



Be**WEEN**

UNIT 1: Digitale Reife - Was ist das und warum ist es wichtig?

BeWEEN Training
Modul 1: Schutz von Gesundheit und Wohlbefinden
Universität Wien



Thema und Ziel des Moduls

Be**WEEN**

- Das Modul befasst sich mit der Gesundheit und dem Wohlbefinden junger Menschen in der digitalen Welt.
- Ziel ist es, die Gesundheit und das Wohlbefinden junger Menschen im Umgang mit digitalen Geräten und in digitalen Umgebungen zu stärken. Dabei konzentriert sich dieses Modul auf die notwendigen Kompetenzen junger Menschen, um sich in der digitalen Welt in einer Art und Weise zurechtzufinden, die für sie selbst sowie für ihre Gesundheit und ihr Wohlbefinden förderlich ist.
- Diese Kompetenzen sind in dem Konzept der **digitalen Reife** zusammengefasst.
- Daher wird in dieser ersten Einheit des Moduls die digitale Reife vorgestellt.



Warum ist das wichtig?

Be**WEEN** Die Notwendigkeit der digitalen Reife

- Ein Leben ohne Technologie ist nicht mehr vorstellbar. Daher liegt es in unserer Verantwortung, einen guten Umgang mit Technologie zu finden und sie zu unserem Vorteil zu nutzen.
- Ein guter Umgang mit digitalen Technologien geht dabei über die technischen Fähigkeiten digitale Geräte nutzen zu können hinaus. Es handelt sich um eine Fähigkeit, die erst erlernt und entwickelt werden muss.

Wir nennen das digitale Reife.

- Eltern sind sich oft zu Recht unsicher, ob ihre Kinder digital reif sind – und somit die Möglichkeiten nutzen können, die Technologien für ihre positive Entwicklung bieten - oder ob die negativen Folgen einer unreifen Nutzung digitaler Technologien die Vorteile überwiegen.
- Deshalb ist es so wichtig, Kindern einen für sie gesunden und nützlichen Umgang mit digitalen Geräten beizubringen.



Ziele des Trainings

Kompetenzen kennenlernen, die Kindern und Jugendlichen dabei helfen, digitale Technologien auf positive Weise zu nutzen, und die sich vorteilhaft auf ihr Wohlbefinden auswirken.

Das Erkennen von Möglichkeiten, um die negativen Auswirkungen von Technologien und Medien zu reduzieren, sowie die Stärkung des Bewusstseins für die positiven Aspekte von Technologie.

Die digitale Reife mit der alltäglichen Nutzung digitaler Geräte in Verbindung bringen und überlegen, wie ein gesunder Umgang mit der digitalen Umgebung gefördert werden kann.



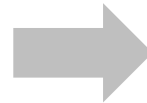
Was bedeuten Gesundheit und Wohlbefinden und wie hängen sie mit digitaler Reife zusammen?

Definition der Weltgesundheitsorganisation:

„Gesundheit ist ein Zustand des vollständigen körperlichen, geistigen und sozialen Wohlbefindens und nicht nur die Abwesenheit von Krankheit oder Gebrechen“.

„Psychische Gesundheit ist ein Zustand des Wohlbefindens, in dem eine Person ihre eigenen Fähigkeiten erkennt, mit den normalen Belastungen des Lebens umgehen kann, produktiv arbeiten kann und in der Lage ist, einen Beitrag zu ihrer Gemeinschaft zu leisten.“

→ Psychische Gesundheit ist mehr als die Abwesenheit von Krankheit oder Störungen



Digitale Reife

Diese Definition ist wichtig, weil sie verdeutlicht, dass Gesundheit und Wohlbefinden nicht nur den Schutz vor den Risiken und Gefahren der Technologie umfassen, sondern auch das Entwickeln von Fähigkeiten, die uns unterstützen und nutzen.

Digitale Reife macht beides:
Sie schützt Kinder vor den potenziellen Risiken der digitalen Welt, unterstützt sie aber auch durch die Förderung eines gesunden und vorteilhaften Umgangs mit Technologie.

Laaber et al. (2022)



Was ist digitale Reife?

Be**WEEN**

Digitale Reife ist definiert als:

- Die Kompetenz, **mobile Geräte verantwortungsvoll und effektiv zu nutzen**, d.h.:
 - Technologie wird auf eine Art verwendet, die sowohl **persönliche Bedürfnisse** als auch die **Bedürfnisse des sozialen Umfelds** berücksichtigt;
 - Langfristige Förderung der **persönlichen Entwicklung und der Entwicklung des sozialen Umfelds**
- Sie beschreibt die Fähigkeit von Kindern, einschätzen zu können, wann, in welcher Art und in welchen Kontexten die Nutzung digitaler Geräte nützlich oder schädlich für sie selbst und andere ist.



Laaber et al. (2022)



Be**WEEN**

Was ist digitale Reife?

Digitale Reife ist definiert als:

- die Kompetenz, **mobile Geräte verantwortungsvoll und effektiv zu nutzen**, d.h.:
 - Technologie wird auf eine Art verwendet, die sowohl **persönliche Bedürfnisse** als auch die **Bedürfnisse des sozialen Umfelds** berücksichtigt;
 - Langfristige Förderung der **persönlichen Entwicklung und der Entwicklung des sozialen Umfelds**
- Sie beschreibt die Fähigkeit von Kindern, einschätzen zu können, wann, in welcher Art und in welchen Kontexten die Nutzung digitaler Geräte nützlich oder schädlich für sie selbst und andere ist.



Das bedeutet zum Beispiel, dass Kinder mit hoher digitaler Reife:

- Digitale Geräte zu ihrem eigenen Vorteil nutzen, z.B. Freunde kontaktieren, wenn sie jemanden zum Reden brauchen
- Gleichzeitig nehmen sie auch Rücksicht auf die Bedürfnisse anderer, d.h. sie berücksichtigen die Gefühle und Meinungen anderer, wenn sie online mit anderen sprechen.

Laaber et al. (2022)



Be**WEEN**

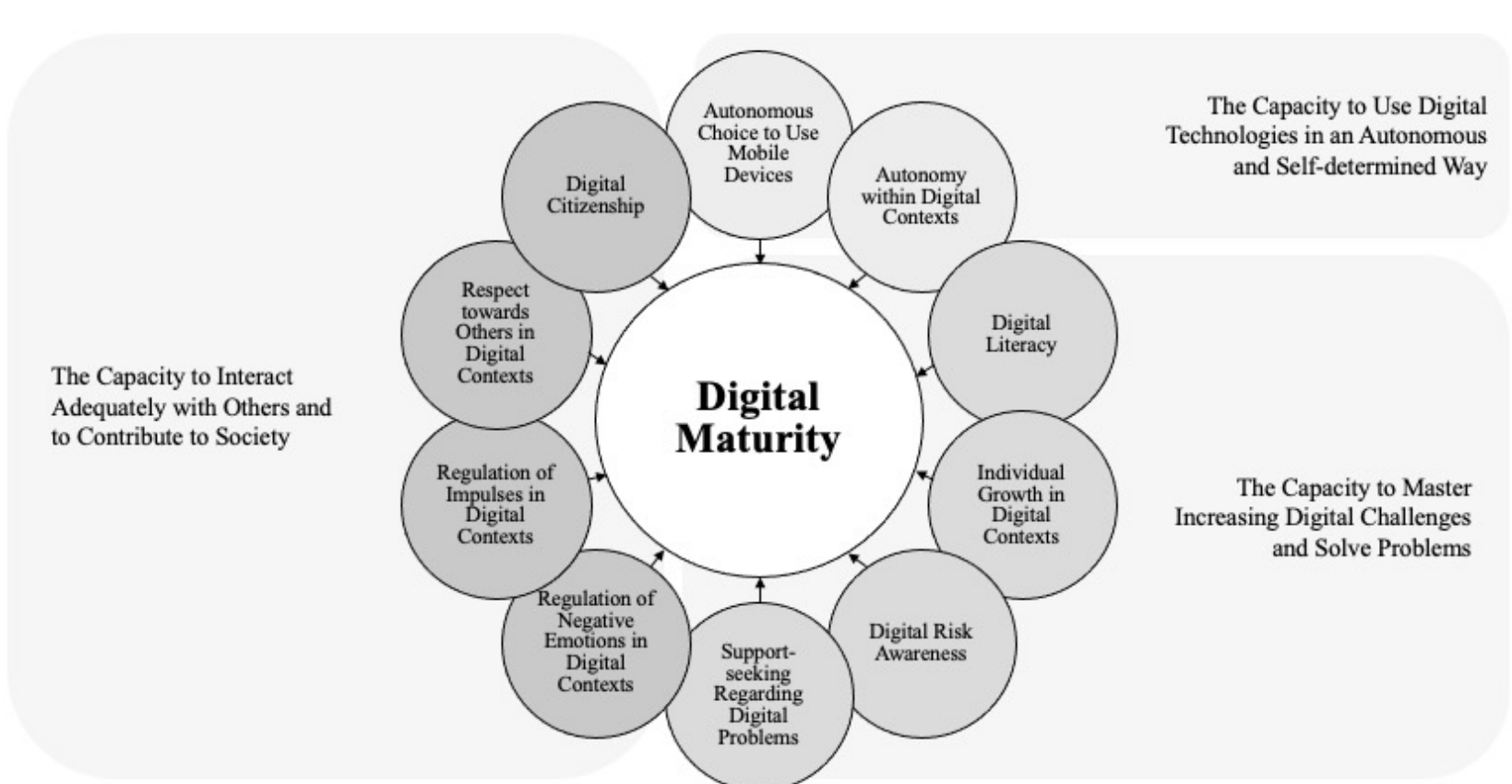
Was ist digitale Reife?

- Aus der Definition wird deutlich, dass die digitale Reife ein breites und komplexes Konstrukt ist.
- Um alle wesentlichen Kompetenzen abzudecken, die für einen positiven Umgang mit digitalen Technologien nötig sind, umfasst die digitale Reife drei generelle Fähigkeiten. Diese beschreiben allgemeine Fertigkeiten, die für eine digital reife Nutzung digitaler Kontexte wichtig sind.
- Die digitale Reife umfasst 10 spezifische Dimensionen, die sich jeweils zu einer der drei generellen Fähigkeiten zuordnen lassen.
- Dies wird nun auf den folgenden Folien näher erklärt.

Die digitale Reife umfasst **drei generelle Aspekte** des Nutzungsverhaltens, die für Gesundheit und Wohlbefinden wichtig sind:



Überblick über die generellen Fähigkeiten digitaler Reife und die 10 Dimensionen



Laaber et al. (2022)

**Die Fähigkeit, digitale
Technologien auf
autonome und
selbstbestimmte Weise zu
nutzen...**

- Befasst sich mit den Risiken technischer Funktionen, mit denen junge Menschen bei der Nutzung digitaler Technologien konfrontiert sind und die so gestaltet sind, dass sie die Aufmerksamkeit und das Verhalten der Nutzer*innen beeinflussen (*weitere Informationen hierzu finden Sie in UNIT 3*).
- Es gibt zwei Aspekte der autonomen Entscheidungsfindung:
 - **Autonome Entscheidung zur Nutzung von Mobilgeräten**
 - **Autonomie im digitalen Kontext**

**Die Fähigkeit, digitale
Technologien auf
autonome und
selbstbestimmte Weise zu
nutzen...**

Bleidorn (2015), Gaggioli et al. (2017), Soenens & Vansteenkiste (2005), Wehmeyer et al. (2017)

Autonome Entscheidung zur Nutzung von Mobilgeräten

- Diese Dimension beschreibt die Fähigkeit, Mobilgeräte aus freiem Willen und nicht aus einem Gefühl der Verpflichtung oder des Zwangs heraus zu nutzen.
- Ein solches Gefühl von Zwang kann z.B. der Wunsch sein, ständig in Verbindung zu bleiben und online zu gehen, um nicht zu verpassen, was andere online tun.
- Ein Beispiel für ein Verhalten mit hoher digitaler Reife wäre:
 - Sich nicht gezwungen fühlen, jedes Detail seines Lebens in digitalen Netzwerken zu teilen oder das Leben anderer zu verfolgen, sondern aktiv entscheiden, wann man digitale Geräte (nicht) nutzt.

Autonomie im digitalen Kontext

- Diese Dimension beschreibt die bewusste Wahl und Verfolgung von Zielen im digitalen Kontext entsprechend den eigenen Interessen und Werten.
- Das bedeutet, dass man digitale Geräte für bestimmte Dinge nutzt, die man selbst tun möchte, anstatt passiv Inhalte zu konsumieren, die einem z.B. in sozialen Medien präsentiert werden und die nichts mit eigentlich geplanten Aktivitäten zu tun haben.
- Weitere Beispiele sind:
 - Nicht aus Gruppenzwang Serien, Apps oder Spielen folgen
 - Bewusstes Verfolgen der eigenen Interessen im Umgang mit Inhalten online

Dimensionen der digitalen Reife

Die Fähigkeit,
zunehmende digitale
Herausforderungen zu
meistern und Probleme
zu lösen...

- Betrifft die notwendigen digitalen Fähigkeiten in der sich schnell verändernden technischen Umwelt.
- Beinhaltet grundlegende technische Fertigkeiten (d.h. **digitale Kompetenz**), um Mobilgeräte und das Internet sicher und effektiv zu nutzen.
- Umfasst auch die Fähigkeit, digitale Kontexte für **persönliches Lernen und Wachstum zu nutzen**, sowie die Fähigkeit, mit Risiken verbunden mit Mobilgeräten und der online Umgebung umgehen zu können.
- Beinhaltet ein persönliches **Risikobewusstsein**, idealerweise verbunden mit aktivem **Suchen von Unterstützung**, wenn man mit digitalen Problemen konfrontiert ist.

**Die Fähigkeit,
zunehmende digitale
Herausforderungen zu
meistern und Probleme
zu lösen...**

Deci & Ryan (2000), Helsper et al.
(2020), Livingstone & Helsper (2006)

Digitale Kompetenz

- Diese Dimension betrifft die technischen Fähigkeiten, um Mobilgeräte und das Internet sicher und effektiv zu nutzen.
- Beispiele hierfür sind:
 - Wissen über Datenschutz und die Weitergabe privater Informationen online (Standortdienste, Identitätsdiebstahl, Anonymität, Cookies)
 - Technischer Umgang mit digitalen Möglichkeiten, z.B. mit Fotos oder Dokumenten arbeiten, Online-Speicherdienste verwenden usw.

Persönliche Weiterentwicklung im digitalen Kontext

- Diese Dimension betrifft die Fähigkeit, Mobilgeräte und digitale Kontexte für persönliches Lernen und Wachstum zu nutzen.
- Das bedeutet, dass man die digitale Welt zu seinem persönlichen Vorteil nutzen kann, um sich über Themen zu informieren, die einen interessieren, und um die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten zu erweitern.
- Beispiele hierfür sind:
 - YouTube-Tutorials nutzen, um den Schulstoff besser zu verstehen oder um andere Fähigkeiten zu lernen, wie dem Spielen eines Instruments
 - Anwendungen wie iMovie, GarageBand, Photoshop usw. nutzen, um die Kreativität zu stärken oder neue Fähigkeiten zu erlernen



Be**WEEN**

**Die Fähigkeit,
zunehmende digitale
Herausforderungen zu
meistern und Probleme
zu lösen...**

Digitales Risikobewusstsein

- Diese Dimension beschreibt den Umgang mit Risiken verbunden mit Mobilgeräten und online Umgebungen, indem man sich potenzieller Gefahren und Einflüsse bewusst ist.
- Beispiele hierfür sind:
 - Vorsicht beim Schutz der Privatsphäre und Austausch privater Informationen im Internet
 - Wissen über Fake News und potenzielle Falschinformationen

Unterstützung suchen bei digitalen Problemen

- Diese Dimension betrifft die Suche nach Unterstützung von anderen bei Problemen mit Mobilgeräten oder im digitalen Kontext
- Beispiele hierfür sind:
 - Andere um Hilfe bitten bei negativen Erfahrungen im digitalen Umfeld
 - Geeignete Ansprechpartner*innen finden für verschiedene Probleme, z.B. Eltern oder Freund*innen fragen.

Staksrud & Livingstone (2009),
Vandoninck et al. (2013)

**Die Fähigkeit,
angemessen mit
anderen zu interagieren
und einen Beitrag zur
Gesellschaft zu leisten...**

- Umfasst Fähigkeiten, die eigenen Emotionen und das eigene Verhalten zu kontrollieren, sowie Einstellungen gegenüber anderen im sozialen Kontext der Mobilgerätnutzung.
- Dazu gehört die Fähigkeit, **negative Emotionen** zu kontrollieren und wirksam **zu regulieren** sowie **Impulse** (d.h. Verhalten) bei Frustrationen in digitalen Kontexten **zu regulieren**.
- Beinhaltet auch eine **respektvolle Haltung gegenüber anderen** in digitalen Kontexten und ein **Verantwortungsgefühl für die Gesellschaft** als relevante Aspekte für positive soziale Interaktionen im Internet.



Be**WEEN**

**Die Fähigkeit,
angemessen mit
anderen zu interagieren
und einen Beitrag zur
Gesellschaft zu leisten...**

Emotionsregulation im digitalen Kontext

- Diese Dimension betrifft die Fähigkeit, negative Emotionen aufgrund von Frustrationen in digitalen Kontexten zu kontrollieren und wirksam zu regulieren.
- Beispiele hierfür sind:
 - Mit negativen Kommentaren von anderen umgehen können
 - Gefühle wie Neid oder Eifersucht überdenken und nicht lange in einer schlechten Stimmung verweilen

Impulskontrolle im digitalen Kontext

- Diese Dimension betrifft die Fähigkeit, das eigene Verhalten zu kontrollieren und emotionale Reaktionen aufgrund von Frustrationen in digitalen Kontexten zu vermeiden.
- Beispiele hierfür sind:
 - Keine Antwort/Reaktion auf negative Kommentare
 - Nicht impulsiv hasserfüllte Kommentare schreiben, wenn man sich online über jemanden ärgert

Baroncelli & Ciucci (2014), Bleidorn (2015),
Gross (1998), Wehmeyer et al. (2017)



Be**WEEN**

**Die Fähigkeit,
angemessen mit
anderen zu interagieren
und einen Beitrag zur
Gesellschaft zu leisten...**

Respektieren anderer im digitalen Kontext

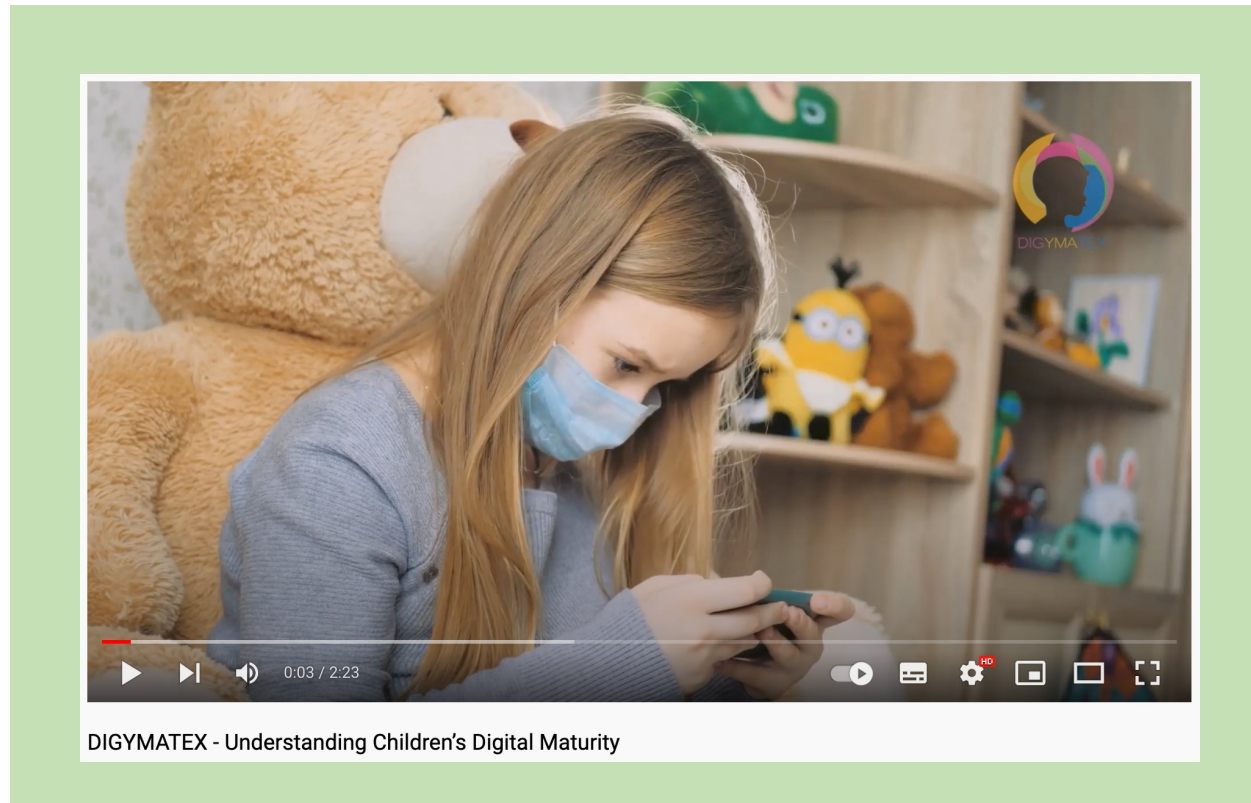
- Diese Dimension beschreibt einen respektvollen Umgang mit anderen und mit den Inhalten, die man online teilt. Dazu gehört zum Beispiel das Akzeptieren unterschiedlicher Meinungen in Online-Umgebungen.
- Beispiele hierfür sind:
 - Keine hasserfüllten Kommentare online gegen bestimmte Personen/Gruppen zu schreiben
 - Kein Bullying/Mobbing anderer online

Verantwortung für die Gesellschaft im digitalen Kontext: Digital Citizenship

- Diese Dimension betrifft die Nutzung mobiler Geräte und digitaler Kontexte, um einen Beitrag zur Gesellschaft zu leisten, durch aktives Engagement für soziale, gesellschaftliche und ökologische Themen.
- Beispiele hierfür sind:
 - Teilen oder Unterstützen von Fundraising-Kampagnen
 - Nutzung sozialer Medien, um auf wichtige gesellschaftliche Themen aufmerksam zu machen

Bleidorn (2015), Greenberger et al. (1975),
Warren et al. (2014), Wehmeyer et al. (2017)

Ein kurzes Video zur Erklärung der digitalen Reife und ihres Ziels



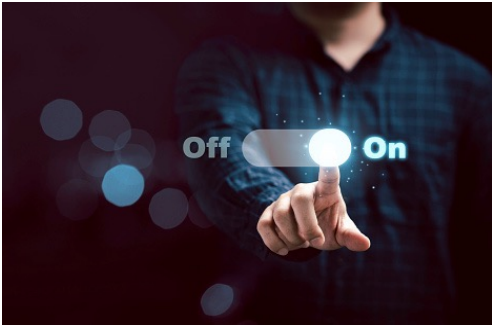
Bitte
folgen Sie
dem Link

<https://www.youtube.com/watch?v=aPuKrnNqNJk>



Be**WEEN**

Die Bedeutung der digitalen Reife für das Verhalten



Schüler*innen mit hoher digitalen Reife berichten, dass sie Strategien zur Nutzungskontrolle (z.B. Ausschalten des Telefons, Deaktivieren von Benachrichtigungen, Geräte in einen anderen Raum legen...) als effektiver bewerten als Schüler*innen mit niedriger digitalen Reife.



Die digitale Reife steht im Zusammenhang mit digitaler Abhängigkeit. Schüler*innen, die bei der digitalen Reife eine höhere Punktzahl erreichen, weisen einen niedrigeren Wert für digitale Abhängigkeit auf.

Wir haben die digitale Reife in zahlreichen Studien in mehreren Ländern getestet. Unsere Studien zeigen, dass...



Schüler*innen mit niedrigerer digitalen Reife geben mehr Nutzungsstunden an stressigen Schultagen an. Das Nutzen digitaler Geräte kann eine Ablenkung sein, um sich vom Stress zu erholen, könnte die Schüler*innen aber von wichtigen Arbeiten abhalten.



Die digitale Reife steht im Zusammenhang mit berichtetem Wohlbefinden. Schüler*innen, die bei der digitalen Reife eine höhere Punktzahl erreichen, geben auch ein besseres Wohlbefinden an.

Laaber et al. (2022)

Was können wir daraus lernen?



- Es ist wichtig zu bedenken, dass diese Ergebnisse nicht bedeuten, dass die digitale Reife diese Verhaltensweisen *verursacht*. In der Forschung ist es oft schwierig herauszufinden, welcher Faktor den anderen verursacht oder welcher zuerst da war.
- So könnte es beispielsweise sein, dass ein höheres Wohlbefinden die Kinder in die Lage versetzt, digitale Technologien auch positiver zu nutzen und sie daher eine höhere digitale Reife aufweisen.
- Zukünftige Forschung ist nötig, um mehr über die Ursachen herauszufinden, wobei einige Faktoren immer schwer zu differenzieren sein werden.
- **Die Ergebnisse zeigen jedoch, dass die digitale Reife mit anderen positiven Faktoren verbunden ist. Daher ist es von Vorteil, diese Kompetenzen zu stärken.**

Damit ist die erste Einheit dieses Moduls abgeschlossen, in der es um das Konzept der digitalen Reife ging.

- Bitte nehmen Sie sich 3 Minuten Zeit, um über die digitale Reife zu reflektieren und wie diese mit Ihren täglichen Erfahrungen zusammenhängt.
- Welche der 10 Dimensionen der digitalen Reife sind Ihrer Erfahrung nach am wichtigsten?
- Fallen Ihnen Beispiele für Ihr eigenes Verhalten oder das Ihrer Schüler*innen ein, die mit einer der Dimensionen der digitalen Reife in Verbindung stehen? Dabei kann es sich entweder um positive Beispiele (hoher Reifegrad) oder um negative Beispiele (niedriger Reifegrad) handeln.

Quiz zur Selbsteinschätzung

1. Wie hängt die digitale Reife mit Gesundheit und Wohlbefinden zusammen?
2. Was sind die drei Fähigkeiten, die die digitale Reife adressiert?
3. Nennen Sie bitte drei Dimensionen der digitalen Reife und ein Beispiel für ein Verhalten, das sich auf diese Dimension bezieht.
4. Nennen Sie bitte eine Dimension, die sich auf die Fähigkeit bezieht, zunehmende digitale Herausforderungen zu meistern und Probleme zu lösen.
5. Nennen Sie bitte mindestens zwei Verhaltensweisen, die mit der digitalen Reife zusammenhängen.

Wie hängt die digitale Reife mit Gesundheit und Wohlbefinden zusammen?

- Gesundheit ist ein Zustand des vollständigen körperlichen, geistigen und sozialen Wohlbefindens. Bei positivem Wohlbefinden erkennt der/die Einzelne seine/ihre eigenen Fähigkeiten, kann mit den normalen Belastungen des Lebens fertig werden, produktiv arbeiten und einen Beitrag zur Gemeinschaft leisten.
- Die Kompetenzen der digitalen Reife beziehen sich auf diesen positiven Gesundheitszustand und das Wohlbefinden in der digitalen Welt. Bei hoher digitalen Reife kann der/die Einzelne im digitalen Kontext seine/ihre eigenen Fähigkeiten verwirklichen (z.B. Autonomie, individuelles Wachstum), mit den Belastungen des Lebens umgehen (z.B. Regulieren negativer Emotionen und Impulse), produktiv arbeiten (z.B. digitale Kompetenz, Suche nach Unterstützung) und einen Beitrag zur Gesellschaft leisten (z.B. Respekt gegenüber anderen, Digital Citizenship).

Was sind die drei Fähigkeiten, die die digitale Reife anspricht?

- Die Fähigkeit, digitale Technologien auf autonome und selbstbestimmte Weise zu nutzen
- Die Fähigkeit, zunehmende digitale Herausforderungen zu meistern und Probleme zu lösen
- Die Fähigkeit, angemessen mit anderen zu interagieren und einen Beitrag zur Gesellschaft zu leisten



Quiz zur Selbsteinschätzung - Q3 Antwort

Be**WEEN**

Nennen Sie bitte drei Dimensionen der digitalen Reife und ein Beispiel für ein Verhalten, das sich auf diese Dimension bezieht.

Zum Beispiel:

- Autonome Entscheidung zur Nutzung von Mobilgeräten: nicht den Zwang verspüren, ständig in Verbindung zu bleiben und online zu gehen, um nicht etwas zu verpassen, was andere online tun
- Autonomie im digitalen Kontext: Bewusstes Verfolgen der eigenen Interessen bei der Beschäftigung mit Online-Inhalten
- Digitale Kompetenz: Wissen über den Schutz der Privatsphäre und die Weitergabe privater Informationen im Internet
- Persönliche Weiterentwicklung im digitalen Kontext: Nutzung von YouTube-Tutorials zum Erlernen eines Instruments
- Digitales Risikobewusstsein: Vorsichtig bzgl. Schutz der Privatsphäre und Austausch privater Informationen im Internet
- Unterstützung suchen bei digitalen Problemen: Andere um Hilfe bitten bei negativen Erfahrungen im digitalen Umfeld
- Emotionsregulation im digitalen Kontext: Mit negativen Kommentaren von anderen umgehen können
- Impulskontrolle im digitalen Kontext: Nicht impulsiv hasserfüllte Kommentare schreiben, wenn man von jemandem online geärgert wird
- Respektieren anderer im digitalen Kontext: Die Meinung anderer in Online-Umgebungen akzeptieren
- Digital Citizenship: Fundraising-Kampagnen teilen oder unterstützen

Nennen Sie bitte eine Dimension, die sich auf die Fähigkeit bezieht, zunehmende digitale Herausforderungen zu meistern und Probleme zu lösen.

Zum Beispiel:

- Digitale Kompetenz
- Persönliche Weiterentwicklung im digitalen Kontext
- Digitales Risikobewusstsein
- Unterstützung suchen bei digitalen Problemen

Nennen Sie bitte mindestens zwei Verhaltensweisen, die mit der digitalen Reife zusammenhängen.

Zum Beispiel:

- Mit zunehmender digitaler Reife bewerten junge Menschen Strategien zur Kontrolle der eigenen Gerätenutzung als effektiver.
- Eine höhere digitale Reife geht mit einer geringeren Abhängigkeit einher.
- Jugendliche mit geringerer digitaler Reife geben an, digitale Geräte an stressigen Schultagen stärker zu nutzen.
- Eine hohe digitale Reife steht in Zusammenhang mit einem positiveren Wohlbefinden.

- Baroncelli, A., & Ciucci, E. (2014). Unique effects of different components of trait emotional intelligence in traditional bullying and cyberbullying. *Journal of Adolescence*, 37(6), 807–815. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2014.05.009>
- Bleidorn, W. (2015). What Accounts for Personality Maturation in Early Adulthood? *Current Directions in Psychological Science*, 24(3), 245–252. <https://doi.org/10.1177/0963721414568662>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Gaggioli, A., Riva, G., Peters, D., & Calvo, R. A. (2017). Positive technology, computing, and design: Shaping a future in which technology promotes psychological well-being. In *Emotions and affect in human factors and human-computer interaction* (pp. 477–502). Elsevier.
- Greenberger, E., Josselson, R., Knerr, C., & Knerr, B. (1975). The measurement and structure of psychosocial maturity. *Journal of Youth and Adolescence*, 4(2), 127–143. <https://doi.org/10.1007/BF01537437>
- Gross, J. J. (1998). The emerging field of emotion regulation: An integrative review. *Review of General Psychology*, 2(3), 271-299.
- Helsper, E. J., Schneider, L. S., van Deursen, A. J. A. M., & van Laar, E. (2020). *The youth Digital Skills Indicator: Report on the conceptualization and development of the ySKILLS digital skills measure*. KU Leuven, Leuven: ySKILLS.
- Laaber, F., Florack, A., Koch, T., & Hubert, M. (2022, June 14). Digital Maturity: Development and Validation of the Digital Maturity Inventory (DIMI). <https://doi.org/10.31219/osf.io/w7m8k>

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2006). Does Advertising Literacy Mediate the Effects of Advertising on Children? A Critical Examination of Two Linked Research Literatures in Relation to Obesity and Food Choice. *Journal of Communication*, 56(3), 560–584. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2006.00301.x>
- Soenens, B., & Vansteenkiste, M. (2005). Antecedents and outcomes of self-determination in 3 life domains: The role of parents' and teachers' autonomy support. *Journal of Youth and Adolescence*, 34(6), 589–604.
- Staksrud, E., & Livingstone, S. (2009). Children and online risk: Powerless victims or resourceful participants? *Information, Communication & Society*, 12(3), 364–387.
- Vandoninck, S., d'Haenens, L., & Roe, K. (2013). Online risks: Coping strategies of less resilient children and teenagers across Europe. *Journal of Children and Media*, 7(1), 60–78.
- Warren, A. M., Sulaiman, A., & Jaafar, N. I. (2014). Social media effects on fostering online civic engagement and building citizen trust and trust in institutions. *Government Information Quarterly*, 31(2), 291–301. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2013.11.007>
- Wehmeyer, M. L., Shogren, K. A., Little, T. D., & Lopez, S. J. (2017). *Development of self-determination through the life-course*. Springer.
- Pictures were taken from: unsplash.com; pixabay.com; istockphoto.com

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.