

## Section 3

### Chapter 11 - Videogames, Apps And Education In The Field Of Pre-Primary And Primary Education

## References

Austrian Federal Ministry of Education, Science and Research (2005): Lehrplan der Volksschule, Erster Teil, Allgemeines Bildungsziel, Stand: BGBl. II Nr. 368/2005, November 2005, [https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/unterricht/lp/lp\\_vs\\_erster\\_teil\\_14043.pdf?61ec09](https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/unterricht/lp/lp_vs_erster_teil_14043.pdf?61ec09) accessed on 2018-12-11

Austrian Federal Ministry of Women, Families and Youth (2018): Medienkompetenz. Bundeskanzleramt Österreich: Wien. <https://www.frauen-familien-jugend.bka.gv.at/jugend/medien-information/medienkompetenz.html> accessed on 2018-12-11

Bäcker-Braun, Katharina (2008): Kluge Babys – Schlaue Kinder. Grundlagen, Spiele und Ideen zur Intelligenzentwicklung. Don Bosco Medien GmbH, München.

BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (2014): Jung und vernetzt. Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft. BITKOM: Berlin. <http://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/noindex/Publikationen/2014/Studien/Jung-und-vernetzt-Kinder-und-Jugendliche-in-der-digitalen-Gesellschaft/BITKOM-Studie-Jung-und-vernetzt-2014.pdf> accessed on 2018-12-11

Bergmann, Wolfgang, Hüther, Gerald (2006): Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Patmos Verlag GmbH & Co.KG. Düsseldorf.

COMMISSION OF THE EUROPEAN COMMUNITIES (2007): Communication from the Commission. A coherent framework of indicators and benchmarks for monitoring progress towards the Lisbon objectives in education and training. Brussels. <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2007:0061:FIN:EN:PDF> accessed on 2018-12-11



DIVSI Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (2015): DIVSI U9-Studie. Kinder in der digitalen Welt. DIVSI: Hamburg. <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2015/06/U9-Studie-DIVSI-web.pdf> accessed on 2018-12-11

Dreyer, Stephan (2018): Kinder/Medien/Rechte – Komplexe Anforderungen an Zugang, Schutz und Teilhabe im Medienalltag Heranwachsender. In: Kinder | Medien | Rechte – Komplexe Anforderungen an Zugang, Schutz und Teilhabe im Medienalltag Heranwachsender. *merzWissenschaft*, 2018/06. <https://www.iff.de/veroeffentlichungen/detail/2018-06-kinder-rechte-medien-kompexe-anforderungen-an-zugang-schutz-und-teilhabe-im-medienalltag-her/> accessed on 2018-12-11

Education Group GmbH (2018): Oö. Kinder-Medien-Studie 2018. Das Medienverhalten der 3- bis 10-jährigen. Education Group GmbH, Linz. [https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/KinderMedienStudie\\_Zusfassung\\_2018.pdf](https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/KinderMedienStudie_Zusfassung_2018.pdf) accessed on 2018-12-11

European Committees of the Region (2018): Europe 2020 Strategy in a Nutshell. <https://portal.cor.europa.eu/europe2020/pages/legalnotice.aspx> accessed on 2018-12-11

Grobbin, Alexander (2016): Digitale Medien: Beratungs-, Handlungs- und Regulierungsbedarf aus Elternperspektive. Abschlussbericht. Deutsches Jugendinstitut e.V.: München. [https://www.dji.de/fileadmin/user\\_upload/bibs2016/Digitale\\_Medien\\_Elternperspektive.pdf](https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs2016/Digitale_Medien_Elternperspektive.pdf) accessed on 2018-12-11

Statistics Explained (2018): International Standard Classification of Education (ISCDE). ISSN 2443-8219. [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/International\\_Standard\\_Classification\\_of\\_Education\\_\(ISCED\)#Background](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/International_Standard_Classification_of_Education_(ISCED)#Background) accessed on 2018-12-11



Haque, M. N., Nasrin, S., Yesmin, M. N., & Biswas, M. H. A. (2013). Universal Pre-Primary Education: A Comparative Study. *American Journal of Educational Research*, 1(1), 31–36.  
<https://doi.org/10.12691/education-1-1-7> accessed on 2018-12-11

Michaelis, Richard (2012): *Die ersten 5 Jahre. Wie sich Ihr Kind entwickelt*. TRIAS: Stuttgart.

Saferinternet.at (2013): Safer Internet Day 2013: EU-Initiative Saferinternet.at unterstützt Eltern und Pädagogen bei der Interneterziehung.

[https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Footer/Presse/Praesentation\\_PK\\_Safer\\_Internet\\_Day.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Footer/Presse/Praesentation_PK_Safer_Internet_Day.pdf) accessed on 2018-12-11

Schalla, Tobias & Scheid, Fabian (2015): Free-to-play oder pay-to-win: Kostenfallen in Online-Spielen. In: Stadt Köln (Ed): *Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt*. Band 24. Jänner 2015.

<https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/assets/includes/sendtext.cfm?aus=11&key=1292> accessed on 2018-12-11

Swist, Teresa, Collin, Philippa, McCormack, Jane & Third, Amanda (2015): Social media and the wellbeing of children and young people: A literature review. Technical report for the Commissioner for Children and Young People, Western Australia. DOI: 10.13140/RG.2.1.3296.6885

[https://www.researchgate.net/publication/281455977\\_Social\\_media\\_and\\_the\\_wellbeing\\_of\\_children\\_and\\_young\\_people\\_A\\_literature\\_review](https://www.researchgate.net/publication/281455977_Social_media_and_the_wellbeing_of_children_and_young_people_A_literature_review) accessed on 2018-12-11

Tettegah, Sharon, Blumberg, Fran & McCreery, Michael P. (2016): Toward a Framework for Learning and Digital Games Research. In: *Educational Psychologist*. February 2016. DOI: 10.1080/00461520.2015.1134330

[https://www.researchgate.net/publication/293329218\\_Toward\\_a\\_Framework\\_for\\_Learning\\_and\\_Digital\\_Games\\_Research](https://www.researchgate.net/publication/293329218_Toward_a_Framework_for_Learning_and_Digital_Games_Research) accessed on 2018-12-11

UNESCO (1997): *International Standard Classification of Education ISCED 1997*.

[http://www.unesco.org/education/information/nfsunesco/doc/isced\\_1997.htm](http://www.unesco.org/education/information/nfsunesco/doc/isced_1997.htm) accessed on 2018-12-11



UNESCO-UIS (2012): International Standard Classification of Education ISCED 2011. UNESCO Institute for Statistics: Quebec, ISBN 978-92-9189-123-8  
<http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-isced-2011-en.pdf> accessed on 2018-12-11

USK at Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (2013): Protecting Children and Young People. Age Classifications for Computer and Video Games in Germany. Berlin.  
[http://www.usk.de/fileadmin/documents/USK\\_Broschuere\\_ENG.pdf](http://www.usk.de/fileadmin/documents/USK_Broschuere_ENG.pdf) accessed on 2018-12-11

VADEMECUM (2017): Game based Learning in der Kinder- und Jugendarbeit. Krems an der Donau: Donau-Universität Krems.

Wastia, Patricia & Kearney, Caroline (2009): How are digital games used in schools?. Complete results of the study. Brussels: European Schoolnet. [http://games.eun.org/upload/gis-full\\_report\\_en.pdf](http://games.eun.org/upload/gis-full_report_en.pdf) accessed on 2018-12-11

Zartler, Ulrike, Kogler, Raphaela, Zuccato, Marlies (2018): Digitale Medien im Volksschulalter. Perspektiven von Kindern und ihren Eltern.  
[https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Footer/Presse/Studienbericht\\_Digitale\\_Medien\\_im\\_Volksschulalter.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Footer/Presse/Studienbericht_Digitale_Medien_im_Volksschulalter.pdf) accessed on 2018-12-11

