

Vorlesung
Pädagogische Psychologie

Termin 8
Medien

Prof. Dr. Gizem Hülür
Sommersemester 2024

Gliederung und Struktur

Sitzung	Termin	Thema	Literatur
1	18.04.2024	Einführung	S & K 2014 Kapitel 1
2	25.04.2024	Intelligenz und Wissenserwerb	W&M 2020 Kapitel 1 & 2
3	02.05.2024	Selbstregulation	W&M 2020 Kapitel 3
	09.05.2024	Christi Himmelfahrt	
4	16.05.2024	Motivation	W&M 2020 Kapitel 7
	23.05.2024	Pfingstferien	
	30.05.2024	Fronleichnam	
5	06.06.2024	Selbstkonzept	W&M 2020 Kapitel 8
6	13.06.2024	Familie	W&M 2020 Kapitel 10
7	20.06.2024	Lehrkräfte	W&M 2020 Kapitel 11
8	27.06.2024	Medien	W&M 2020 Kapitel 6
9	04.07.2024	Diagnostik	W&M 2020 Kapitel 13
10	11.07.2024	Evaluation & Intervention	W&M 2020 Kapitel 14 & 16

S&K 2014: Seidel & Krapp (2014)

W&M 2020: Wild & Möller (2020)

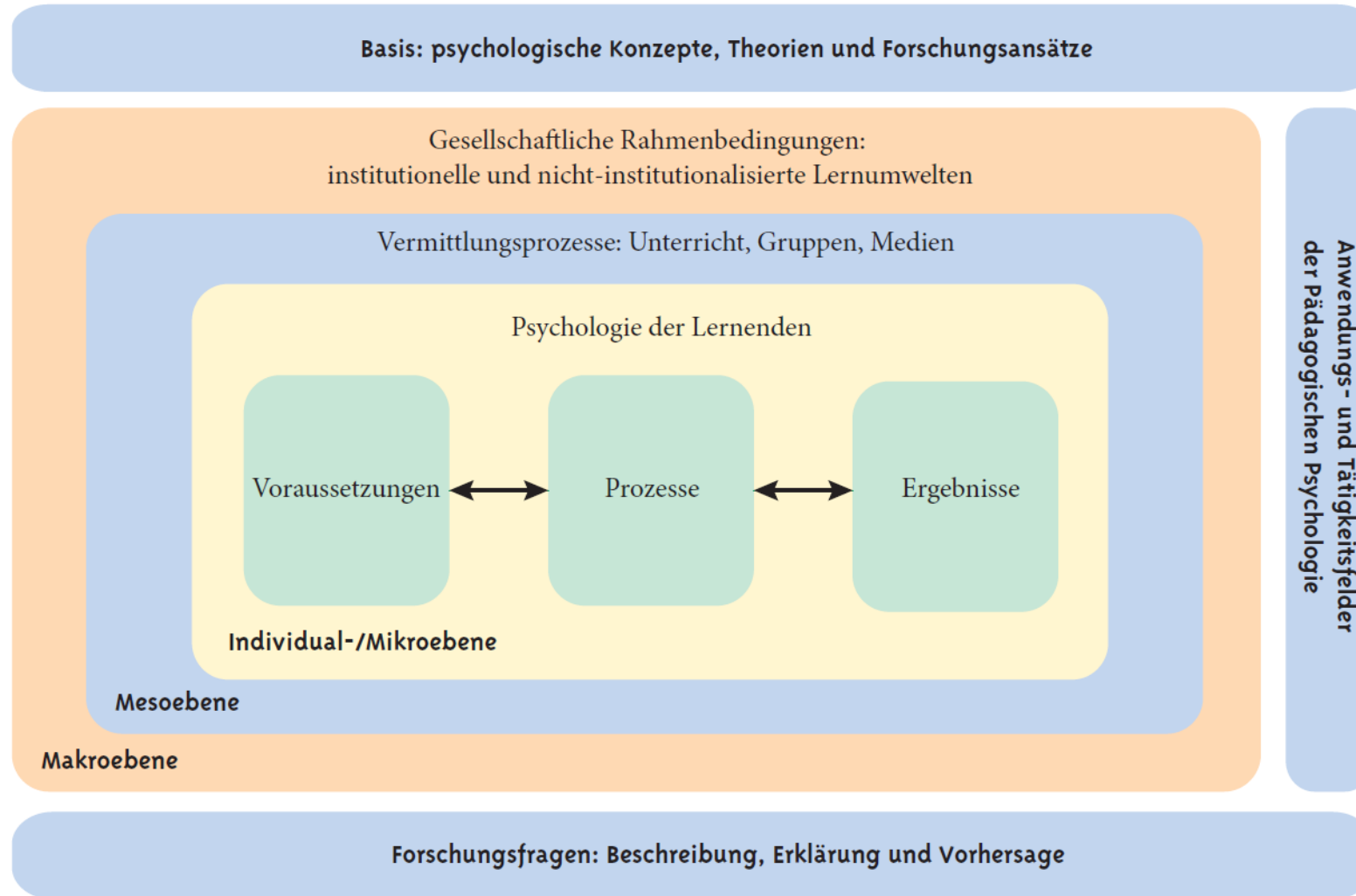


Abbildung 1.1 Gegenstandsbereich der Pädagogischen Psychologie

Gliederung

- Definition
- Lernmedien
- Mediennutzung und Medienkompetenz

Medien

- **Definition**

- Medien **vermitteln Zeichen** (z. B. Sprachlaute, Buchstaben, Bilder) zwischen Subjekten und/oder Objekten mit dem **Ziel der Informationsübertragung**. Üblicherweise wird zwischen analogen Medien und digitalen Medien unterschieden. Als digitale Medien werden elektronische Medien bezeichnet, die digital kodiert sind.

Entwicklung der Medien

- Primäre Medien

- Bis 1450 (Bis zur Erfindung des Buchdrucks)
- Personengebundene oder Gesprochene Sprache, Briefe **einzelne hergestellte Medien**

- Sekundäre Medien

- Eine/r der Kommunizierenden setzt **technische Hilfsmittel** ein
- **Verbreitung durch Vervielfältigungstechniken** Typ. Beispiel: Zeitung

- Tertiäre Medien

- **Alle Kommunizierenden** setzen technische Hilfsmittel ein
- Analoge Datenvermittlung Bsp.: Radio o. Fernsehen

- Quartäre Medien

- Computer- und netzwerkbasierte Informationsvermittlung
- Digitale Datenvermittlung

Gliederung

- Definition
- Lernmedien
- Mediennutzung und Medienkompetenz

Lernmedien

- Ziele
 - Adaption
 - Langfristige Anpassung bestehender Wissensstrukturen
 - Assimilation Integration in bestehende Wissensstrukturen
 - Integration neuer Informationen
 - Akkommodation
 - Aufbau neuer Wissensstrukturen
 - Automatisierung und Schematisierung des Wissens

Lernmedien

- Differenzierung nach
 - Medialität
 - Mediale Repräsentationsform
 - Kodalität
 - Kodierungsform
 - Modalität
 - Sinnesmodalität, die zur Verarbeitung einer Information benötigt wird

Lernmedien

- **Texte**
 - Zusammenhängende Informationsressource in geschriebener Sprache
 - Gelten als Leitmedium

Lernmedien

Beispiel: Wikipedia

- **Hypertexte**
 - Hypertexte stellen eine spezifische Form von Texten dar, weil sie Textteile mittels **spezifischer Verknüpfungen** (Hyperlinks) in meist **nichtlinearer Form** präsentieren. Dadurch entsteht eine netzwerkartige Struktur zwischen den einzelnen Teilen eines Hypertexts. Werden nicht nur Texte, sondern verschiedene Medien (Bilder, Texte, Animationen etc.) miteinander durch Hyperlinks verknüpft, spricht man von Hypermedia.
 - vergleichsweise neue Form der Textrepräsentation

~~Lernmedien~~

- **Lesekompetenz**

Definition

• Als Lesekompetenz wird die Fähigkeit bezeichnet, sachrichtig Informationen aus schriftlichen Texten entnehmen zu können. Die Lesekompetenz setzt sich aus hierarchisch geordneten Teilfähigkeiten zusammen. Diese Teilfähigkeiten umfassen hierarchieniedrige basale Wahrnehmungs- und Identifikationsprozesse (z. B. Buchstaben- und Wortidentifikation beim Lesen einer Zeitung). Zudem werden hierarchiehohe Prozesse zum Aufbau interner mentaler Repräsentationen benötigt (z. B. Verstehen eines Zeitungsartikels, der über Wahlergebnisse berichtet) sowie zur Interpretation und Evaluation der Textinformationen (z. B. Bewertung eines Wahlergebnisses, über das man in der Zeitung gelesen hat, vor dem Hintergrund der eigenen Vorkenntnisse über Wahlsystem, bisherige Machtverhältnisse etc.).

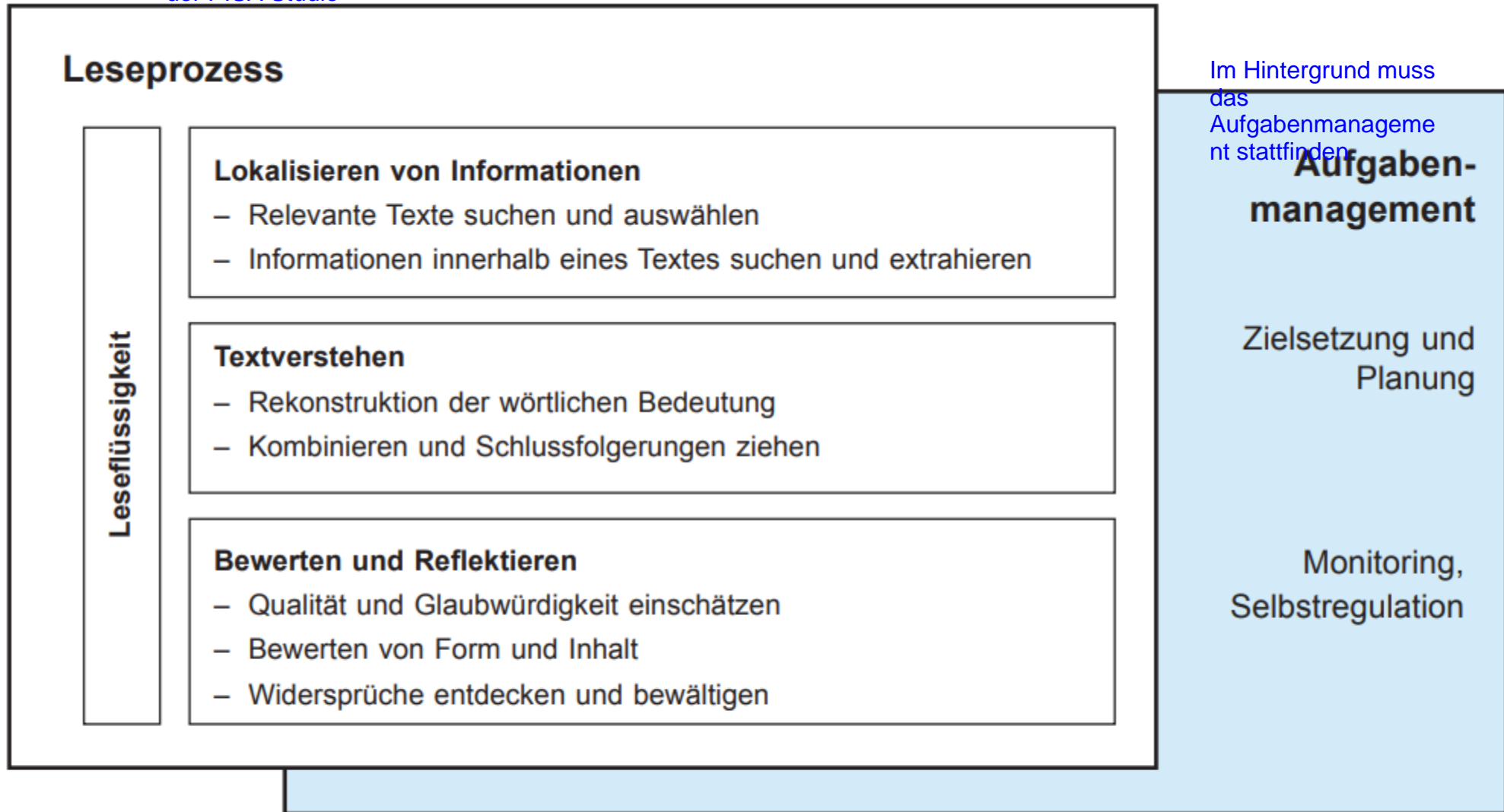


Abbildung 2.1: Modell der Leseprozesse in PISA 2018. Abbildung adaptiert nach OECD, 2019, S. 33



Kuhmilch

Einleitung

Lies die Einleitung. Klicke dann auf den WEITER-Pfeil.

An einigen Orten, zum Beispiel in den USA, ist es üblich, Kuhmilch zu trinken.

Stell dir vor, drei Schüler, Anna, Christopher und Sam, sind in einem Café in den USA. Der Besitzer hat vor Kurzem ein Schild in das Fenster gestellt, auf dem steht: „Nach dem 5. April werden wir hier keine Kuhmilch mehr servieren. Stattdessen werden wir einen Milchersatz aus Soja anbieten.“

Anna, Christopher und Sam sind neugierig, warum das Café keine Kuhmilch mehr servieren will und Anna sucht auf ihrem Smartphone im Internet nach „Kuhmilch“. Sie sehen sich den ersten Treffer an und diskutieren darüber.

Klicke auf den WEITER-Pfeil, um die erste Quelle zu lesen.

PISA 2018

Kuhmilch
Frage 1 / 9

Beziehe dich auf „Hofmolkerei“ auf der rechten Seite. Klicke eine Antwort an, um die Frage zu beantworten.

Welcher Aussage stimmen führende Experten und Organisationen im Gesundheitswesen dem IDFA zufolge zu?

- Der Verzehr von Milch und Milchprodukten führt zu Fettleibigkeit.
- Milch ist eine gute Quelle lebenswichtiger Vitamine und Mineralstoffe.
- Milch enthält mehr Vitamine als Mineralstoffe.
- Milch zu trinken ist eine Hauptursache von Osteoporose.

Hofmolkerei
www.hofmolkerei.org

HOFMOLKEREI
Über uns Produkte Ernährung

Der Nährwert von Milch: Unzählige Vorteile!

Die Milchprodukte von *Hofmolkerei* enthalten wesentliche Nährstoffe: Kalzium, Eiweiß, Vitamin D, Vitamin B12, Riboflavin und Kalium. Diese Vitamine und Mineralstoffe machen die Milchprodukte von *Hofmolkerei* zu einem wichtigen Bestandteil einer gesunden Ernährung. Der tägliche Verzehr der Milchprodukte von *Hofmolkerei* ist eine großartige Möglichkeit sicherzustellen, dass Sie die Vitamine und Mineralstoffe bekommen, die Ihr Körper braucht.

Der Verzehr der Milchprodukte von *Hofmolkerei* steigert die Gewichtsabnahme und hilft, ein gesundes Gewicht zu halten. Milch erhöht die Knochenstärke und Knochendichte. Sie verbessert sogar das Herz-Kreislauf-System und hilft, gegen Krebs vorzubeugen. Ein Glas Milch ist vollgepackt mit Vitaminen, Mineralstoffen und zahlreichen Vorteilen für die Gesundheit.

Laut Dr. Bill Sears, Klinikprofessor für Pädiatrie an der Universität von Kalifornien in Irvine, sind in der Milch praktischerweise viele wichtige Nährstoffe vereint. Der Internationale Verband für Molkereierzeugnisse (International Dairy Foods Association, IDFA) unterstützt diese Auffassung. Der IDFA weist sogar darauf hin, dass viele Gesundheitsexperten und -gruppen dem ebenfalls zustimmen würden.

„Milch enthält ein vollständiges Nährstoffpaket aus neun lebenswichtigen Nährstoffen. Sie ist nicht nur eine hervorragende Quelle für Kalzium und Vitamin D, sondern auch für Vitamin A, Eiweiß und Kalium. Milchprodukte werden von Ärzten empfohlen. Die Rolle von Milchprodukten für eine gesunde Ernährung wurde längst von zahlreichen Ernährungs- und Forschungsinstitutionen in den USA nachgewiesen. Dazu gehören die amerikanische Osteoporosestiftung, der Leiter der US-Gesundheitsbehörde, die amerikanischen Gesundheitsinstitute, der Rat für Wissenschaftsfragen des amerikanischen Medizinverbandes und viele andere führende Gesundheitsorganisationen.“

Internationaler Verband für Molkereierzeugnisse, 27. September 2007



Kuhmilch

Frage 9 / 9

Beziehe dich auf beide Quellen auf der rechten Seite, indem du auf den jeweiligen Tab klickst. Klicke eine Antwort an und gib dann eine Erklärung ein, um die Frage zu beantworten.

Anna, Christopher und Sam sprechen über die zwei Texte.

Christopher: Egal was der Cafébesitzer macht, ich werde trotzdem weiterhin jeden Tag Milch trinken. Das ist echt gesund.

Anna: Ich nicht! Ich werde ab jetzt viel weniger Milch trinken, wenn das nicht gesund ist.

Sam: Ich weiß nicht. Ich glaube, wir müssen noch mehr herausfinden, bevor wir eine Schlussfolgerung ziehen.

Wem stimmst du zu?

- Christopher
- Anna
- Sam

Erkläre deine Antwort. Beziehe dich auf Informationen aus mindestens einem der Texte.

Es geht darum wie man Informationen bewertet

Hofmolkerei

Sag einfach Nein

www.gesundheitheute.de/milch

GESUNDHEIT HEUTE

SAG EINFACH ‚NEIN‘ ZU KUHMITLICH!



Von Gesundheitsjournalist Dr. R. Gabler

Kuhmilch spielt eine **große** Rolle im Alltag vieler Amerikaner. Babys trinken Kuhmilch aus dem Fläschchen. Kinder gießen Kuhmilch über ihr Müsli. Sogar Erwachsene genießen gelegentlich ein Glas kalte Milch. Ja, Kuhmilch spielt in vielen Teilen der Welt eine enorme Rolle bei der Ernährung der Menschen. Allerdings zeigt die Forschung verstärkt, dass der beliebte amerikanische Werbeslogan „Die Milch macht's“ vielleicht eher lauten sollte: „Die Milch macht's nicht mehr“.

Das Landwirtschaftsministerium der Vereinigten Staaten, der amerikanische Milchverband, der Molkereiverband und andere Organisationen haben sich seit vielen Jahren intensiv für Milch eingesetzt. Sie empfehlen Erwachsenen, täglich mindestens drei Gläser Milch zu trinken. Allerdings haben mehrere Studien in den letzten zehn Jahren die knochenstärkende Wirkung von Milch sowie weitere Behauptungen über den gesundheitlichen Nutzen von Milch in Frage gestellt. Die Ergebnisse dürften Sie überraschen.

Eine der aktuellsten und wichtigsten Studien über die Auswirkungen des Milchtrinkens wurde in der Oktober-Ausgabe 2014 des *British Medical Journal* (Britische Fachzeitschrift für Medizin) veröffentlicht. Die Befunde dieser Studie führten zu einigen schlagkräftigen Aussagen über den Verzehr von Milch. In dieser Studie wurden über 100.000 Menschen in Schweden über Zeiträume von 20-30 Jahren hinweg beobachtet. Forscher stellten fest, dass die weiblichen Milchtrinker mehr Knochenbrüche erlitten. Zudem war bei männlichen und weiblichen Milchtrinkern die Wahrscheinlichkeit für Herzkrankheiten und Krebserkrankungen höher. Diese erstaunlichen Ergebnisse ähneln den Befunden anderer Studien.

Lesekompetenz

- Kompetenzstufen

- VI

- Jugendliche auf dieser Stufe können **lange und abstrakte Texte** verstehen, in denen die relevanten Informationen tief eingebettet sind und nur indirekt mit der Aufgabe zusammenhängen
 - Sie können Informationen, die **mehrere und potenziell widersprüchliche Perspektiven** enthalten, vergleichen, gegenüberstellen und integrieren
 - Sie können über die Quelle des Textes in Bezug zum Textinhalt reflektieren, indem sie Kriterien nutzen, die **außerhalb des Textes** liegen (z.B. eigenes Wissen)

Lesekompetenz

- Kompetenzstufen

- V

- Jugendliche auf dieser Stufe können **lange Texte verstehen** und herausfinden, welche Informationen im Text relevant sind, auch wenn die relevanten Informationen leicht übersehen werden könnten
 - Sie können auf der Grundlage eines tiefen Verständnisses **textbezogen argumentieren**
 - Sie können den Zusammenhang zwischen einer Frage und einer oder mehreren **Informationen, die innerhalb oder über mehrere Texte und Quellen verteilt sind**, erschließen

Lesekompetenz

- Kompetenzstufen

- IV

- Jugendliche auf dieser Stufe können umfangreiche Abschnitte aus Texten mit einer oder mehreren Quellen verstehen
 - Sie interpretieren die Bedeutung von sprachlichen Feinheiten in einem Textabschnitt, indem sie den gesamten Text berücksichtigen
 - Sie können Perspektiven vergleichen und Schlüsse auf der Grundlage mehrerer Quellen ziehen

Lesekompetenz

- Kompetenzstufen

- III

- Jugendliche auf dieser Stufe können **die wörtliche Bedeutung von Texten mit einer oder mehreren Quellen** wiedergeben, ohne dass explizite Inhalte oder organisatorische Hinweise vorhanden sind
 - Sie können **Inhalte integrieren** und sowohl grundlegende als auch anspruchsvollere Schlussfolgerungen ziehen
 - Sie können auch **mehrere Teile eines Textes miteinander verknüpfen**, um die Grundidee zu identifizieren, einen Zusammenhang zu verstehen oder die Bedeutung eines Wortes oder eines Satzes zu interpretieren, wenn die erforderlichen Informationen auf einer Seite dargestellt sind

Lesekompetenz

- Kompetenzstufen

- II

- Jugendliche auf dieser Stufe können die **Grundidee eines Textes von mittlerer Länge** erkennen.
 - Sie können **Zusammenhänge verstehen oder die Bedeutung eines begrenzten Textteils interpretieren**, wenn die Informationen nicht leicht erkennbar sind und/oder wenn einige wenige ablenkende Informationen vorhanden sind, indem sie grundlegende Schlussfolgerungen ziehen.
 - Sie können, wenn sie explizit darauf hingewiesen werden, über den **Gesamtzweck oder den Zweck spezifischer Details** von Texten mittlerer Länge reflektieren.

Lesekompetenz

- Kompetenzstufen

Das sind die
untersten Stufen

Stufe 6 ist die
höchste

- **la**

- Lesende auf dieser Stufe können über den **Gesamtzweck, den Kernpunkt und die Zusatzinformationen von einfachen Texten** mit expliziten Hinweisen reflektieren.

- **lb**

- Jugendliche auf dieser Stufe können die **wörtliche Bedeutung** von Sätzen oder kurzen Abschnitten verstehen.

- **lc**

- Jugendliche auf dieser Stufe können die **Bedeutung kurzer, syntaktisch einfacher Sätze auf wörtlicher Ebene** verstehen und bestätigen.

Lesekompetenz

Mittelwert pro Gruppe & Verteilung auf die Kompetenzstufen

Lesekompetenz in PISA 2018

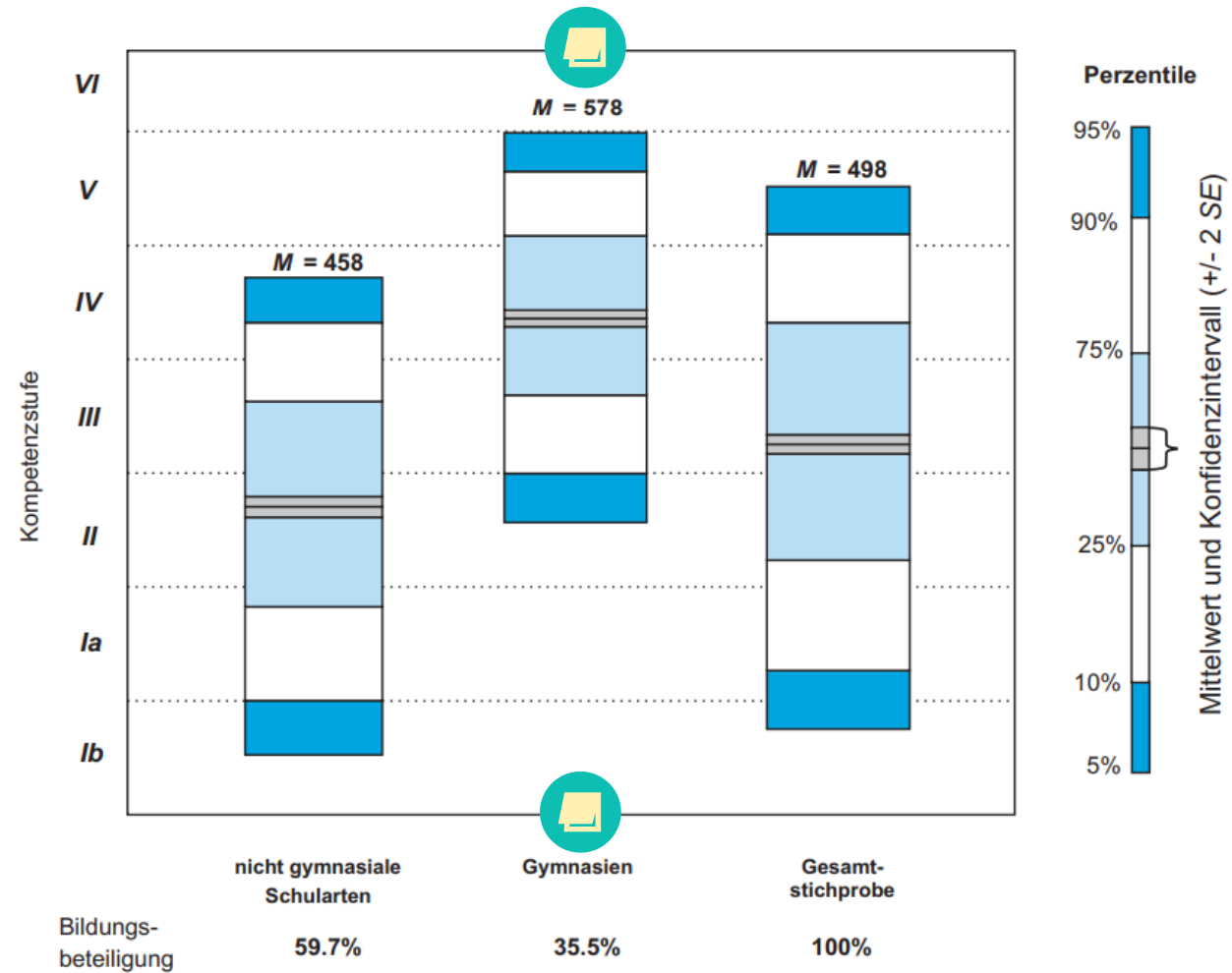


Abbildung 3.7: Perzentilbänder für die Lesekompetenz für die Gesamtstichprobe und nach Schulart in Deutschland
Weis et al. (2019)

Lernmedien

- Perzeptuelle und kognitive Verarbeitungsschritte beim Lesen
 - Textoberflächenrepräsentation
 - Aufbau eines propositionalen Modells Für das Verständnis des Textinhalts notwendig (Sinneinheiten = Propositionen)
(Beispiel Kanzlerwahl = Wissen von Parteien, Wahlprozess...)
 - Repräsentation des Textinhalts in einem mentalen Modell
 - Kognitive Repräsentation des Textinhalts
 - Arbeitsgedächtnis
 - Mentales Modell ist angereichert mit subj. und bildlichen Erinnerungen
(z.B. Aussehen v. Poliiker)

Lernmedien

- **Textkohärenz** Wichtig für Textverständnis
 - Lokal
 - thematischer Zusammenhang zwischen zwei Sätzen
 - Global
 - Sind die Themen kontinuierlich aufeinander aufgebaut
 - thematischer Zusammenhang aller Sätze eines Textes in Bezug auf dessen Thema




Lernmedien

- Individuelle Faktoren des Lernens mit Texten und Hypertexten
 - Erwerb der Schriftsprache
 - Alphabetisierung (in D.: man geht bei 14% der Menschen = funktionale Analphabeten)
 - Der Begriff funktionaler Analphabetismus bezeichnet die unzureichend entwickelte Fähigkeit, die schriftbasierte Sprache in sozial adäquater Weise zu verstehen und Texte zu produzieren. So können Menschen, die als funktionale Analphabeten einzustufen sind, zwar meist ihren Namen schreiben und einzelne Worte erkennen, sind jedoch nicht in der Lage, längere Texte zu verstehen

Lernmedien

- Individuelle Faktoren des Lernens mit Texten und Hypertexten
 - Vorwissen und Lesefähigkeit
 - „Lost-in-Hyperspace“-Phänomen

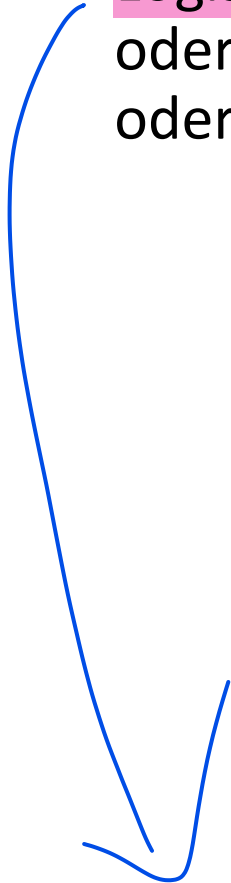
Lernmedien

- Gestaltung von Texten und Hypertexten
 - „Hamburger Verständlichkeitskonzept“ (Langer et al., 1974)
 - Sprachliche Einfachheit 
 - Gliederung/Ordnung 
 - Kürze/Prägnanz
 - Zusätzliche Stimulanz 

Lernmedien

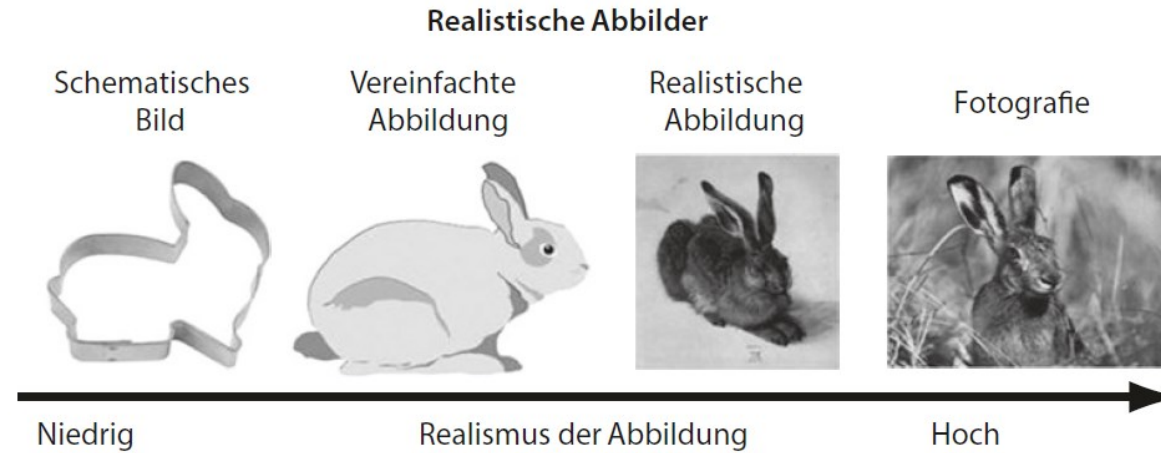
- Bilder, Animationen und Filme

- **Logische Bilder** stellen Zusammenhänge zwischen Merkmalen eines Objekts oder Sachverhalts dar, wobei keine Ähnlichkeit mit dem eigentlichen Objekt oder Sachverhalt besteht.



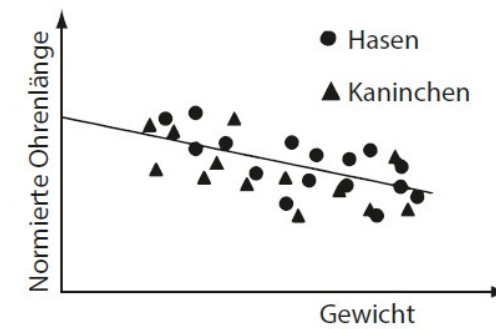
Lernmedien

▣ Abb. 6.2 Abbildungen von Hasen mit zunehmender Realitätsnähe






Abstrakte Darstellung **ohne** realistische Abbildungselemente

Logisches Bild





Lernmedien

- Verarbeitung von Bildern 
 - Präattentive und attentive Prozesse
 - Für den Lernprozess förderliche Merkmale informativer Bilder
 - Interpretationserleichterung
 - Motivation 
 - Orientierung und Strukturierung
 - Vertiefte Enkodierung 

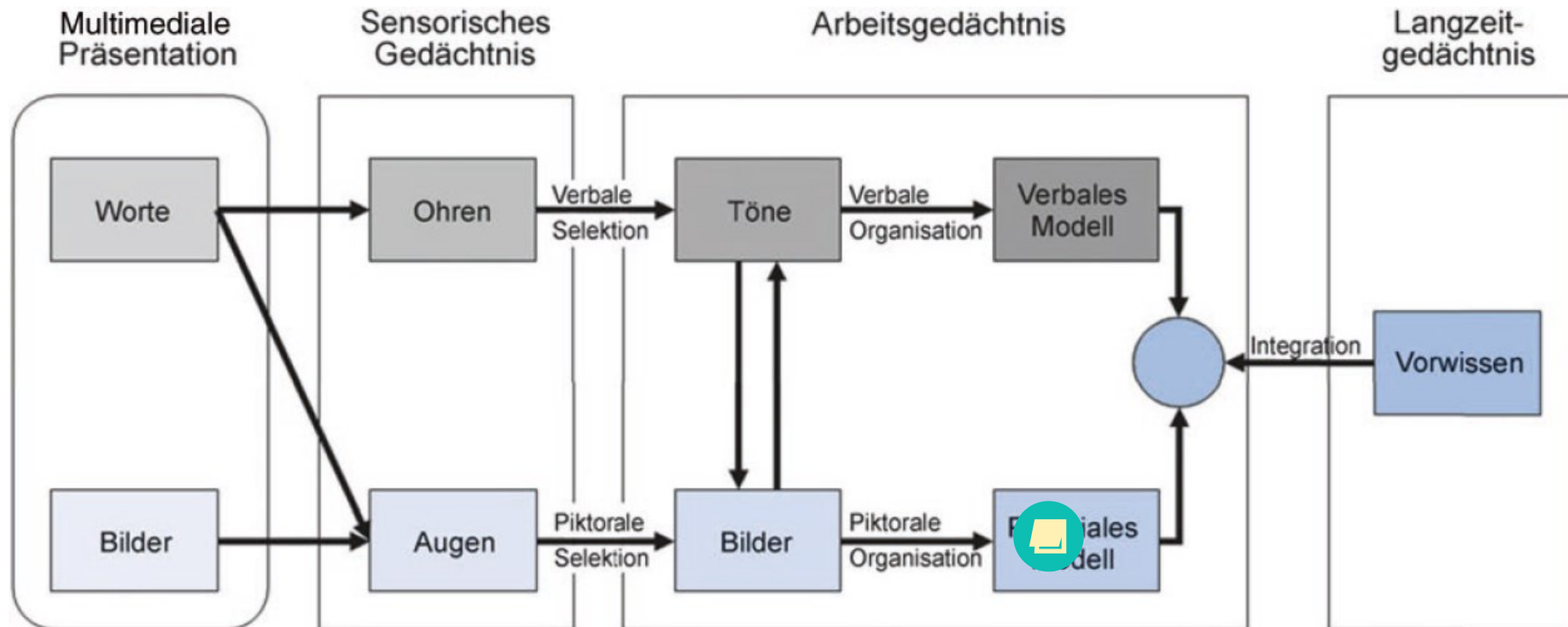
Lernmedien

- **Multimedia**
 - Multimediale Informationsressourcen enthalten Informationen, die mittels verschiedener Kodierungsformen wie z. B. Bilder und Texte (Multikodalität) dargestellt und meist mittels verschiedener Sinnesmodalitäten rezipiert werden (z. B. Texte in gedruckter Form durch die Augen und in gesprochener Form durch das Ohr; Multimodalität).

Lernmedien

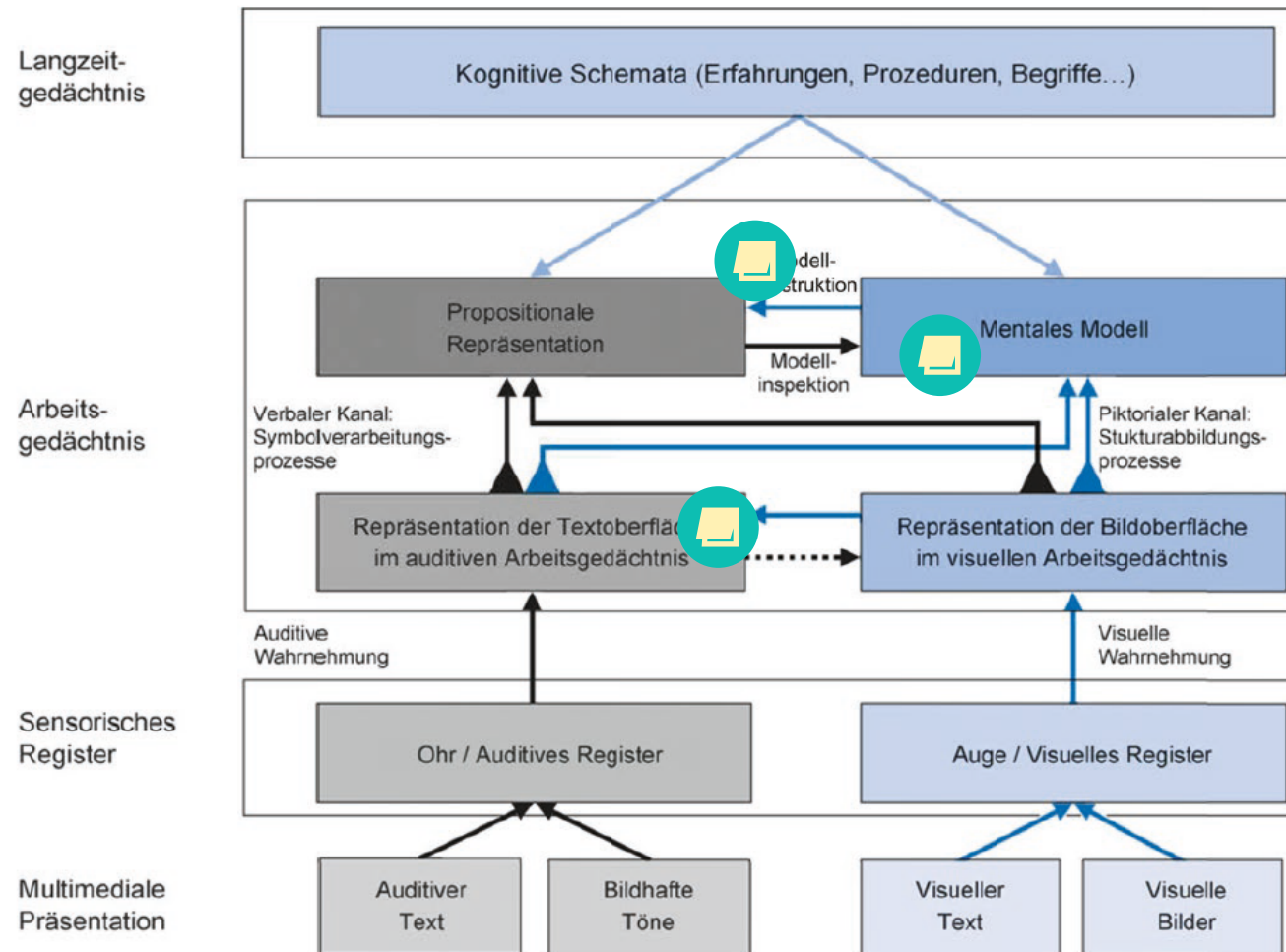
-  Theorie der dualen Kodierung (Paivio, 1986)
 - Verarbeitung und Kodierung multimodaler Information in **zwei Untersystemen** des kognitiven Systems:
 - 1) Verbal
 - 2) Piktorial 

Lernmedien



■ Abb. 6.6 Modellhafte Darstellung der kognitiven Theorie des multimedialen Lernens

Lernmedien




■ Abb. 6.7 Modell des integrativen Text- und Bildverstehens. (Modifiziert nach Schnotz und Bannert 2003, with permission from Elsevier, sowie Schnotz 2005, reproduced with permission of Cambridge University Press through PLSclear)

Lernmedien

- Experten gehen davon aus, dass „die tatsächlichen Potenziale digitaler Medien in pädagogischen Kontexten bislang weder ausreichend erforscht noch effektiv genutzt werden“ (Gerjets & Scheiter, 2019, S. 867)

Digitale Lernmedien

- Potenziale
 - Neue Information- und Interaktionsformen
 - Neue Möglichkeiten der Individualisierung
 - Instruktionale Vielfalt
- Herausforderungen
 - Infrastruktur
 - Professionelle Kompetenzen 
 - Unterrichtsmaterialien und –konzepte

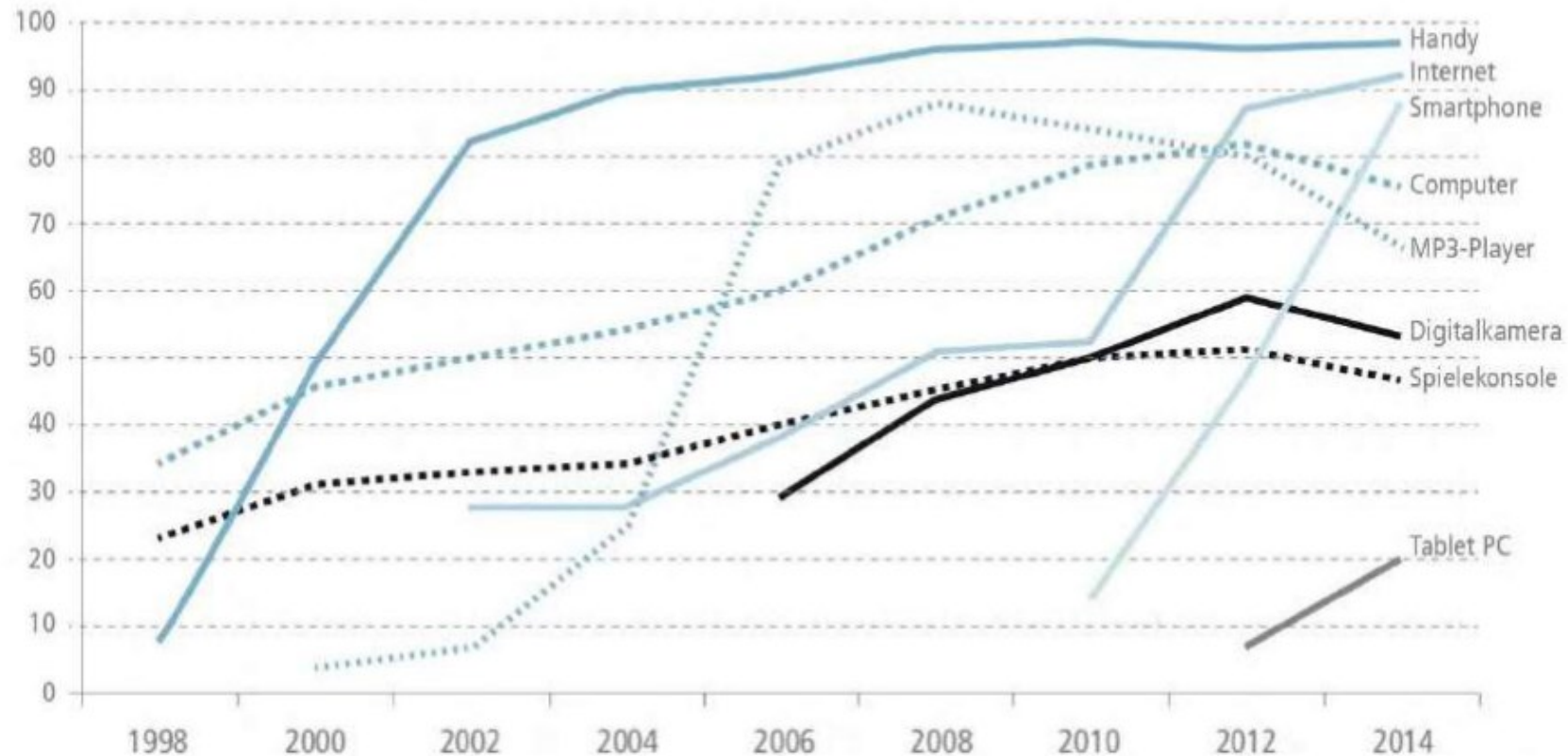
Gliederung

- Definition
- Lernmedien
- Mediennutzung und Medienkompetenz

Mediennutzung

Abb. 1: Entwicklung der Medienausstattung der 12- bis 19-Jährigen

Angaben in Prozent



Quelle: JIM-Studien der Jahre 1998–2014.

BertelsmannStiftung

Mediennutzung




Platz		1999	Platz		2014
1	Fernsehen	94 %	1	Internet nutzen	94 %
2	CDs oder Musik-Cassetten hören	94 %	2	Handy nutzen	93 %
3	Radio hören	84 %	3	Fernsehen	83 %
4	Tageszeitung lesen	62 %	4	MP3-Player nutzen	77 %
5	Computer nutzen	52 %	5	Radio hören	73 %
6	Zeitschriften lesen	46 %	6	CDs oder Musik-Cassetten hören	46 %
7	Computerspiele spielen	42 %	7	Computer- und Konsolenspiele spielen	45 %
8	Bücher lesen	36 %	8	Bücher lesen	40 %
9	Videos ansehen	20 %	9	Tageszeitung lesen	32 %
10	Hörspielcassetten hören	12 %	10	Computer (offline) nutzen	25 %
11	Internet nutzen	11 %	11	Zeitschriften lesen	22 %
				Tageszeitung online lesen	14 %
				Zeitschriften online lesen	13 %

Tabelle 1: Anteil der 12- bis 19-Jährigen, die mindestens mehrmals pro Woche die angegebenen Medien nutzen, in % Quelle: MPFS 1999; 2014.

Medienkompetenz

- **Medienkompetenz** (auch: Media Literacy) beinhaltet die Fähigkeit, Medien kritisch, selbstbestimmt und verantwortlich nutzen, erstellen, bewerten und gestalten zu können. Medienkompetenz wird als Kontinuum verstanden, kann also frei zwischen den Polen hoher und niedriger Medienkompetenz variieren.

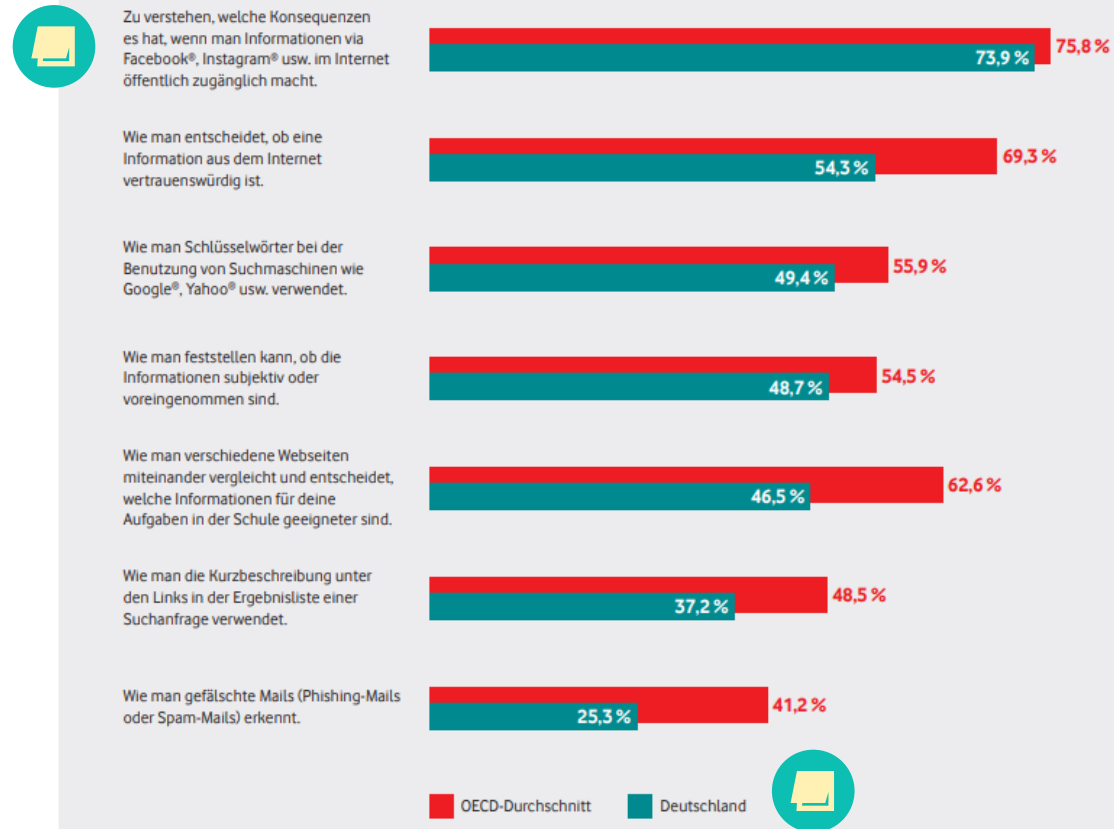
Medienkompetenz

- Bielefelder Medienkompetenzmodell (Baacke, 1999):
Medienkompetenz ist eine **Teilmenge kommunikativer Kompetenz**
 - Dimensionen:
 - **Mediennutzung**: Fähigkeit, Medieninhalte zu enkodieren, also sinnvoll in vorhandene Denk- und Gedächtnisstrukturen zu integrieren
 - **Medienkunde**: Wissen über das Mediensystem 
 - **Mediengestaltung**: vorhandene Medienangebote erstellen, verändern und weiterentwickeln
 - **Medienkritik**: Erfassen und Verstehen problematischer Prozesse des Mediensystems, die Anwendung solcher Entwicklungen auf den eigenen Lebenszusammenhang und ihre ethische Reflektion

Erwerb digitaler Kompetenzen

Abbildung 1:
Möglichkeiten zum Erwerb digitaler Kompetenzen in der Schule

Prozentsatz der Schüler*innen, denen eigenen Angaben zufolge in der Schule die nachstehenden Kompetenzen vermittelt wurden. Die Kompetenzen sind in absteigender Reihenfolge nach dem prozentualen Anteil der Schüler*innen in Deutschland angeordnet.



Quelle: OECD, PISA-2018-Datenbank, Tabelle B.2.6.

Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit

- Schlaf

- Mediennutzung, die vor dem Einschlafen und in der Schlafumgebung stattfindet → negative Auswirkungen auf die Schlafqualität und das Wohlbefinden am Tag
 - eine kürzere Schlafdauer, Durchschlafprobleme sowie eine erhöhte Tagesschläfrigkeit und Einschlafneigung

Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit

- **Spracherwerb**

- Die meisten Studien liegen für das Fernsehen vor
- Wesentliche Faktoren: Kontext, Stimul[📄]material, zu erlernende Sprachkomponente und Alter[📄]
- Je näher dabei die dargestellte Situation einer sozial interaktiven Alltagssituation kommt, desto besser ist der Lernerfolg
- gegenüber „analogen“, nicht bildschirmbezogenen Lernsituationen mit direktem Kontakt unterlegen

Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit



- **Psychosoziale Entwicklung, Psychopathologien**

- Vielfältige Auswirkungen, positiv und negativ
- nicht substanzgebundene Abhängigkeiten (Computerspielsucht, Internetsucht), Cybermobbing
- Exzessive Nutzung assoziiert mit Depressivität, Angst, Suizidalität, selbstverletzendem Verhalten und einem gestörten Körperbild oder Essverhalten (Manske & Schmidt, 2019)
- Positive Effekte durch soziale Kontakte und soziale Unterstützung

Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit

- Soziale Kompensationshypothese:
 - Digitale Kommunikation dient als Kompensation
- Soziale Verstärkungshypothese („social enhancement“)
 - Digitale Kommunikation verstärkt bestehende Unterschiede





Shyness and social media use: A meta-analytic summary of moderating and mediating effects


Markus Appel^a   , Timo Gnams^{b,c}

^a University of Würzburg, Germany

^b Leibniz Institute for Educational Trajectories, Germany




^c Johannes Kepler University of Linz, Austria


Received 16 April 2018, Revised 16 December 2018, Accepted 20 April 2019, Available online 6 May 2019, Version of Record 17 May 2019.


 [What do these dates mean?](#)





Show less 

 Add to Mendeley  Share  Cite

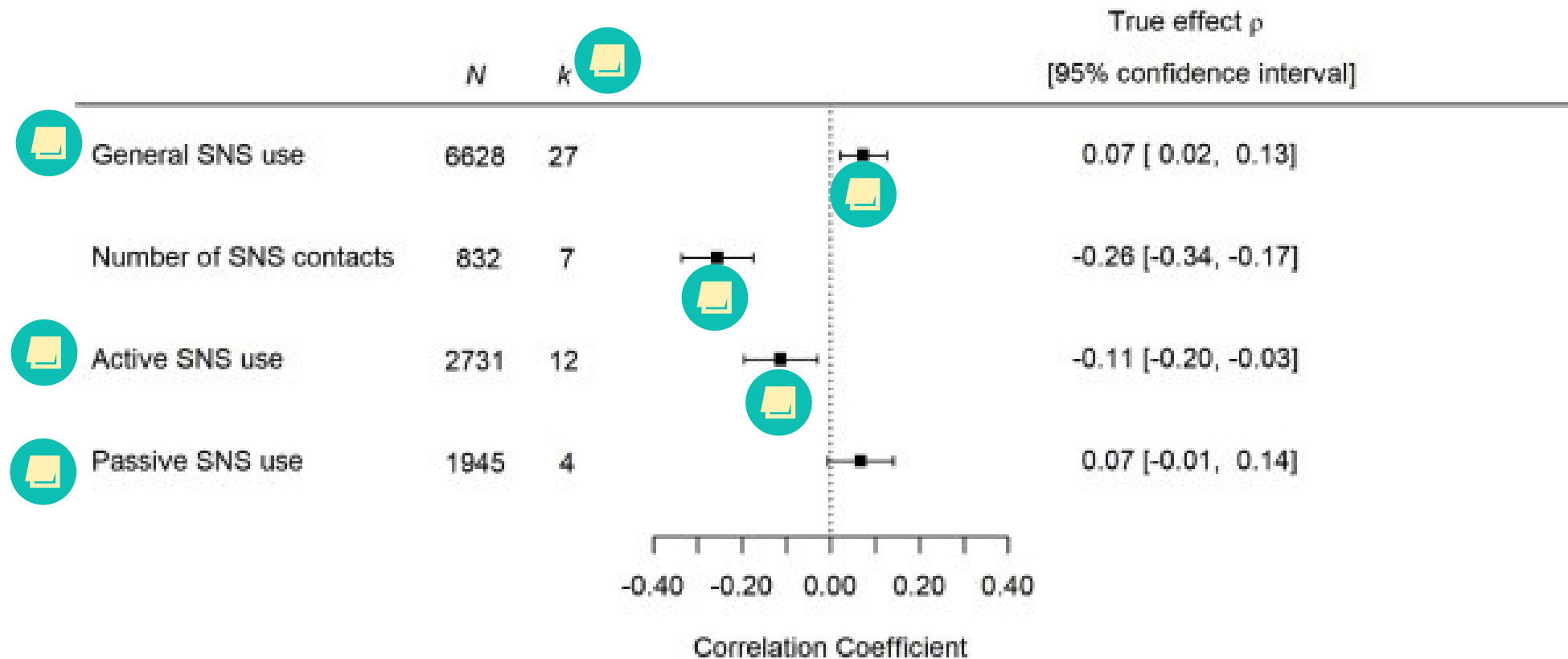
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.04.018> 

[Get rights and content](#) 

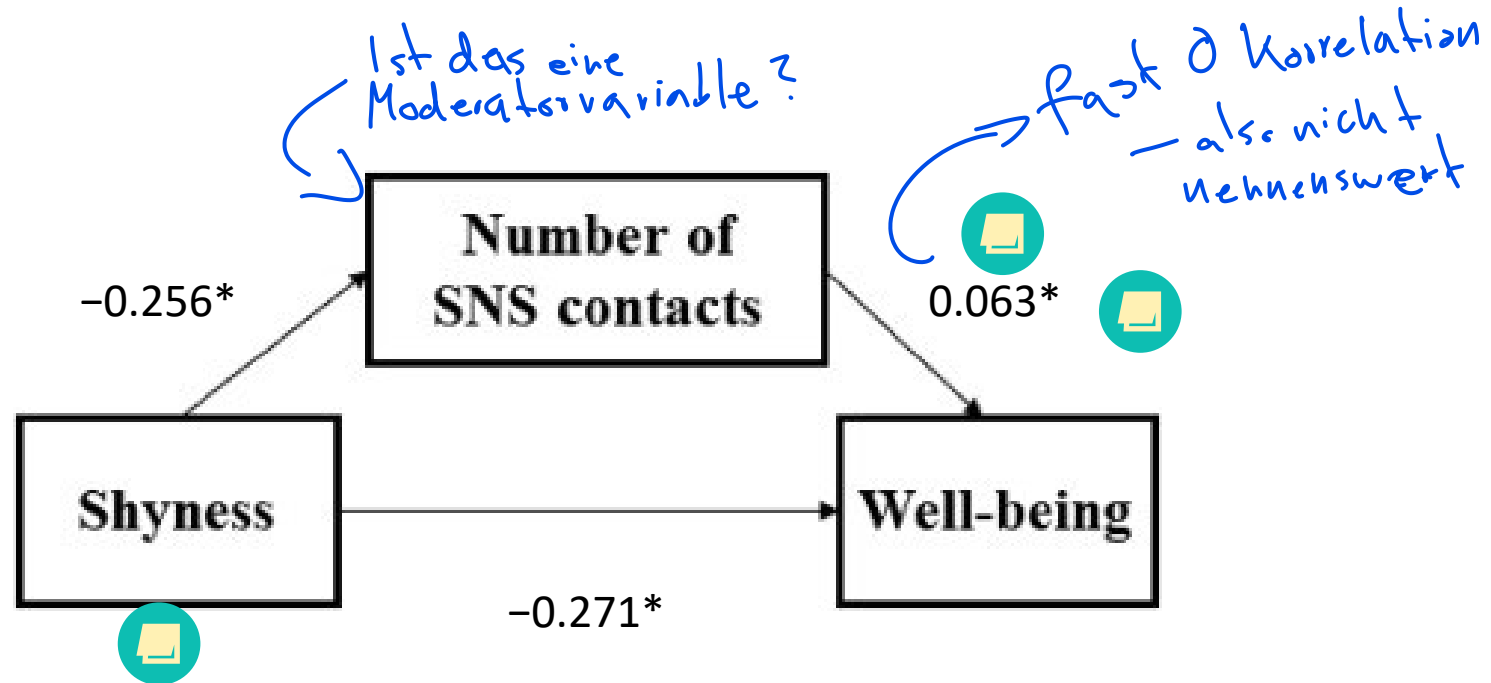
Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit

- Appel & Gnambs (2019)
 - Metaanalyse von 17 Studien zwischen 2009 und 2017, N = 6989 Teilnehmende
 - Schüchternheit wurde reliabel gemessen (Cronbach's alpha = 0.87; min = 0.79, max = 0.93) 
 - Anteil weiblicher Probanden 66% (SD = 9%)
 - Durchschnittsalter = 24 Jahre (SD = 5 Jahre)
 - 82% der Studien untersuchten Studierende 
 - 41% der Studien aus den USA, der Rest aus diversen geographischen Regionen

Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit



Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit



Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit

- Appel & Gnambs (2019)
 - Schüchternheit ist mit häufigerer Nutzung sozialer Medien assoziiert, allerdings auch mit weniger Kontakten auf sozialen Medien und wenig aktiver Nutzung
 - Schüchternheit hat einen direkten Zusammenhang mit dem Wohlbefinden und einen geringfügigen indirekten Zusammenhang vermittelt über die Anzahl von Kontakten auf sozialen Medien





Do the Socially Rich Get Richer? A Nuanced Perspective on Social Network Site Use and Online Social Capital Accrual

Cecilia Cheng, Hsin-yi Wang, Leif Sigerson, and Chor-lam Chau
The University of Hong Kong

The benefits of using social network sites (SNS) have spurred heated debate in academia and popular culture alike. This study sought to address the debate by formulating a new, nuanced framework highlighting two conceptual distinctions: (a) preference for versus problem in one's interpersonal relations, and (b) SNS use versus the benefits of such use. Mixed-effects meta-analysis was performed in 178 independent samples from seven regions worldwide ($n = 108,068$; age range = 13–68). Eligible studies were those that examined an association between at least one common proxy measure of the socially rich (vs. poor; i.e., extraversion, social anxiety, or loneliness) and a criterion measure (i.e., SNS use or online social capital). The results revealed a complex picture. SNS use was positively correlated with both extraversion and social anxiety, although the social anxiety–SNS use correlation was significant for adult samples rather than adolescent samples. Online social capital was positively correlated with extraversion but inversely correlated with loneliness. Our conclusion is that extraverted individuals use SNS to enhance their opportunities for social interactions and can acquire more online social resources, whereas adults who are socially anxious use SNS to compensate for their social deficits but such effort is unrelated to online social resource accumulation. Individuals who feel lonely tend to obtain few such resources. However, most of the studies examined the leisure use of Facebook. We advocate more thorough testing of our hypotheses in future research on therapeutic SNS use and/or the use of SNS other than Facebook.

Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit

- Cheng et al. (2019)
 - Metaanalyse von 179 Studien; N = 108,068; Alter: 13-68 Jahre
 - Prädiktor:
 - Extraversion
 - soziale Ängstlichkeit
 - Einsamkeit
 - Outcome:
 - Häufigkeit der Nutzung sozialer Medien
 - Online-Sozialkapital
 - strukturelle Aspekte (z.B. Größe des sozialen Netzwerks)
 - funktionale Aspekte (z.B. soziale Unterstützung)



Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit

Table 2

Summary of Tests Examining the Correlation of Proxy Measures With Social Network Site Use and Online Social Capital

Criterion	Social network site use			Online social capital		
	Extraversion	Social anxiety	Loneliness	Extraversion	Social anxiety	Loneliness
Main-effect analysis						
Averaged r	.1537	.0997	.0149	.2029	-.0924	-.2207
Lower 95% CI	.1250	.0535	-.0172	.1616	-.2055	-.3708
Upper 95% CI	.1823	.1459	.0469	.2441	.0207	-.0707
k	250	194	196	29	15	22
Tests for heterogeneity						
Q	3,545.33**	5,983.38**	6,117.60**	177.72**	199.42**	600.86**
df	249	193	195	28	14	21
$I^2_{(2)}$.6019	.3763	.5865	.8983	.0392	.1071
$I^2_{(3)}$.3094	.5869	.3551	.0007	.9111	.8729
$\tau^2_{(2)}$.0159	.0152	.0130	.0136	.0012	.0066
$\tau^2_{(3)}$.0082	.0237	.0079	.0000	.0269	.0534

Note. CI = confidence interval; df = degree of freedom; k = number of correlations; $I^2_{(2)}$ and $I^2_{(3)}$ = percentage of heterogeneity variance to total variance at Level 2 (within-study) and Level 3 (between-studies); Q = Cochran's Q -statistic; r = Pearson product-moment correlation coefficient; $\tau^2_{(2)}$ and $\tau^2_{(3)}$ = total amount of heterogeneity variance at Level 2 (within-study) and Level 3 (between-studies).

** $p < .01$.

Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit

- Cheng et al. (2019)
 - Extraversion und soziale Ängstlichkeit hängen mit häufigerer sozialer Mediennutzung zusammen
 - Extraversion (aber nicht soziale Ängstlichkeit) hängt mit mehr Online-Sozialkapital zusammen
 - Negativer Zusammenhang zwischen Einsamkeit und Online-Sozialkapital



The Role of Social Interaction Modality for Well-Being in Older Adults

Carlotta E. Grünjes¹, Birthe Macdonald², and Gizem Hülür¹

¹ Department of Psychology, University of Bonn

² Department of Psychology, University Research Priority Program “Dynamics of Healthy Aging,” University of Zurich

It is well-established that more frequent social interaction is associated with higher well-being across the lifespan. The present study examines the role of frequency of interactions via different modalities on older adults' weekly well-being during the COVID-19 pandemic, where people had to adapt their communication behavior and reduce in-person contact due to precautionary measures. We use data from 98 participants (age: $M = 71$, $SD = 5$), who documented their weekly frequency of communication via four interaction modalities as well as their loneliness, positive affect, and negative affect over up to 64 weeks. Results show that participants with overall higher frequency of face-to-face, telephone, and text-based interaction than others report higher levels of positive affect and lower levels of negative affect and loneliness than others. Participants report higher levels of well-being during weeks when they report more frequent face-to-face, telephone, and text-based interaction than their individual average. Unexpectedly, participants report higher levels of negative affect during weeks with more video call interaction. Some effects of social interaction frequency on affect and loneliness are higher for face-to-face interactions versus other modalities. In addition, interaction effects at within-person level indicate that the effects of weekly telephone and text-based interaction frequency on loneliness are stronger in weeks with relatively few face-to-face interactions. Taken together, our findings suggest that social interactions via different modalities contribute to well-being, but that face-to-face interactions have the biggest effect. In addition, there is some evidence that telephone and text-based interaction may play a compensatory role.

Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit

- Grünjes et al. (2024)
 - Datenerhebung zwischen März 2020 – Juli 2021
 - Wöchentliche Online-Befragung
 - 98 Teilnehmende aus der deutschsprachigen Schweiz
 - Durchschnittsalter: 72 Jahre, SD = 5 Jahre (65-94 Jahre)
 - 37 Frauen, 61 Männer
 - Outcome: Wohlbefinden (positiver Affekt, negativer Affekt, Einsamkeit)
 - Prädiktor: Kommunikationshäufigkeit über verschiedene Kanäle (Face-to-Face, telefonisch, digital textbasiert, Videoanrufe)

Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit


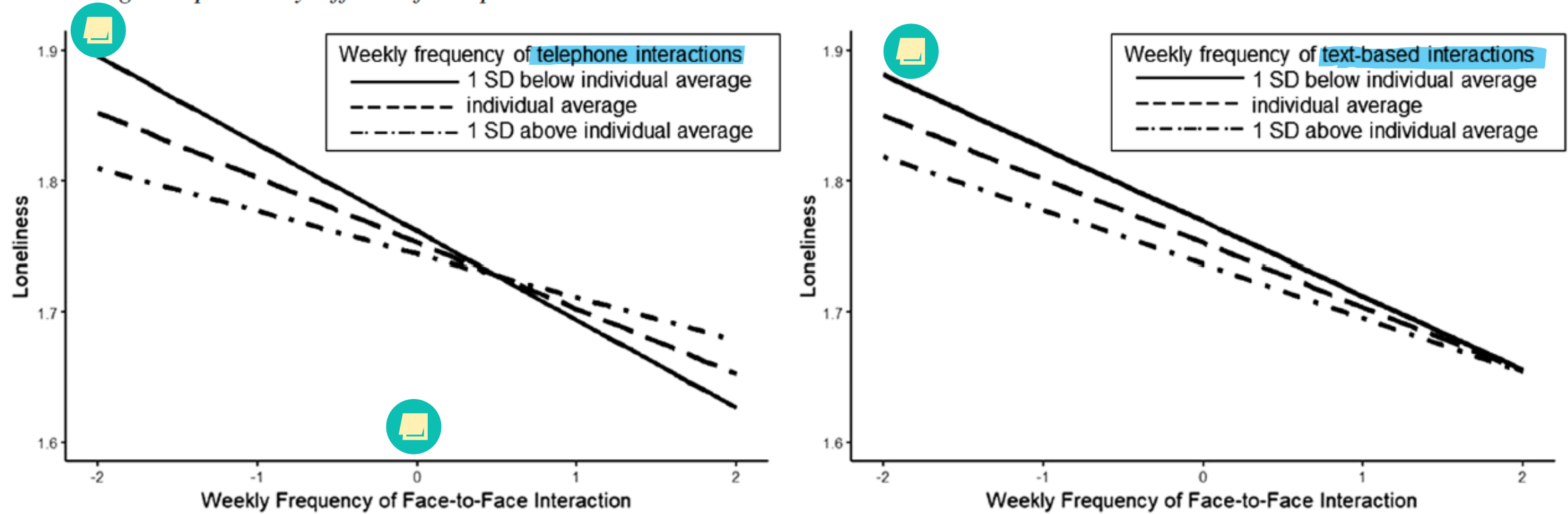
- Grünjes et al. (2024)
 - Mehr Kommunikation ist mit mehr Wohlbefinden assoziiert
 - zwischen und innerhalb Personen
 - über alle Kommunikationskanäle bis auf Videoanrufe 
 - Face-to-Face-Kommunikation zeigt größere Zusammenhänge mit dem Wohlbefinden
 - Kompensationseffekte wurden untersucht
 - Kann der Mangel an Face-to-Face-Kommunikation durch andere Kommunikationskanäle kompensiert werden?

Figure 1

Illustrating Compensatory Effects of Telephone and Text-Based Interaction



Note. (A) Interaction effect of weekly frequency of face-to-face communication (within-person centered) and weekly frequency of telephone communication (within-person centered) on loneliness in older adults during the COVID-19 pandemic. It can be seen that frequency of telephone interaction buffers the negative effect on loneliness when the frequency of face-to-face interaction is below individual average. (B) Interaction effect of weekly frequency of face-to-face communication (within-person centered) and weekly frequency of text-based communication (within-person centered) on loneliness in older adults during the COVID-19 pandemic. It can be seen that frequency of text-based interaction buffers the negative effect on loneliness when the frequency of face-to-face interaction is below individual average.

Nutzung digitaler Medien, psychische Entwicklung und Gesundheit

- Grünjes et al. (2024)
 - Face-to-Face-Kommunikation spielt eine zentrale Rolle für das Wohlbefinden
 - Teilweise Evidenz für Kompensationseffekte
 - Zusammenhänge mangelnder Face-to-Face-Kommunikation mit Einsamkeit gepuffert durch telefonische und digital-textbasierte Kommunikation

Gliederung

- Definition
- Lernmedien
- Mediennutzung und Medienkompetenz