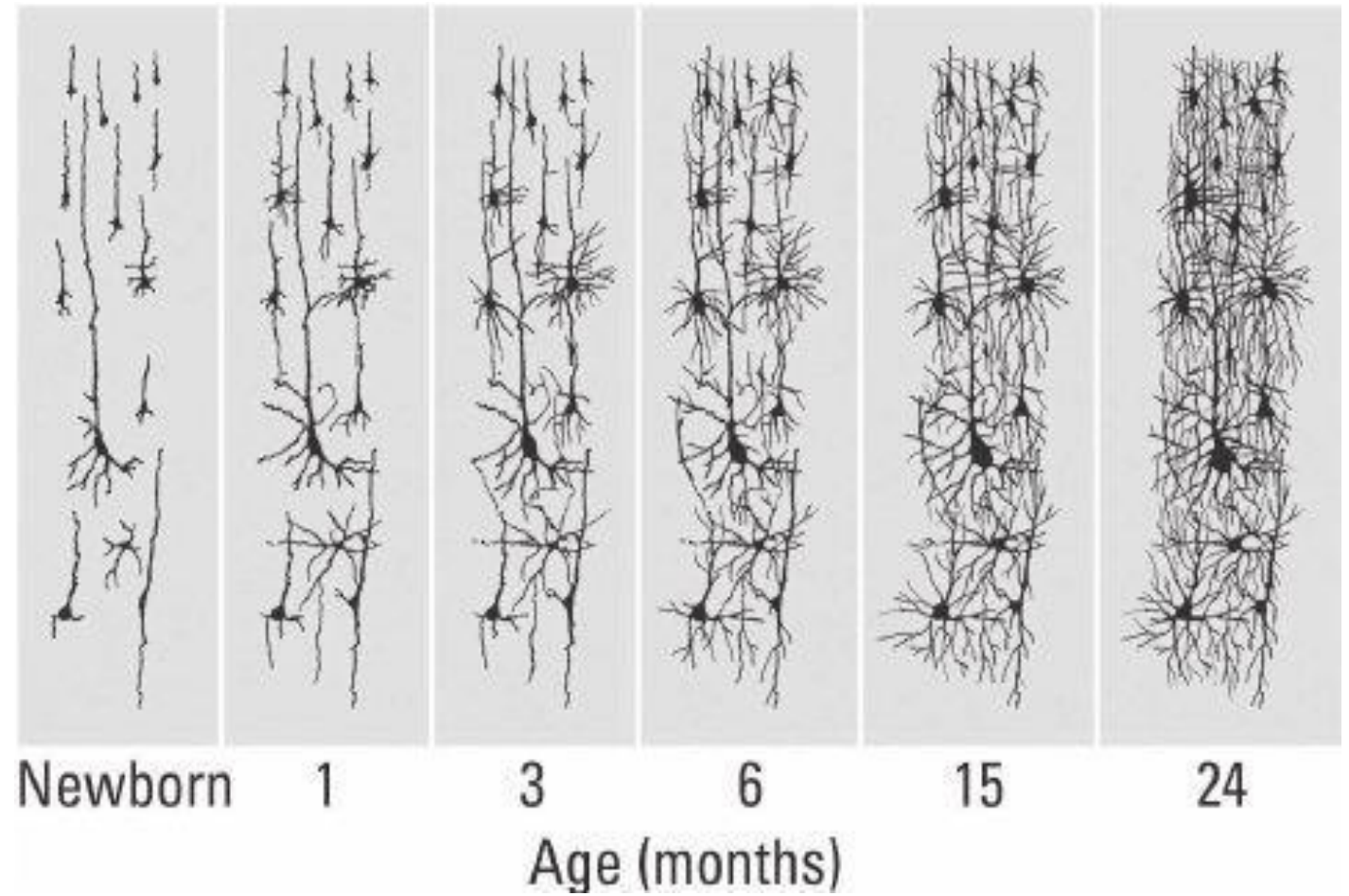
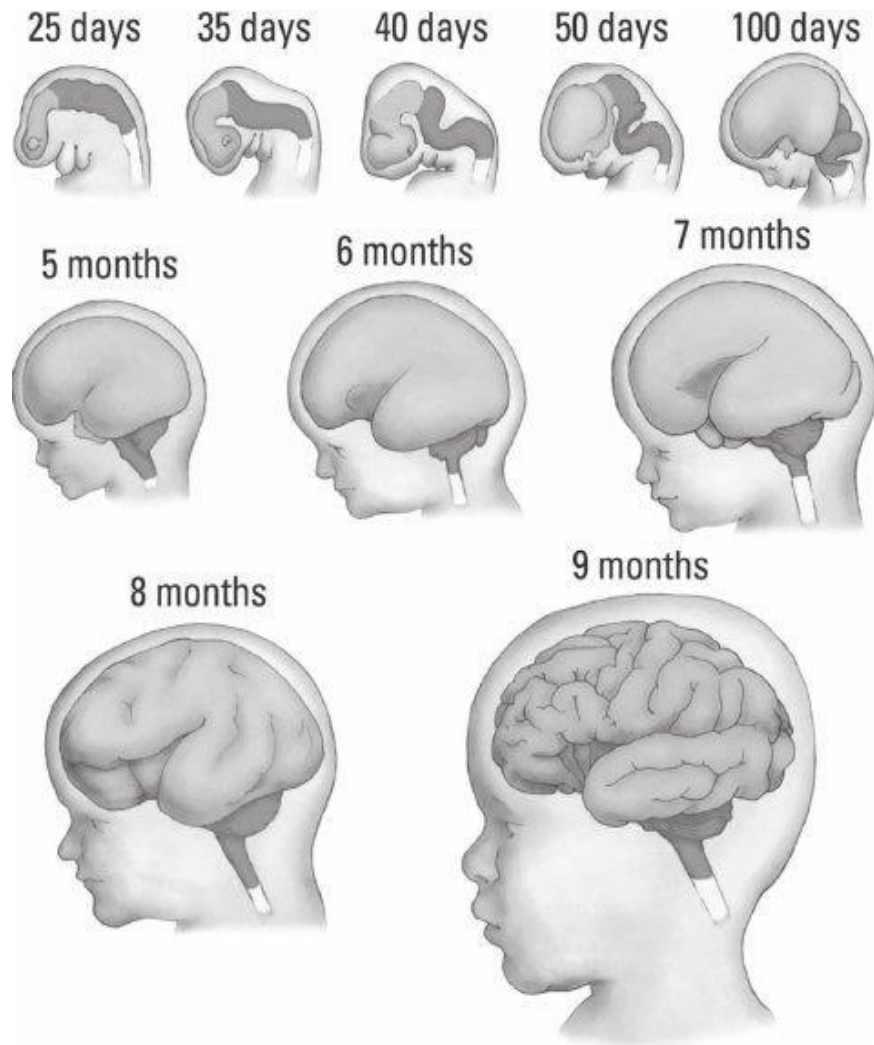
Fabio Sticca, Prof. Dr.,
Interkantonale Hochschule für Heilpädagogik
fabio.sticca@hfh.ch

mmi marie meierhofer institut
für das assoziiertes institut der universität zürich
KIND

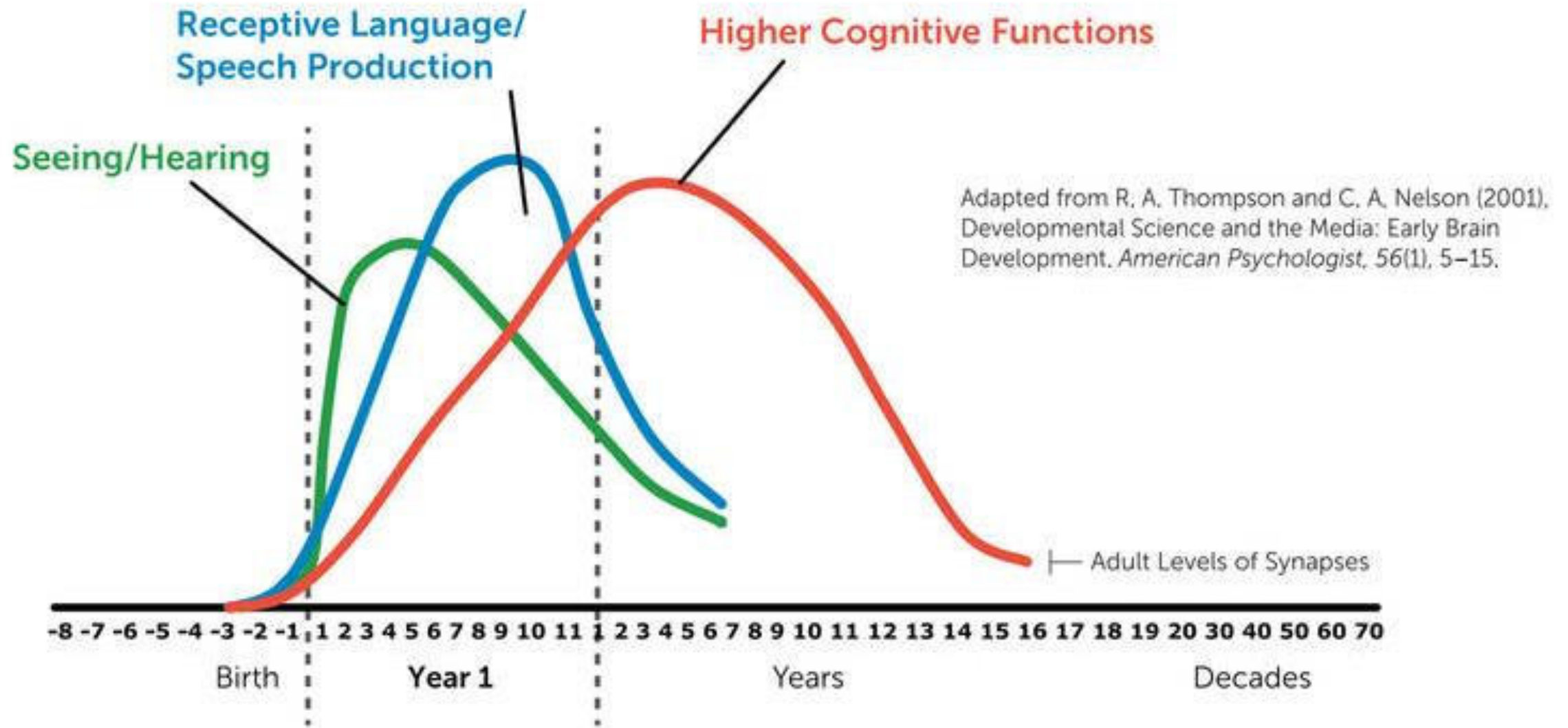


Inhalt und Ziele

1. Relevanz der Kindheit
2. Nutzung von Bildschirmmedien
3. Auswirkungen von Bildschirmmedien
4. Bedeutung für Eltern












Kolb, B., & Fantie B. D. (2009). Development of the child's brain and behavior. In C. R. Reynolds & E. Fletcher-Janzen (Eds.), *Handbook of Clinical Child Neuropsychology* (3rd ed, pp 19-46). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-78867-8>



zerotothree.org/2017agenda

#ThinkBabies

Digital Media Use in 0–5 Year-Old Children in Switzerland

Jalisse Schmid , Eva Unternaehrer  , Eleonora Benecchi , Jael Bernath, Margarete Boltén , Carine Burkhardt Bossi, Karina Iskrzycki, Petra Mazzoni , Olivier Steiner , Fabio Sticca , Nevena Dimitrova 






Abstract

This study aimed to characterize digital media (DM) use in Swiss children aged 0 to 5 years, focusing on child access to different types of digital devices, duration of use, as well as the content and context of screen use. A sample of 4'173 parents living in Switzerland with at least one child aged 0 to 5 years ($M = 38.4$ months, $SD = 17.2$ months) completed a cross-sectional online survey between February 2023 and May 2024. To reach a socio-economically diverse sample, we also collaborated with family support organizations and a panel platform. The survey encompassed demographics, accessibility of DM devices, duration of DM activities, content characteristics, and contextual circumstances of DM use. Results suggest that on average, children aged 0 to 5 spent 71.5 ($SD = 75.7$) minutes daily with DM, with higher use reported as the child gets older. Approximately half of the duration of DM use consisted of non-screen-based activities, such as listening to audio. Regarding the type of devices, handheld devices such as smartphones and tablets were most dominant, while TV use was comparably limited. Parents reported prioritizing age-appropriate and entertaining content, with common motivations for child screen use including educational purposes, having time for oneself or other tasks, and calming the child. Findings allow to compare DM use of young children in Switzerland relative to results from other countries, highlighting that DM use by young children in Switzerland generally follows official recommendations.

Keywords: [childhood](#), [digital media](#), [preschoolers](#), [screen use](#), [Switzerland](#), [toddlers](#)

Year: 2025 [Volume: 5 Issue: 1](#) Page/Article: 4 [DOI: 10.5334/spo.89](#)

 Submitted on Mar 4, 2025  Accepted on Jun 19, 2025  Published on Jul 15, 2025

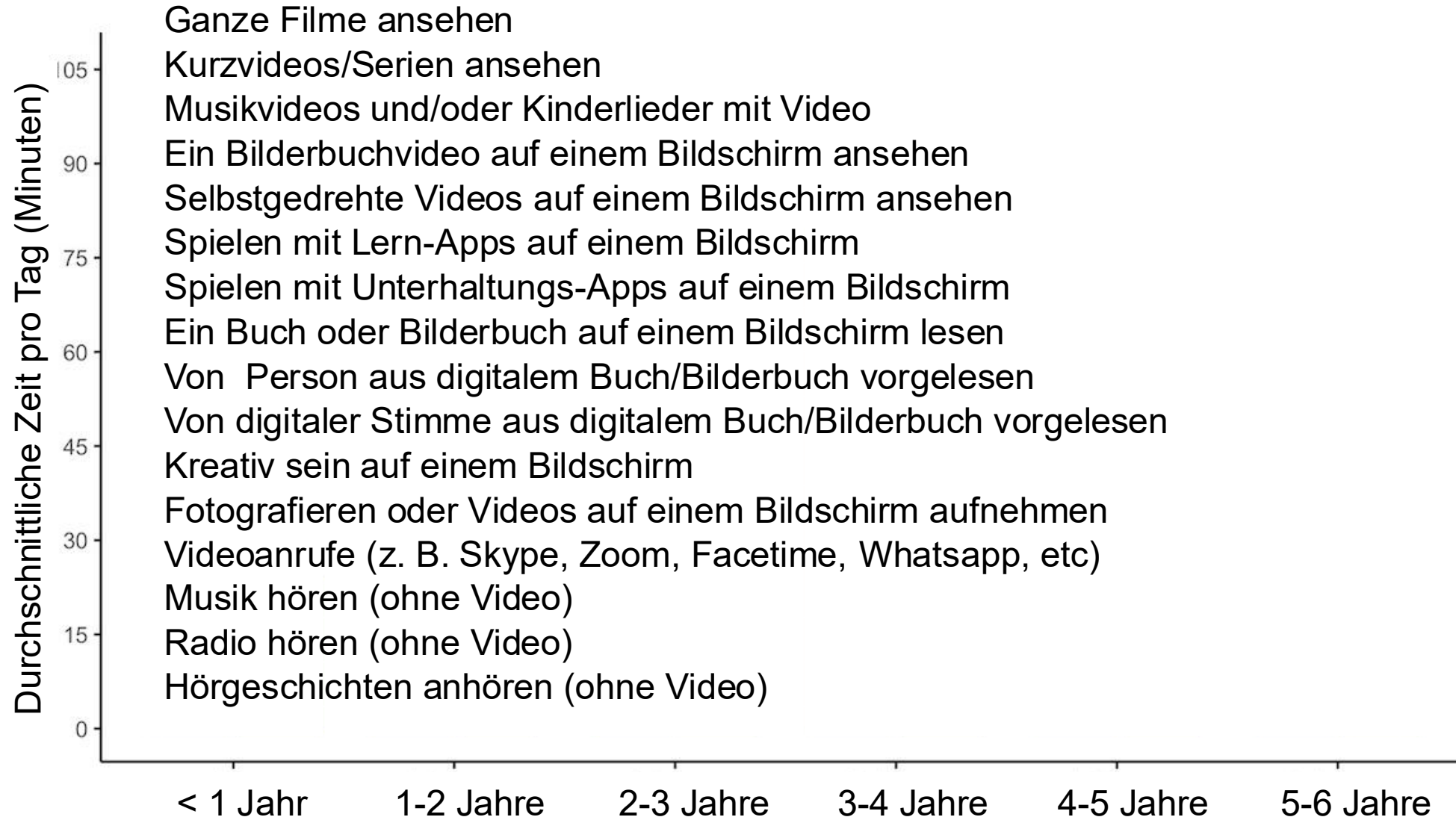
 Peer Reviewed  [CC Attribution 4.0](#)

Wie nutzen Kinder im Alter von 0 bis 5 Jahren digitale Medien in der Schweiz?



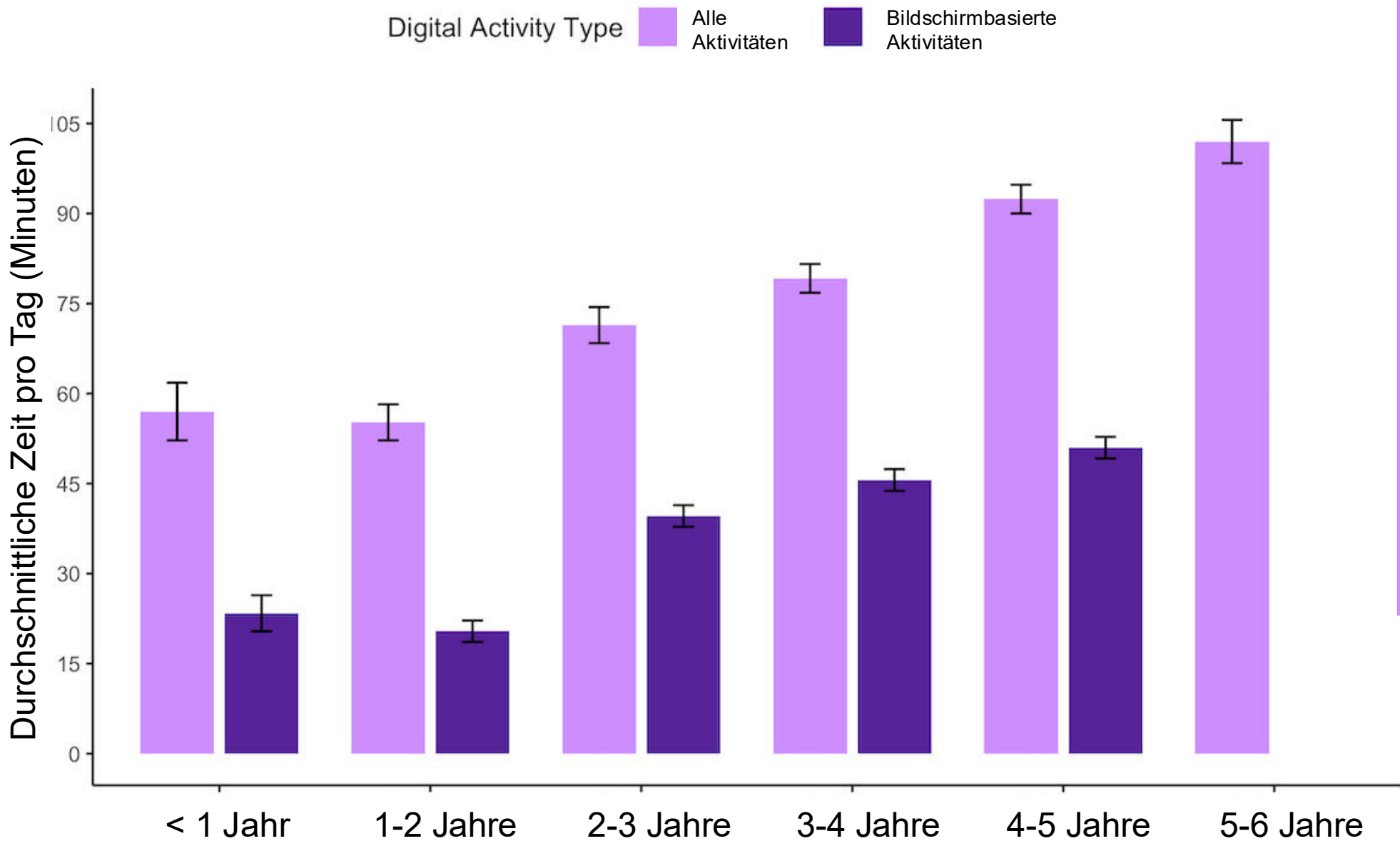
Ergebnisse: Bildschirmzeit

Digital Activity Type ■ Alle Aktivitäten ■ Bildschirmbasierte Aktivitäten



Ganzer Film
Kurzer Film
Musikvideo
Digitales Bilderbuch
Eigene Videos
Lernapps
Spasapps
Vorlesen digital (Mensch)
Vorlesen digital (Maschine)
Kreativ am Bildschirm
Bilder machen
Videoanrufe
Musik hören (OV)
Radio hören (OV)
Geschichten hören (OV)
Andere Aktivitäten

Ergebnisse: Bildschirmzeit



Ganzer Film
Kurzer Film
Musikvideo
Digitales Bilderbuch
Eigene Videos
Lernapps
Spasapps
Vorlesen digital (Mensch)
Vorlesen digital (Maschine)
Kreativ am Bildschirm
Bilder machen
Videoanrufe
Musik hören (OV)
Radio hören (OV)
Geschichten hören (OV)
Andere Aktivitäten

M i k e

Medien | Interaktion | Kinder | Eltern

Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2021

Projektleitung

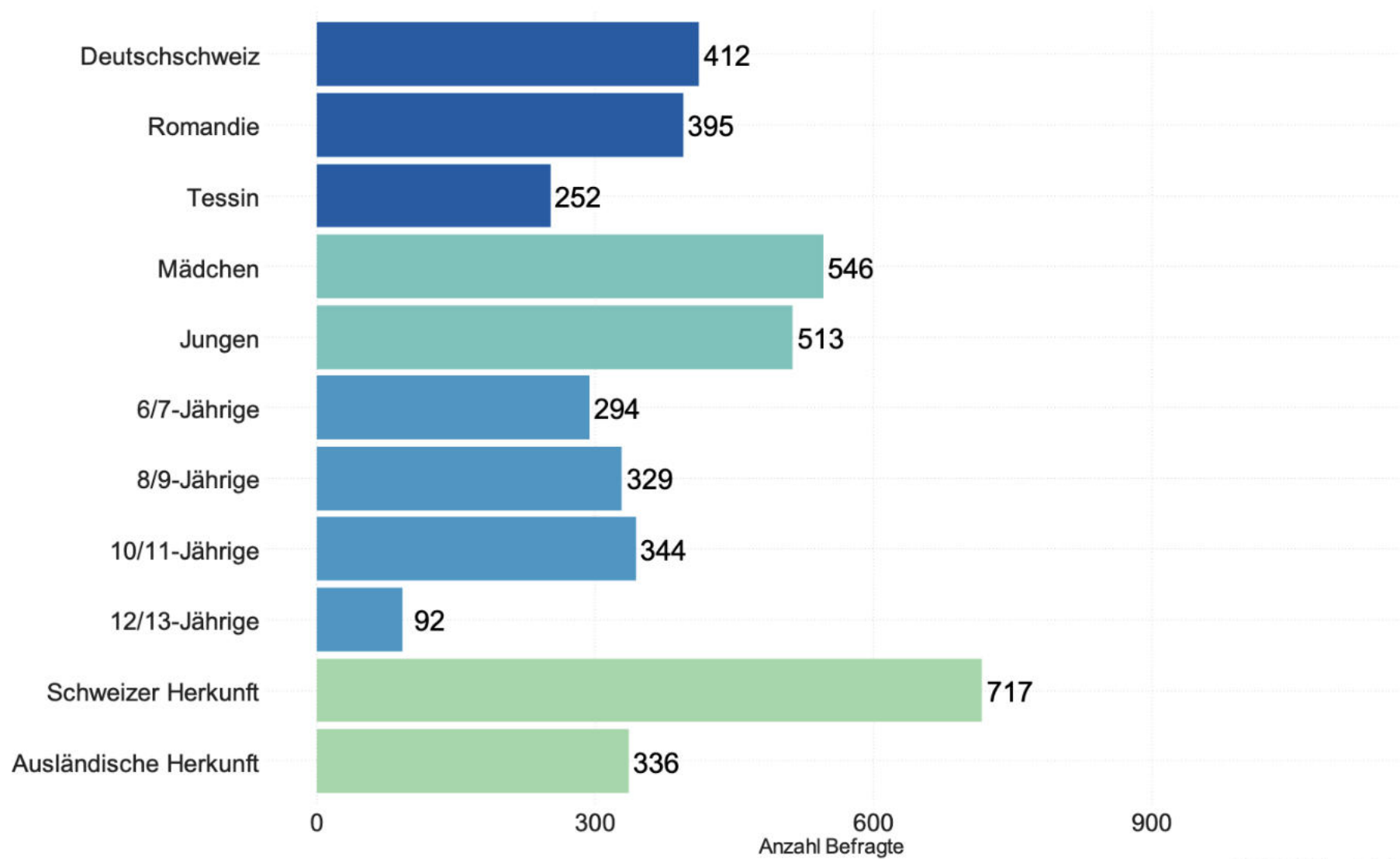
Prof. Dr. Daniel Süss, Gregor Waller MSc

Autorinnen und Autoren

Suter Lilian, Bernath Jael, Willemse Isabel, Külling Céline, Waller Gregor, Skirgaila Patricia, Süss Daniel

Web

www.zhaw.ch/psychologie/mike
#mikestudie



© 2022 ZHAW Medienpsychologie

Abbildung 2: Stichprobenverteilung der Kinder nach Landesteil, Geschlecht, Alter und Herkunft



Abbildung 7: Beliebteste Freizeitaktivitäten

Tabelle 2: Beliebteste Freizeitaktivitäten nach Geschlecht

Rang	Jungen	Mädchen
1	Spiele (399 Nn)	Spiele (395 Nn)
2	Sport (368 Nn)	Sport (270 Nn)
3	Gamen (168 Nn)	Malen/Zeichnen/Fotografieren (166 Nn)
4	Freundinnen & Freunde (112 Nn)	Familie (133 Nn)
5	TV/Film (92 Nn)	Lesen (116 Nn)
6	Familie (88 Nn)	Freundinnen & Freunde (105 Nn)
7	Draussen sein/Natur (77 Nn)	TV/Film (91 Nn)
8	Lesen (53 Nn)	Basteln/Bauen/Werkeln (67 Nn)
9	Smartphone/am Handy sein (39 Nn)	Haustiere/Tiere (61 Nn)
10	Malen/Zeichnen/Fotografieren (37 Nn)	Draussen sein/Natur (59 Nn)

Tabelle 3: Durchschnittliche Nutzungsdauer an einem typischen Wochentag (in Minuten pro Tag)

	Minuten/Tag (alle)	Anteil Nicht- nutzende (0 Min.)	Minuten/Tag (nur Nut- zende)
Fernsehen	35 Min.	18 %	44 Min.
Buch lesen oder anschauen	22 Min.	12 %	25 Min.
Videos im Internet schauen	19 Min.	42 %	32 Min.
Gamen	14 Min.	51 %	26 Min.
Hörspiele, Hörbücher, Podcast hören	14 Min.	64 %	29 Min.
Radio hören	11 Min.	56 %	26 Min.
Zeitschriften / Comics lesen oder anschauen	8 Min.	53 %	18 Min.
Im Internet surfen / Informationen suchen	7 Min.	62 %	18 Min.
Messenger-Apps nutzen	3 Min.	78 %	14 Min.
Soziale Netzwerke nutzen	2 Min.	94 %	27 Min.

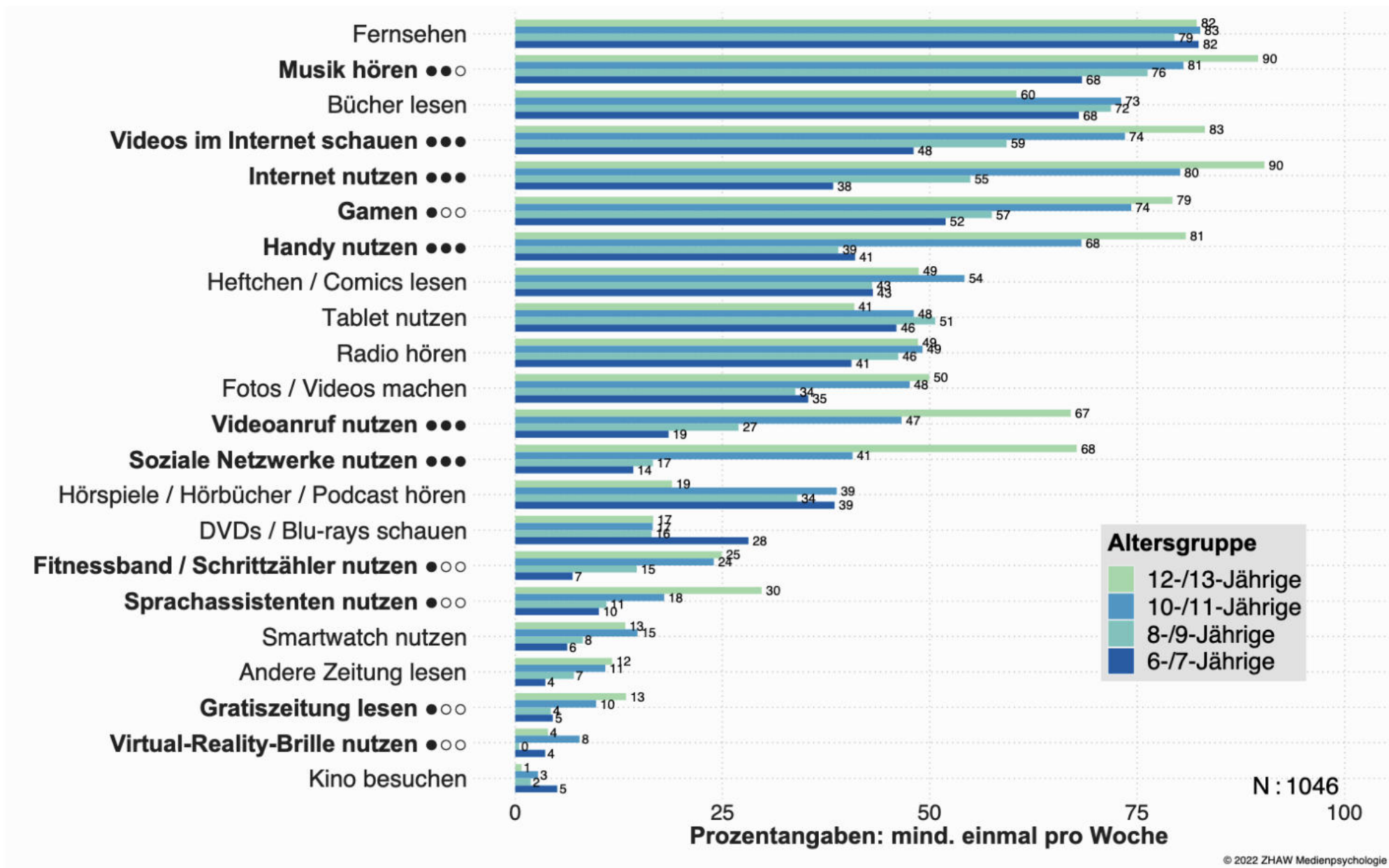


Abbildung 20: Freizeitaktivitäten mit Medien nach Alter

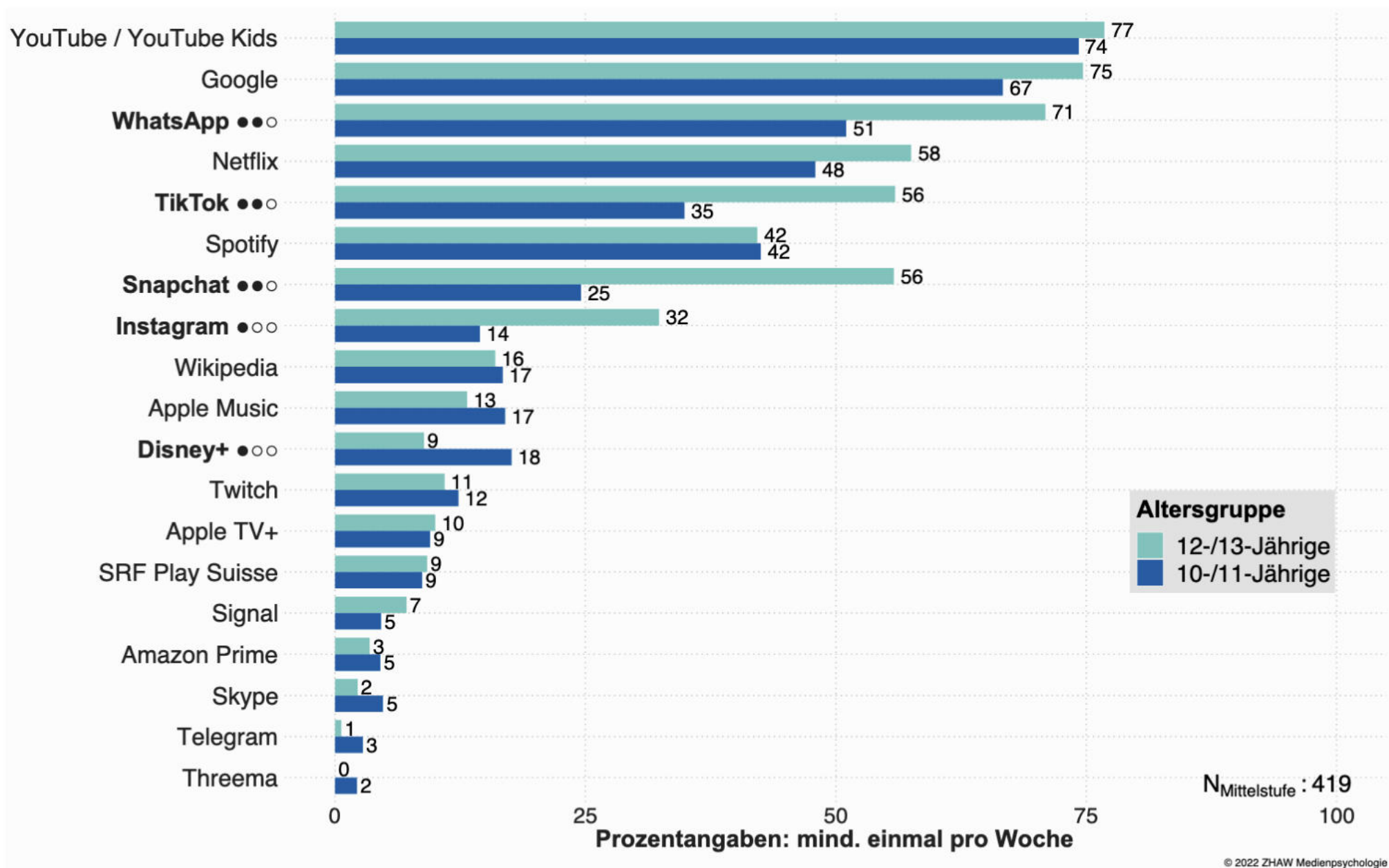


Abbildung 27: Nutzung von Webseiten und Apps nach Alter (nur 4.–6. Klasse)

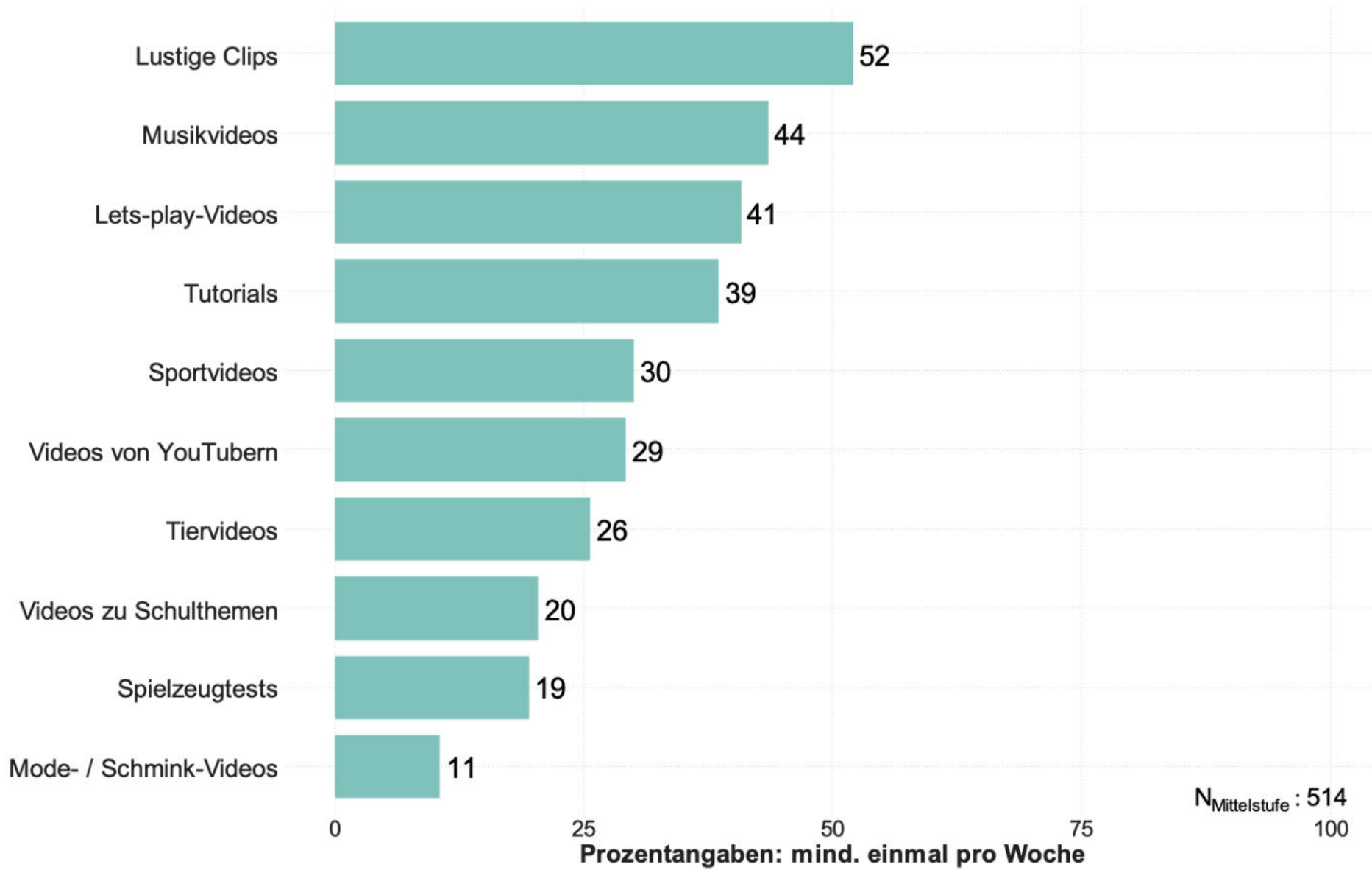


Abbildung 29: Videos auf YouTube (nur 4.–6. Klasse)

KiDiM Review (Sticca et al., 2025)

mmi marie meierhofer institut
für das assoziiertes institut der universität zürich
KIND



22.01.2026

Development area/subcategories	Total		
	–	=	+
Total sleep	39	47	0
Total physical health	17	18	5
Total cognition	25	40	2
Total learning efficiency	17	34	12
Total language	60	81	20
Total motor skills	4	15	2
Total socio-emotional skills	29	24	1
Total social interaction	25	6	3
Total overall development	9	3	1
<i>Overall total</i>	225	268	46

Sticca, F., Brauchli, V., & Lannen, P. (2025). Screen on = development off? A systematic scoping review and a developmental psychology perspective on the effects of screen time on early childhood development. *Frontiers in Developmental Psychology*, 2. <https://doi.org/10.3389/fdyps.2024.1439040>

Study reference number and study design in brackets. Studies reporting an **unfavourable** association between the exposure and outcome are bolded. Studies reporting a **favourable** association between the exposure and outcome are bolded and underscored. Studies reporting no statistically significant association are not bolded.

Study Design: CS = Cross-sectional; CSC = Cross-sectional with comparison; EC = experimental crossover; LC = longitudinal study with comparison; L = Longitudinal; PP = pre-post test design; PPC = pre-post-test design with comparison; PS = prospective study; QE = quasi-experimental.

Where results differed for subgroups: B = result for boys; G = result for girls; WE = ST on weekend days; WD = ST on weekdays; PR = when ST is parent-reported; SR = when ST is self-reported by child; RUS = rural schools; US = urban schools

******* = results were strongest for students with poor behaviour.

Green Time Exposure Details: RS = Residential surrounding; SS = Surrounding school; HS = Home-school; C = Commuting; S = School; T = Total surrounding (home, school & commuting); SV = Sky view; Q = Quality; U = Urban; N = Neighbourhood; NDVI = Normalized Difference Vegetation Index.

Psychological Outcomes: SDQ = Strengths & Difficulties Questionnaire; HRQoL = Health-related Quality of Life subscale

† = association mediated by reduced sleep.

Study Notes: Studies [81]CS and [97]L were not included in this table due to unclear reporting of results.

Psychological impacts of “screen time” and “green time” for children and adolescents: A systematic scoping review

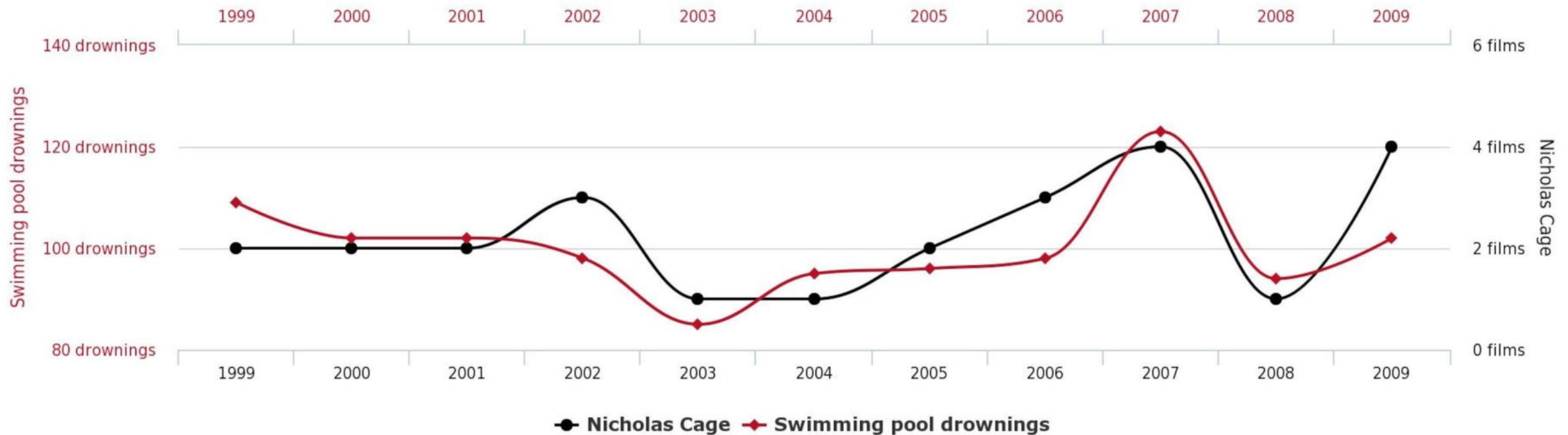
Overall, study results were inconsistent, with 11 ST studies [79, 80, 83, 88, 91, 99, 100, 102, 103, 105, 106] and 15 GT studies [73–76, 78, 82, 85, 89, 92, 94–96, 104, 107, 108] reporting no statistically significant association between at least one exposure and psychological outcome variable measured. However, where statistically significant associations were reported, ST exposures were generally associated with unfavourable psychological outcomes ($n = 16$ studies), while GT exposures were typically associated with favourable psychological outcomes ($n = 18$ studies).



Number of people who drowned by falling into a pool

correlates with

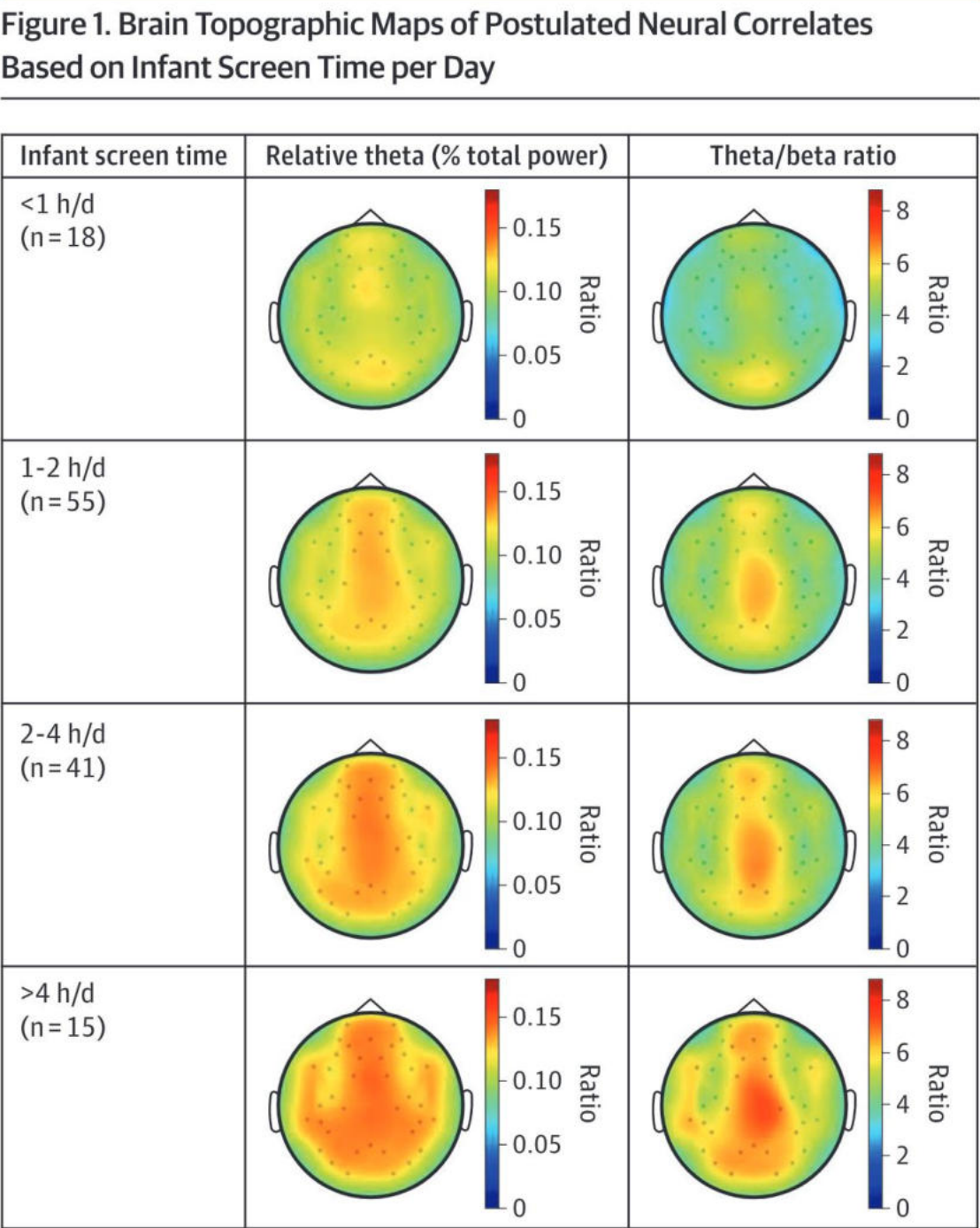
Films Nicolas Cage appeared in



Law, E. C., Han, M. X., Lai, Z., Lim, S., Ong, Z. Y., Ng, V., Gabard-Durnam, L. J., Wilkinson, C. L., Levin, A. R., Rifkin-Graboi, A., Daniel, L. M., Gluckman, P. D., Chong, Y. S., Meaney, M. J., & Nelson, C. A. (2023). Associations between infant screen use, electroencephalography markers, and cognitive outcomes. *JAMA Pediatrics*, 177(3), 311. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2022.5674>

Discussion

Our study provides evidence for the persisting longitudinal association between infant screen time at age 12 months and attention and executive functioning outcomes at 9 years of age. The outcome measures were teacher reports and objective laboratory tasks. Both corroborate real-world manifestations of observable impairments, although teacher reports may be limited by subjectivity or cultural interpretation of behaviors. In short, increased screen time in infancy is associated with impairments in cognitive processes critical for health, academic achievement, and future work success. **However, the findings from this cohort study do not prove causation. Screen time likely represents a measurable contextual characteristic of a family or a proxy for the quality of parent-child interaction.** Replication of this study’s findings and randomized clinical trials are warranted.



Empfehlungen zur Bildschirmzeit

In Ratgebern und auf Online-Plattformen finden sich verschiedene Empfehlungen zu Bildschirmzeiten für Kinder und Jugendliche. Auch Organisationen wie die WHO, [klicksafe.de](#) oder [SCHAU HIN!](#) machen entsprechende Angaben. Diese können Eltern als Orientierung zur maximalen Bildschirmzeit dienen. Kinder verpassen in ihrer Entwicklung jedoch nichts, wenn sie weniger Bildschirmmedien nutzen. Zudem weichen die Empfehlung teils stark voneinander ab. Wir haben eine Übersicht für Sie zusammengetragen:

- **0 bis 2 Jahre:** Im Baby- und Kleinkindalter wird empfohlen, möglichst auf Bildschirmmedien zu verzichten.
- **2 bis 4 Jahre:** Für Kinder im Vorschulalter reichen die Angaben von 5 bis 10 Minuten am Tag bis zu einer maximalen Bildschirmzeit von einer Stunde. Letzteres sollte eher die Ausnahme sein und nicht täglich vorkommen.
- **4 bis 8 Jahre:** Kindergartenkinder und Schülerinnen und Schüler der Unterstufe sollten nicht länger als 30 bis maximal 60 Minuten pro Tag vor dem Bildschirm sitzen.
- **9 bis 10 Jahre:** In diesem Alter reichen die Empfehlungen von 60 Minuten bis zu einer maximalen Bildschirmzeit von 100 Minuten am Tag.
- **Ab 10 Jahren:** Mit älteren Kindern kann ein wöchentliches Zeitkontingent vereinbart werden. Zum Beispiel eine Stunde pro Lebensjahr in der Woche in Form von Mediengutscheinen.

Diese Zeitangaben sind Richtwerte und geben Orientierung. Kinder sind jedoch unterschiedlich. Was für die einen okay ist, kann für andere bereits zu viel sein. Eine rein zeitliche Beschränkung ist noch aus einem anderen Grund nicht immer hilfreich: Wenn das Kind mitten in einem Video oder einer Spielrunde aufhören muss, löst das Frust aus und kann heftige Reaktionen provozieren. Eine Möglichkeit wäre, sich an Serienfolgen oder Spielrunden zu orientieren. Auch sind in jedem Alter bildschirmfreie Tage empfehlenswert.

Feste Bildschirmzeiten geben Orientierung

Bei **jüngeren Kindern bis zehn Jahre** sollten Eltern darauf achten, dass ein tägliches Maß bei der Bildschirmnutzung nicht überschritten wird. Es ist wichtig, dass den Heranwachsenden genügend Zeit für Erfahrungen in der realen Welt bleibt. Die Nutzung digitaler Medien für die Schule ist bei den Bildschirmzeiten nicht anzurechnen. [SCHAU HIN!](#) empfiehlt folgende Richtwerte zur Orientierung:

- 0 bis 3 Jahre: am besten gar keine Bildschirmzeiten. Wenn Medien doch genutzt werden, dann nur sehr dosiert und nicht jeden Tag
- 4 und fünf Jahre: bis eine halbe Stunde Bildschirmzeit am Tag
- sechs bis neun Jahre: bis zu einer Stunde Bildschirmzeit am Tag

Bei **älteren Kindern ab zehn Jahre** empfiehlt es sich, ein wöchentliches Zeitkontingent zu vereinbaren. Kinder können so ihre eigenen Erfahrungen machen: Wird die vereinbarte Zeit an nur zwei Tagen verbraucht, bleiben die Bildschirme für den Rest der Woche aus. So lernen Kinder, sich ihre Ressourcen einzuteilen. Eine Orientierung bietet folgende Regel:

- zehn Minuten Medienzeit pro Lebensjahr am Tag oder
- eine Stunde pro Lebensjahr in der Woche

Nutzungszeiten müssen eingehalten werden

Wichtig ist, dass die aufgestellten Regeln eingehalten werden. Dabei helfen Klassiker wie die Eieruhr neben dem Bildschirm oder auch verbindlich festgehaltene Absprachen etwa in einem [Mediennutzungsvertrag ↗](#) zwischen Eltern und Kindern. Möglich ist auch, Zeitbegrenzungen im Betriebssystem (PC, [Android →](#) und [iOS →](#)), durch externe [Jugendschutzsoftware →](#) (auch mobil), bei [Spielkonsolen →](#) und in der Spielsoftware selbst einzustellen. Solche technischen Hilfsmittel sollten jedoch nur zu Beginn oder über kurze Zeiträume zum Einsatz kommen. Nachhaltiger ist es, wenn Kinder lernen, sich an Absprachen zu halten. Jüngeren Kindern können technische Zeitbegrenzungen helfen, ein Gefühl für die vergangene Zeit zu entwickeln. Je älter sie werden, desto wichtiger sind jedoch Freiheiten und Selbstständigkeit. Es zahlt sich daher aus, vor Beginn der Pubertät einen bewussten Umgang mit Bildschirmzeiten zu etablieren.

Aufwachsen mit Medien

Kinder von 6 bis 10 Jahren



Allgemeine Informationen

- ◇ Medien im Familienalltag
- ◇ Geeignete Inhalte

Gut zu wissen

- ◇ Wie begleite ich mein Kind, wenn es ins Internet will?
- ◇ Ist mein Kind bereit für ein eigenes Smartphone?
- ◇ Sollte ich mein Kind Videogames spielen lassen?
- ◇ Sind GPS-Tracker am Kinderrucksack sinnvoll?



Kinder sind individuell, Medienregeln auch

Medienzeit ist immer nur ein Teil des Tages – genau wie Hausaufgaben, Spielen, Bewegung oder gemeinsame Mahlzeiten. Nichts sollte zu kurz kommen. Manchmal passt mehr Medienzeit in den Tag, manchmal weniger.

Viele Kinder kommen gut damit klar, wenn die Zeiten flexibel sind. Andere brauchen eher feste Regeln, die jeden Tag gleich sind. Schauen Sie gemeinsam, was für Ihr Kind am besten funktioniert.

Achten Sie darauf, dass immer die gesamte Bildschirmzeit gemeint ist, das heisst Fernsehen, Gamen, Handy und Internet. Sorgen Sie dafür, dass die gemeinsamen Absprachen tatsächlich eingehalten werden.



Empfehlungen für den Umgang mit digitalen Medien

www.jugendundmedien.ch

ACHTEN SIE AUF EINE AUSGEWOGENE FREIZEITGESTALTUNG.

Achten Sie darauf, dass sich Kinder nicht nur mit digitalen Medien beschäftigen, sondern auch anderen Freizeitaktivitäten nachgehen – zum Beispiel sich draussen bewegen, Sport treiben oder sich mit Gleichaltrigen treffen. Bildschirmmedien vor dem Zubettgehen zu nutzen erschwert das Einschlafen.

LEGEN SIE BILDSCHIRMZEITEN GEMEINSAM FEST.

Bestimmen Sie wenn möglich gemeinsam mit dem Kind, wie viel Zeit es pro Tag oder pro Woche vor Bildschirmen verbringen darf (zum Beispiel eine Folge einer Serie oder eine Runde eines Games). Setzen Sie klare Grenzen und achten Sie darauf, dass diese eingehalten werden. Die Konsequenzen für das Nicht-Einhalten der Abmachungen müssen von vornherein bekannt sein.

BEGLEITEN SIE DIE KINDER BEI DER INTERNETNUTZUNG.

Das Internet bietet Chancen und Risiken. Helfen Sie Kindern dabei, sich im Internet zu orientieren, begleiten Sie sie dabei und sprechen Sie mit ihnen über ihre Erfahrungen.

ACHTEN SIE AUF IHRE VORBILDROLLE.

Eltern und andere Bezugspersonen sind für Kinder Vorbilder im Umgang mit Medien. Überprüfen Sie deshalb Ihre eigenen Mediengewohnheiten.

BEACHTEN SIE DIE ALTERSFREIGABEN.

Beachten Sie die Altersfreigaben bei Filmen (FSK etc.) und Games (PEGI, USK etc.) und überlegen Sie sich zusätzlich, ob die Inhalte für das Kind geeignet sind.

MEDIEN ERSETZEN KEINE KINDERBETREUUNG.

Digitale Medien sollten nicht zur Beruhigung oder Ablenkung von Kindern eingesetzt werden. Sie stellen Kinder nur körperlich ruhig, während mental die Medieninhalte verarbeitet werden müssen. Beziehen Sie die Kinder wenn möglich in alltägliche Erledigungen mit ein.

OFFENE GESPRÄCHE SIND WICHTIGER ALS FILTERSOFTWARE.

Sprechen Sie mit dem Kind altersgerecht über aufwühlende Inhalte. Platzieren Sie TV, Computer/Laptops und Tablets möglichst nicht im Kinderzimmer. Eine Filtersoftware ist sinnvoll, garantiert aber keinen vollständigen Schutz.

VORSICHT MIT PRIVATEN DATEN UND ONLINEBEKANNTSCHAFTEN.

Sprechen Sie mit Kindern darüber, dass das Teilen von persönlichen Angaben und Bildern von sich und anderen problematisch sein kann. Kinder sollten keine persönlichen Daten weitergeben, ohne das vorher mit Ihnen zu besprechen. Onlinebekanntschaften sollten sie nur in Begleitung Erwachsener treffen.

BEACHTEN SIE DEN RECHTMÄSSIGEN UMGANG MIT BILDERN.

Jeder Mensch hat das Recht am eigenen Bild. Vor dem Posten oder Verschicken von Fotos und Videos sollte die Zustimmung der abgebildeten Personen eingeholt werden.

REGELN ZU RESPEKTVOLLEM UMGANG GELTEN AUCH ONLINE.

Fordern Sie Kinder dazu auf, sich beim Versenden von Kommentaren und Nachrichten respektvoll zu verhalten. Fühlt sich ein Kind online angegriffen, sollte es ernst genommen werden. Bei Cybermobbing, Hassrede und Diskriminierung kann es nötig sein, zusätzlich bei Fachpersonen Hilfe zu holen.

FÖRDERN SIE KRITISCHES DENKEN.

Besprechen Sie mit dem Kind das Thema Falschmeldungen («Fake News») und wie man diese erkennen kann. Erklären Sie, wie Werbung funktioniert, beispielsweise In-Game-Werbung oder die Produktplatzierung in Influencer-Videos.

REGEN SIE EINEN POSITIVEN UND KREATIVEN UMGANG MIT MEDIEN AN.

Fördern Sie den kreativen Umgang mit digitalen Fotos, Videos und Musik. Es gibt sehr gute Spiele und Videos, die genussvolle Unterhaltungserlebnisse ermöglichen. Zudem bietet das Internet eine grosse Auswahl an Lerninhalten und Tutorials.



Tipps für Eltern

- Schaffen Sie eine eigene Medienkultur für Ihre Familie. Diskutieren Sie, welche Werte Sie vertreten und was Ihnen wichtig ist. Mehr dazu erfahren Sie in unserem Artikel [Lust statt Frust mit digitalen Medien](#).
- Vereinbaren Sie in Ihrer Familie eigene Regeln zu Medien- und [Bildschirmzeiten](#) sowie medienfreie Räume.
- Besprechen Sie mit Ihrem Kind, welche Online-Aktivitäten erlaubt sind und was es von sich ins Internet stellen darf. Legen Sie auch «Benimm-Regeln» für den Umgang mit anderen Personen fest.
- Nehmen Sie die Sicherheitseinstellungen an Geräten und Profilen gemeinsam vor und achten Sie darauf, dass Ihr Kind im Internet und in den sozialen Medien so wenig Informationen wie möglich von sich preisgibt. Mehr dazu im Artikel [«So lernen Kinder, ihre Daten im Internet zu schützen»](#).
- Setzen Sie digitale Medien, Bildschirme oder Medienzeiten nicht als Belohnung oder Bestrafung ein.

AB 9 JAHRE Die Medienwelt auf eigenen Füssen entdecken und geniessen. + Legen Sie Medienkompetenz aneignend mit einem Medienmeter. + Regeln des verantwortlichen Umgangs geben und verstehen.	140
8-9 JAHRE Gemeinsames Spielen (auch mit Apps und Robotern), Lesen und Zuhören regt die Kreativität und Fantasie an. + Lesen Sie gemeinsam und lesen Sie alleine. + Lesen Sie gemeinsam und lesen Sie alleine. + Regeln des verantwortlichen Umgangs geben und verstehen.	130
5-8 JAHRE Gemeinsames Spielen (auch mit Apps und Robotern), Lesen und Zuhören regt die Kreativität und Fantasie an. + Lesen Sie gemeinsam und lesen Sie alleine. + Lesen Sie gemeinsam und lesen Sie alleine. + Regeln des verantwortlichen Umgangs geben und verstehen.	110
3-4 JAHRE Kinder haben das Vorlesen als Abendritual. + Lesen Sie gemeinsam und lesen Sie alleine. + Lesen Sie gemeinsam und lesen Sie alleine. + Regeln des verantwortlichen Umgangs geben und verstehen.	100
2-3 JAHRE Das Vorlesen von kurzen, einfachen Geschichten wird langsam möglich. + Lesen Sie gemeinsam und lesen Sie alleine. + Lesen Sie gemeinsam und lesen Sie alleine. + Regeln des verantwortlichen Umgangs geben und verstehen.	90
1-2 JAHRE Gemeinsam erste Bücher mit festen Seiten spielend entdecken, Gegenstände erkennen und benennen. + Lesen Sie gemeinsam und lesen Sie alleine. + Lesen Sie gemeinsam und lesen Sie alleine. + Regeln des verantwortlichen Umgangs geben und verstehen.	80
0-1 JAHRE Gemeinsam erste Bücher mit festen Seiten spielend entdecken, Gegenstände erkennen und benennen. + Lesen Sie gemeinsam und lesen Sie alleine. + Lesen Sie gemeinsam und lesen Sie alleine. + Regeln des verantwortlichen Umgangs geben und verstehen.	70



Erstellt durch die Gesundheitsförderung, die Kantonsbibliothek und die Elternbildung
des Kantons Basel-Landschaft



Mit Unterstützung von



Gesundheitsförderung Schweiz
Premieren Fund Basiss
Premiere Schule Sisseln

Der Medienmeter entstand in Anlehnung an den Medienmeter der Stadtbibliothek Brilon sowie unter Berücksichtigung der Empfehlungen von Jugend und Medien, der nationalen Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen.

Auflage 2024

- Barr, R., Kirkorian, H., Radesky, J., Coyne, S., Nichols, D., Blanchfield, O., Rusnak, S., Stockdale, L., Ribner, A., Durnez, J., Epstein, M., Heimann, M., Koch, F.-S., Sundqvist, A., Birberg-Thornberg, U., Konrad, C., Slussareff, M., Bus, A., Bellagamba, F., & Fitzpatrick, caroline. (2020). Beyond screen time: A synergistic approach to a more comprehensive assessment of family media exposure during early childhood. *Frontiers in Psychology*, 11, 1283. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01283>
- Bhutani, P., Gupta, M., Bajaj, G., Deka, R. C., Satapathy, S. S., & Ray, S. K. (2024). Is the screen time duration affecting children's language development? - A scoping review. *Clinical Epidemiology and Global Health*, 25. <https://doi.org/10.1016/j.cegh.2023.101457>
- Eirich, R., McArthur, B. A., Anhorn, C., McGuinness, C., Christakis, D. A., & Madigan, S. (2022). Association of screen time with internalizing and externalizing behavior problems in children 12 years or younger: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Psychiatry*, 79(5), 393–405. <https://doi.org/10.1001/jamapsychiatry.2022.0155>
- Guellai, B., Somogyi, E., Esseily, R., & Chopin, A. (2022). Effects of screen exposure on young children's cognitive development: A review. *Frontiers in Psychology*, 13, 923370.
- Karani, N. F., Sher, J., & Mophosho, M. (2022). The influence of screen time on children's language development: A scoping review. *The South African Journal of Communication Disorders*, 69(1), 825. <https://doi.org/10.4102/sajcd.v69i1.825>
- Li, C., Cheng, G., Sha, T., Cheng, W., & Yan, Y. (2020). The relationships between screen use and health indicators among infants, toddlers, and preschoolers: A meta-analysis and systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), Article 19. <https://doi.org/10.3390/ijerph17197324>
- Linebarger, D. L., & Vaala, S. E. (2010). Screen media and language development in infants and toddlers: An ecological perspective. *Developmental Review*, 30(2), Article 2. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2010.03.006>
- Mallawaarachchi, S. R., Anglim, J., Hooley, M., & Horwood, S. (2022). Associations of smartphone and tablet use in early childhood with psychosocial, cognitive and sleep factors: A systematic review and meta-analysis. *Early Childhood Research Quarterly*, 60, 13–33. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.12.008>
- Oswald, T. K., Rumbold, A. R., Kedzior, S. G. E., & Moore, V. M. (2020). Psychological impacts of “screen time” and “green time” for children and adolescents: A systematic scoping review. *PLOS ONE*, 15(9), e0237725. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237725>
- Shonkoff, J. P., & Garner, A. S. (2012). The lifelong effects of early childhood adversity and toxic stress. *Pediatrics*, 129(1), e232–e246. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-2663>
- Sticca, F., Brauchli, V., & Lannen, P. (2025). Screen on = development off? A systematic scoping review and a developmental psychology perspective on the effects of screen time on early childhood development. *Frontiers in Developmental Psychology*, 2. <https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1439040>
- Suter, L., Bernath, J., Willemse, I., Külling, C., Waller, G., Skirgaila, P. & Süss, D. (2023). MIKE – Medien, Interaktion, Kinder, Eltern: Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2021. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften
- Webster, E. K., Martin, C. K., & Staiano, A. E. (2019). Fundamental motor skills, screen-time, and physical activity in preschoolers. *Journal of Sport and Health Science*, 8(2), 114–121. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2018.11.006>
- Xie, W., Lu, J., & Lin, X. (2024). Is screen exposure beneficial or detrimental to language development in infants and toddlers? A meta-analysis. *Early Child Development and Care*, 194(4), 606–623. <https://doi.org/10.1080/03004430.2024.2349622>



Danke!

Fabio Sticca, Prof. Dr.

Professor für Diagnostik und Förderung sozio-emotionaler und psychomotorischer Entwicklung



Telefon	+41 44 317 13 70
E-Mail	fabio.sticca@hfh.ch
Raum	225
Arbeitstage	Montag - Freitag
Sprechstunde	Terminvereinbarung via E-Mail
Studiengänge	Psychomotoriktherapie Schulische Heilpädagogik
Verantwortung	Professorenstelle

Organisation	Institut für Verhalten, sozio-emotionale und psychomotorische Entwicklungsförderung
---------------------	---