

**Abschließender Projektbericht (Kurzfassung)**

zum Projekt

**„Junge Menschen in neuen digitalen Konsumrollen: Chancen fördern und Risiken  
reduzieren (JuMeNDiKo)“**

Förderbereich Innovationsprogramm BMEL

des Bundesministeriums für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und  
Verbraucherschutz (BMUV)

Förderkennzeichen: 28V1503B21

Prof. Dr. Gunnar Mau (DHGS Deutsche Hochschule für Gesundheit und Sport)

Prof. Dr. Oliver Büttner (Universität Duisburg-Essen)

Dr. Michael Haas (Media Smart e. V.)

Unter Mitarbeit von:

Kim Büttner, M. Sc.,

Lisa Christen, M. Sc.,

Maria Schmuck, M. Sc.,

Jenny Traina, M. Sc.

30.09.2024

# 1 Erreichte Ergebnisse

## 1.1 Vorbemerkungen

Das diesem Bericht zugrunde liegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz unter dem Förderkennzeichen 28V1503B21 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autoren.

Die Ergebnisse werden an dieser Stelle in Kurzform berichtet. Eine ausführliche Darstellung der Ergebnisse findet sich in der Langfassung dieses Berichtes.

## 1.2 Einleitung und Problemstellung

Online-Angebote, im Speziellen Social-Media-Angebote, spielen für Heranwachsende eine zunehmend zentrale Rolle. Die Nutzung dieser Angebote stellt dabei Anforderungen an die Heranwachsenden. Besonders hervorzuheben ist hier die neuartige Rolle der Prosument:innen, die die Vermischung einer passiven, rezipierenden und aktiven, produzierenden Rolle beinhaltet. Für diese Rollenanforderungen liegt meist noch kein habituiertes, eingeübtes Verständnis vor, weshalb mit der Nutzung auch gewisse Risiken einhergehen. Es besteht die Gefahr, dass die Alltagskompetenzen, die Heranwachsende gerade erst durch gewohntes Verhalten aufbauen, nicht ausreichen, um eigene Ansprüche und Bedürfnisse in dieser neuen Rolle umzusetzen. Diesen Herausforderungen – und wie Heranwachsende ihnen resilient begegnen können – wurde in der bisherigen Forschung zu wenig Beachtung geschenkt. Somit war das Ziel des vorliegenden Projektes, Heranwachsende im Alter von 12 bis 15 Jahren in ihrer Resilienz und beim Erwerb von Kompetenzen und der Stärkung eigener Ressourcen zu unterstützen, mit denen sie den neuen Anforderungen erfolgreich begegnen können. Hierfür wurde zunächst eine breitgefächerte Literaturrecherche durchgeführt, mit der die Onlineangebote und deren Geschäftsmodelle analysiert wurden. Mithilfe einer qualitativen Studie ( $N = 15$ ) wurde die Sichtweise Heranwachsender bezüglich der Herausforderungen und Bewältigungsstrategien überprüft. Darauf aufbauend wurden Resilienzfaktoren und Handlungsstrategien identifiziert, die den Heranwachsenden helfen können, mit den Herausforderungen umzugehen. Diese Handlungsstrategien wurden im experimentellen Setting ( $N = 258$ ) ausgewählt und überprüft und sie bildeten die Grundlage für die Konzeption von Unterrichtsmaterialien, welche mithilfe einer Evaluation an Lehrkräften ( $N = 5$ ) überarbeitet wurden.

## 1.3 Ergebnisse

Es wurden drei wichtige Meilensteine zur Zielerreichung definiert, die erreicht werden konnten. Eine umfassende Analyse digitaler Geschäftsmodelle ließ auf Herausforderungen in der Nutzung digitaler Medien schließen, die mit einer Literaturrecherche und Interviews mit

Heranwachsenden abgeglichen wurde. So konnten fünf zentrale Herausforderungen für Heranwachsende definiert werden, die ihnen im Umgang mit digitalen Angeboten begegnen: Handlungsroutrinen, Kaufüberzeugungen, Beeinflussung von Meinungen, Gefühlen und Handlungen, digitaler Stress und Handlungs- und Interaktionsaufforderungen. Es bedarf der Förderung verschiedener Resilienzfaktoren, um mit diesen Herausforderungen funktional umgehen zu können: Medienwissen, Ich-Wissen, Analytisches Wissen und konkrete Handlungsstrategien. In einem experimentellen Setting wurden neben reiner Wissensvermittlung Selbstkontrollstrategien (Positive Umbewertung und Wenn-Dann-Pläne) auf ihre Wirksamkeit getestet, da sie gut messbar sind und Heranwachsenden leicht verständlich gemacht werden können. In einer längsschnittlichen Untersuchung an 258 12- bis 15-Jährigen zeigte sich, dass Heranwachsende Herausforderungen in der Mobilgerätenutzung gegenüberstehen und mit ihrer Nutzung nicht immer zufrieden sind. Obwohl die getesteten Strategien nicht zu einer signifikanten Erhöhung der Zufriedenheit, höheren digitalen Resilienz sowie zu einer Reduktion von Bildschirmzeit und geringeren Tendenz zu problematischer Nutzung von Mobilgeräten führten, zeigten sich solche Tendenzen bei den Heranwachsenden. So könnte das Formulieren von Wenn-Dann-Plänen zu einer Verringerung der Bildschirmzeit und die Strategie positive Umbewertung zur Regulierung negativer Emotionen beitragen. In weiteren explorativen Analysen gab es zudem Hinweise darauf, dass Dimensionen der digitalen Reife durch die Strategien beeinflusst werden können. Die Untersuchung bietet aufgrund erstmaliger Testung der Anwendbarkeit der Interventionen im Rahmen einer digitalen Einmalintervention sowie der Dimensionen der digitalen Reife in einem Längsschnittdesign wichtige Implikationen für die weitere Forschung. Zudem betonten die Teilnehmenden den praktischen Nutzen der Interventionen. Auf Grundlage der vorangegangenen Erkenntnisse wurden Unterrichtsmaterialien konzipiert, die sowohl die Selbstkontrollstrategien beinhalten als auch auf die Förderung weiterer Resilienzfaktoren wie Medienwissen und die Förderung eines differenzierten Selbstbildes sowie analytische Fähigkeiten (z. B. Problembewusstsein) abzielen. Die Materialien wurden anhand von Einzelinterviews mit fünf Lehrkräften evaluiert, wobei ein hohes Interesse deutlich wurde. Das didaktische Unterrichtsmaterial für die weiterführende Schule zur Stärkung der Resilienz im digitalen Kontext bietet Lehrkräften umfassende Handreichungen in Form von Unterrichtsentwürfen und Arbeitshilfen. Es trägt dazu bei, die notwendigen Kompetenzen von Schüler:innen in ihren neuen digitalen Konsumrollen zu fördern.

#### **1.4 Handlungsempfehlungen für die Verbraucherpolitik und externe Akteur:innen**

Die Handlungsempfehlungen aus dem Projekt fokussieren sich auf die Förderung der Selbstregulation, Reflexionskompetenz und den Schutz von Heranwachsenden in den digitalen Medien. Hervorzuheben sei an dieser Stelle, dass die Zielgruppe sich auch Unterstützung von außen wünscht, um mit den Herausforderungen digitaler

Geschäftsmodelle erfolgreich umgehen zu können, etwa durch Eltern, die die Nutzung zeitlich begrenzen, Wochennutzungspläne oder Angebote alternativer Beschäftigungsmöglichkeiten.

#### **1.4.1 Selbstregulationsfähigkeiten stärken**

Heranwachsende haben oft Schwierigkeiten, ihre Social-Media-Nutzung selbstständig zu unterbrechen. Die Förderung von Selbstregulationsstrategien wie des Wenn-Dann-Plans oder Positiver Umbewertung kann helfen, den Medienkonsum zu kontrollieren. Auch Elternbildung spielt eine Schlüsselrolle, um Jugendliche zu unterstützen, besonders dort, wo elterliche Kontrolle bisher fehlt.

#### **1.4.2 Reflexions- und Handlungskompetenz stärken (Medienkompetenz)**

Viele Jugendliche erkennen, dass ihr Verhalten in sozialen Medien nicht mit ihren Zielen übereinstimmt, benötigen aber Unterstützung bei der Analyse und Lösung dieser Diskrepanz. Ein strukturierter Plan zur Reflexion und Zielsetzung kann helfen, eine bewusste und selbstbestimmte Nutzung digitaler Medien zu fördern, was zu einer besseren Selbstregulation und Resilienz führt.

#### **1.4.3 Unterstützungsangebote realisieren**

Externe Akteure wie Lehrkräfte und Eltern sind essenziell, um Jugendlichen eine wohlwollende Unterstützung zu bieten. Aufklärung und Fortbildungsprogramme können diese Akteure befähigen, Jugendliche im Umgang mit den Herausforderungen der digitalen Welt zu unterstützen, indem sie über aktuelle Risiken und Chancen informiert werden.

#### **1.4.4 Alternative Freizeitangebote anbieten**

Fehlende Alternativen zur digitalen Unterhaltung führen oft zu übermäßigem Social-Media-Konsum. Die Schaffung analoger Freizeitmöglichkeiten und die Förderung kreativer Aktivitäten können Jugendlichen helfen, ihre Zeit sinnvoller zu gestalten und ihre Mediennutzung zu reduzieren.

#### **1.4.5 Kaufkompetenz fördern**

Jugendliche, die Zugang zu Kaufmöglichkeiten haben, benötigen Unterstützung in der Entwicklung von Kaufkompetenz. Dies umfasst die Reflektion von Kosten-Nutzen-Abwägungen, das Verständnis von Verkaufstaktiken und die Fähigkeit, sich gegen manipulatives Marketing zu behaupten.

#### **1.4.6 Schadhafte Inhalte regulieren (Jugendmedienschutz)**

Der Schutz von Jugendlichen vor verstörenden und gefährdenden Inhalten im Internet erfordert stärkere rechtliche Regulierungen und deren konsequente Durchsetzung. Der Jugendmedienschutz muss gestärkt werden, um einen sicheren digitalen Raum zu gewährleisten, in dem Jugendliche sich ohne Angst bewegen können.

## 2 Beschreibung der durchgeführten Tätigkeiten

Das Projekt lief vom 01.04.2022 bis zum 30.09.2024. Im Rahmen des Projektes wurden sieben Arbeitspakete formuliert:

- AP 1: Projektkoordination (während des gesamten Projektes)
- AP 2: Analyse bestehender digitaler Geschäftsmodelle, insb. Social-Media-Angebote, und deren Risiken und Anforderungen an Kinder und Jugendliche
- AP 3: Ermittlung der relevanten Handlungskompetenzen und Fertigkeiten zur Steigerung der Resilienz von Kindern und Jugendlichen
- AP 4: Ermittlung der relevanten Handlungskompetenzen und Fertigkeiten zur Steigerung der Resilienz von Kindern und Jugendlichen
- AP5: Evaluation des Programmes aus AP4
- AP6: Überarbeitung des Programmes unter Berücksichtigung der Erkenntnisse aus AP5
- AP7: (Wissenschafts-)Kommunikative Tätigkeiten

AP1 lief kontinuierlich. Neben regelmäßigen Projektbesprechungen online fanden mehrere längere Workshops statt: ein Kick-off-Workshop im Juni 2022 (online), ein Zwischen-Workshop im Dezember 2022 (online), ein Workshop im Februar 2022 an der Deutschen Hochschule für Gesundheit und Sport (DHGS) in Berlin und ein weiterer Workshop mit dem Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz (BMUV) im Juni 2022, ebenfalls in den Räumen DHGS. Ein abschließender Workshop mit dem BMUV ist nach Projektende an der DHGS in Berlin geplant.

AP2 wurde durch späte Stellenbesetzungen von April 2022 bis Mai 2023 durchgeführt. Dabei wurden die Herausforderungen digitaler Geschäftsmodelle, insbesondere von Social-Media-Angeboten, und deren Anforderungen an 12- bis 15-Jährige analysiert, wobei relevante Angebote und Sekundärliteratur systematisiert wurden. Anschließend wurden 15 qualitative Einzelinterviews mit Heranwachsenden im Alter der Zielgruppe (13 bis 15 Jahre) online durchgeführt und ausgewertet. Die Heranwachsenden wurden zu möglichen Herausforderungen und Bewältigungsstrategien im Umgang mit Social Media befragt. Das Ergebnis dieses Arbeitspaketes war eine qualifizierte Aufstellung der Anforderungen und resilienzgefährdenden Faktoren.

Diese Ergebnisse dienten als Grundlage für das AP3, das parallel zur Auswertung der Interviews (AP2.3) im Mai 2023 begonnen und im Dezember 2023 abgeschlossen wurde. Es umfasste eine theoretische und experimentelle Analyse der notwendigen Resilienzfaktoren sowie Bewältigungsstrategien, insbesondere Selbstregulationsstrategien, der Heranwachsenden. Die Online-Experimente beinhalteten nach 2 Wochen ein Follow-up zu einer ersten Untersuchung. Die Erkenntnisse der Experimente flossen direkt in AP4 ein.

Im AP4 wurden aus den bisherigen Erkenntnissen praktisch anwendbare Materialien für Lehrkräfte und ein pädagogisches Programm zur Stärkung der Resilienz von Heranwachsenden entwickelt. Dieses Arbeitspaket wurde im März 2024 erfolgreich abgeschlossen.

AP5 schloss sich daran an und beinhaltete die Evaluation des herausgearbeiteten Programmes. Um die bestmögliche Anwendbarkeit des Programms sicherzustellen, wurde es anhand von semi-strukturierten Einzelinterviews von fünf Lehrkräften hinsichtlich festgelegter Kriterien beurteilt. Die Interviews fanden Ende April bis Anfang Mai 2024 statt.

In AP6 wurden die Unterrichtsmaterialien unter Berücksichtigung der Ergebnisse aus AP5 überarbeitet und die Materialien finalisiert. Es wurde im September 2024 abgeschlossen.

Abschließend erfolgte im AP7 die Verbreitung der wissenschaftlichen und praxisbezogenen Erkenntnisse an eine breite Öffentlichkeit. Dabei wurden die Ergebnisse der Studien auf Konferenzen vorgestellt und ein wissenschaftliches Manuskript erarbeitet, aber auch eine Projektwebsite erstellt, die Materialien verbreitet und Pressemitteilungen veröffentlicht. Details finden sich in Abschnitt 4 dieses Berichts.

### 3 Abweichungen von Planungen

Die ursprünglich geplante Projektdauer von 24 Monaten wurde aufgrund einer späten Stellenbesetzung in Absprache mit dem BMUV und der Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung (BLE) verlängert. Die Stellen für die wissenschaftliche Mitarbeit wurden bei Media Smart, an der DHGS als auch an der Universität Duisburg-Essen (UDE) mit einer Verzögerung von 4, 9 bzw. 10 Monaten besetzt, weshalb das Projekt erst im April 2022 starten konnte und die Fristen der Arbeitspakete nach hinten verschoben wurden. Die sich dadurch ergebende Verschiebung von Fördermitteln wurde seitens des Ministeriums mit Schreiben vom Dezember 2022 bewilligt (Media Smart e.V. mit Aufstockung ab 01.04.2024, DHGS und UDE kostenneutral). Entsprechend der personellen Besetzung wurden die Aufgabenbereiche bis zur Vollständigkeit des Teams teilweise von Media Smart e.V. übernommen. Dennoch verschob sich die Leitfadenzonzeption und Interviewdurchführung (AP2.3). Wir entschieden aufgrund zeitlichen Verschiebung und der Überlappung des AP2.3 in das AP3 zusätzlich die von Heranwachsenden genutzten Bewältigungsstrategien in den Leitfadeninterviews zu erheben. Im April 2024 gab es einen personellen Wechsel: Die an der DHGS angestellte wissenschaftliche Mitarbeiterin Maria Schmuck verließ zum 31.03.2024 auf eigenen Wunsch ihre Position, die ab dem 01.04.2024 von Lisa Christen besetzt wurde. Die Einarbeitung und Übergabe funktionierten reibungslos. Das Projekt konnte trotz der Verzögerungen in der Stellenbesetzung am 30.09.2024 erfolgreich abgeschlossen werden.

Inhaltlich gab es im Team in Absprache mit dem BMUV die strategische Entscheidung, eine Änderung im AP5 vorzunehmen. Ursprünglich war geplant, bezüglich der Evaluation der Materialien Schüler:innen hinsichtlich der Erweiterung ihrer Handlungskompetenzen zu befragen. Um neben den Heranwachsenden auch die ausführende Zielgruppe, die mit dem Material die Heranwachsenden erreichen soll, zu Wort kommen zu lassen, wurden stattdessen Lehrkräfte hinsichtlich der Wirksamkeit und Durchführbarkeit des der Unterrichtsmaterialien interviewt. Diese Änderung geschah aus zwei Gründen: a) die Zielgruppe der Heranwachsenden wurde hinsichtlich ihrer Sichtweise bereits im AP2.3 befragt und b) die Wirksamkeit der beiden Hauptmethoden (*Implementation Intentions* und *Positive Reappraisal*) wurde bereits durch die Experimente forciert. Die weitere inhaltliche Erarbeitung der Arbeitspakete verlief planmäßig und ohne weitere Änderungen.

#### 4 Auswertung, Nutzung und Verbreitung der Ergebnisse

Einerseits wurden die Projektergebnisse der Fachöffentlichkeit bekannt gemacht. Hierbei entstanden mehrere Beiträge für nationale und internationale Kongresse und Tagungen:

Büttner, K., Schmuck, M. & Traina, J. (2023). Herausforderungen und Resilienz bedingende Faktoren in der Social Media Nutzung. In *Workshop für Nachwuchsforschende in der Verbraucherforschung*. Präsentation im Rahmen der Tagung der DHGS Deutsche Hochschule für Gesundheit und Sport und der Universität Siegen, Berlin, Deutschland.

Büttner, K., Schmuck, M. & Traina, J. (2023). Herausforderungen und Resilienz bedingende Faktoren in der Social Media Nutzung. In *Jahreskonferenz 2023 des Bundesnetzwerks Verbraucherforschung*. Posterpräsentation im Rahmen der Tagung des Bundesministeriums für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz, Berlin, Deutschland.

Büttner, K., Büttner, O. (2024). Self-regulation strategies of adolescents regarding mobile device use. In *Economic & Consumer Psychology Workshop*. Präsentation im Rahmen des Workshops der Universität Tilburg, Tilburg, Niederlande.

Mau, G. (2024). Welche sozialen Beeinflussungstaktiken nutzen Influencer und wie können wir uns davor schützen? In *Projekt POWERPLAY für Kitas und Schulen in NRW*. Vortrag im Rahmen der Tagung der VIACTIV Krankenkasse und der Landeshauptstadt Düsseldorf, Düsseldorf, Deutschland.

Schmuck, M. (2023). Resilienz im Umgang mit Social Media Bewältigungsstrategien von Heranwachsenden. In *Tag der offenen Tür*. Präsentation im Rahmen des Tags der offenen Tür der DHGS Deutsche Hochschule für Gesundheit und Sport, Berlin, Deutschland.

Schmuck, M., Büttner, K., Christen, L., Traina, J., Büttner, O., Haas, M. & Mau, G. (2024). Young people's resilience when using social media: Challenges and factors that jeopardize resilience. In *22nd International Conference on Research in Advertising (ICORIA)*. Präsentation im Rahmen der Tagung der European Advertising Academy, Thessaloniki, Griechenland.

Traina, J. & Haas, M. (2023). Resilienz für Heranwachsende. In *Medienpädagogisches Praxiscamp*. Vortrag im Rahmen der Tagung des Medienpädagogik Praxisblog und der Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung, Fulda, Deutschland.

Traina, J. (2023). Resilienz im Umgang mit Social Media. Bewältigungsstrategien von Heranwachsenden. In *Neues aus Digitalien*. Vortrag im Rahmen der Tagung der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau, virtuell.

Traina, J. (2024). Resilienz stärken. In *Medienpädagogisches Praxiscamp*. Vortrag im Rahmen der Tagung des Medienpädagogik Praxisblog und der Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung, Würzburg, Deutschland.

Traina, J. (2024). Resilienz stärken. In *Medienpädagogisches Praxisseminar*. Vortrag im Rahmen einer Lehrveranstaltung der TU Köln, Köln, Deutschland.

Weiterhin ist ein Manuskript zur Einreichung bei der internationalen Fachzeitschrift *Computers in Human Behavior* in Vorbereitung. Dies soll innerhalb der nächsten 6 Monate nach Projektabschluss fertiggestellt werden.

Andererseits wurden die Ergebnisse der breiten Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt. Ein zentrales Ergebnis sind die vorliegenden Unterrichtsmaterialien, die frei zugänglich über Mediasmart e. V. verbreitet werden und Lehrkräften und anderen Interessierten zur Verfügung gestellt werden. Diese werden zudem über das Netzwerk des Mediasmart e. V. gestreut. Auch wurde deren Veröffentlichung im Magazin für pädagogische Praxis „MedienConcret 2023 – Glücklich im Onlife?!“ angekündigt. Des Weiteren wurde eine Projekthomepage (<https://www.mediasmart.de/resilienz>) mit einem Überblick über das Projekt, dessen Ziele, dem wissenschaftlichem Hintergrund, den wichtigsten Ergebnissen und Schlussfolgerungen für Heranwachsende, deren Bezugspersonen und insbesondere Lehrkräfte, aber auch weitere Interessierte erstellt. Die Ergebnisse wurden ferner in Pressemitteilungen verbreitet.

Weiterhin konnte auch das Ziel der Förderung des wissenschaftlichen Nachwuchses erreicht werden. Die Projektmitarbeiterin Kim Büttner konnte die wissenschaftliche Vernetzung sowie Erkenntnisse des Projekts für ihr Promotionsvorhaben verwenden. Aufbauend auf dem abgeschlossenen Projekt sind zudem weitere Projekte in Planung, die im Rahmen von wissenschaftlichen Studien weitere Möglichkeiten für Promotionsstellen bieten.



## 5 Zusammenfassung

Das Projekt zielte darauf ab, 12- bis 15-jährige Jugendliche im Umgang mit Social-Media-Angeboten zu stärken, indem ihnen Resilienz und Medienkompetenz fördernde Handlungsstrategien zum Umgang mit Herausforderungen aus digitalen Geschäftsmodellen vermittelt werden. Das Projekt untersuchte zunächst die Herausforderungen, die digitale Geschäftsmodelle, insbesondere Social Media, für Heranwachsende darstellen. Durch eine Literaturanalyse und qualitative Interviews mit 15 Heranwachsenden wurden diese Herausforderungen identifiziert und in fünf zentrale Bereiche kategorisiert: Handlungsroutinen, Kaufüberzeugungen, Beeinflussung von Meinungen, Gefühlen und Handlungen, digitaler Stress und Handlungs- und Interaktionsaufforderungen. Aus diesen Ergebnissen und weiterer Literatur abgeleitet bedarf es der Förderung verschiedener Resilienzfaktoren, um mit diesen Herausforderungen funktional umgehen zu können: Medienwissen, Ich-Wissen, analytisches Wissen und konkrete Handlungsstrategien. In einer experimentellen Längsschnittstudie mit 258 Heranwachsenden im Alter von 12 bis 15 Jahren wurden spezifische Bewältigungsstrategien wie reine Wissensvermittlung, Wenn-dann-Pläne und die positive Umbewertung auf ihre Wirksamkeit getestet. Obwohl die getesteten Strategien nicht zu einer signifikanten Erhöhung der Zufriedenheit, höheren digitalen Resilienz sowie zu einer Reduktion von Bildschirmzeit und geringeren Tendenz zu problematischer Nutzung von Mobilgeräten bei Heranwachsenden führten, zeigten sich Tendenzen, wenn auch ohne statistische Signifikanz. So könnte das Formulieren von Wenn-dann-Plänen zu einer Verringerung der Bildschirmzeit und die Strategie positive Umbewertung zur Regulierung negativer Emotionen beitragen. Explorativ gab es zudem Hinweise darauf, dass Dimensionen der digitalen Reife durch die Strategien beeinflusst werden können. Zudem betonten die Teilnehmenden den praktischen Nutzen der Interventionen. Auf Basis der Erkenntnisse der Literaturanalyse, der Interviewstudie und der experimentellen Studie wurde ein pädagogisches Programm entwickelt, das sich auf die Förderung von Selbstregulationsstrategien und weiteren Resilienzfaktoren konzentriert. Es unterstützt Lehrkräfte dabei, Schüler im Umgang mit digitalen Medien zu stärken und die notwendigen Kompetenzen in ihren digitalen Konsumrollen zu fördern. Die entwickelten evidenzbasierten Unterrichtsmaterialien wurden in Einzelinterviews mit Lehrkräften evaluiert und sind kostenfrei für schulische und außerschulische Bildungskontexte verfügbar. Somit konnten die Ziele des Projektes erreicht werden. Das Projekt bildet einen wichtigen Beitrag an der Schnittstelle zwischen Wissenschaft und Praxis und fördert somit die gesellschaftliche Teilhabe von jungen Menschen. Aus den Befunden konnten zudem konkrete Handlungsempfehlungen für die Verbraucherpolitik abgeleitet werden.