

Kinder-Online-Preis 2026: JUUUPORT gewinnt vor fragFINN und Digitalem Kinderrathaus

geschrieben von Redakteur | April 22, 2026



Der Kinder-Online-Preis 2026 des MDR-Rundfunkrats würdigt innovative und pädagogisch wertvolle Internetangebote für Kinder und Jugendliche. Ausgezeichnet werden Projekte, die junge Menschen im digitalen Raum stärken, Orientierung bieten und einen sicheren Umgang mit Medien fördern.

Böse Bücher? Wenn Kinderliteratur zur politischen Streitfrage wird

geschrieben von Redakteur | April 22, 2026



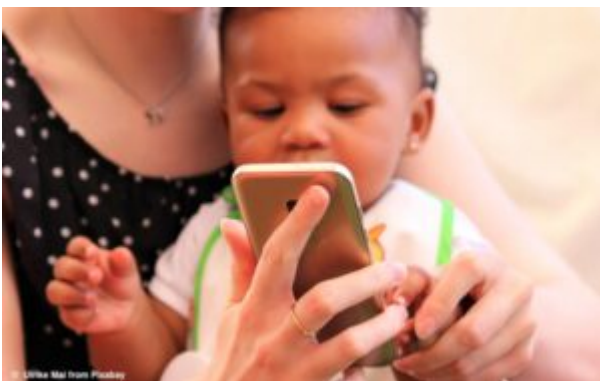
KULTURWISSENSCHAFTLICHES
INSTITUT ESSEN

FORSCHUNGSKOLLEG DER
UNIVERSITÄTSALLIANZ RUHR

Immer mehr Kinder- und Jugendbücher geraten weltweit unter Druck. Eine Podiumsdiskussion am 20. Mai 2026 beleuchtet, warum Bücher verboten werden, welche Folgen das hat – und was das für Kinder, Bildung und Gesellschaft bedeutet.

Bildschirmzeit im Kleinkindalter erhöht später das Angst-Risiko

geschrieben von Redakteur | April 22, 2026



Eine neue Längsschnittstudie aus Singapur zeigt: Bildschirmzeit im Kleinkindalter steht in Zusammenhang mit veränderter Gehirnentwicklung, langsameren Entscheidungsprozessen im Schulalter und mehr Angstsymptomen im Jugendalter. Die Befunde liefern neue neurobiologische Erklärungen für bekannte Risiken.

Suchtverhalten am Bildschirm: Wenn digitale Medien Kinderseelen belasten

geschrieben von Redakteur | April 22, 2026



Immer mehr Kinder verlieren sich im digitalen Dauerrausch. Was auf den ersten Blick wie harmlose Bildschirmzeit wirkt, kann seelische Wunden hinterlassen. Wenn Social Media, Smartphones oder Videospiele zur Flucht aus dem Alltag werden, steigt das Risiko für tiefe psychische Krisen – oft unbemerkt von Eltern und Lehrkräften.

Das Risiko für sozial- emotionale Probleme steigt mit der Bildschirmzeit

geschrieben von Redakteur | April 22, 2026



Wie beeinflusst Bildschirmzeit die emotionale Entwicklung von Kindern? Auch eine neue große Metaanalyse bringt keine überraschenden Ergebnisse: Zu viel Zeit vor digitalen Geräten begünstigt sozial-emotionale Probleme – vor allem beim intensiven Gaming und mangelndem Ausgleich im Alltag.