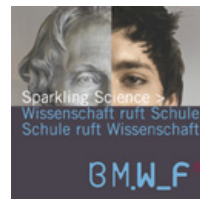




Projekt MeTeOr

**Der Einfluss neuer Medien und Technologien
auf die Werteorientierung von Jugendlichen**



**Sparkling Science Kongress 2009
27. November 2009, TU Wien**

FH OÖ Forschungs & Entwicklungs GmbH • Hagenberg • Linz • Steyr • Wels



Das Forscher-Team



Studiengang für Marketing und e-Business, FH OÖ

Projektleitung:

Dr. Andreas Auinger

Professor für neue Medien und Digital Economy

Dr. Harald Kindermann

Professor für Marketing

Projektkoordination:

Mag.(FH) Andreas Greiner

Wiss. Mitarbeiter



Motivation MeTeOr

- **MeTeOr** - Der Einfluss von neuen **Medien** und **Technologien** auf die Werte-**O**rientierung von Jugendlichen
- Neue Medien haben sich als alltägliche Begleiter etabliert
 - alle Altersgruppen nutzen sie und profitieren davon
- Intensive Auseinandersetzung prägt die Jugendlichen positiv und negativ
 - Öffentliche Diskussion (z.B. Einfluss neuer Medien und Technologien auf die Gewaltbereitschaft der Jugendlichen)
 - Wissenschaftliche Diskussion
 - Medienselektionsforschung (Gründe für Mediennutzung)
 - Medienwirkungsforschung (Wirkung auf Individuen)



Zielsetzung MeTeOr

Ziele:

- Erkenntnisstand bezüglich negativer und positiver Effekte von MeTes auf Jugendliche deutlich erweitern
- Gemeinsame Erarbeitung des Themas mit den SchülerInnen
- Vor-Augen-Führen der Manipulationsmechanismen
 - SchülerInnen sollen zu reifen Konsumenten und Bürgern heranwachsen



Dr.
Gerald Reisinger
Geschäftsführung
FH Oberösterreich



Peter Affenzeller
Journalist, Marketing-Leiter
OÖ Nachrichten
Wimmer Medien GmbH&Co KG

Prof. (FH) Mag. Dr.
Harald Kindermann
FH-Prof. für
Consumer Behavior und Marketing
FH Oberösterreich

Prof. (FH) Mag. Dr.
Andreas Auinger
FH-Prof. für
Neue Medien und digital Economy
FH Oberösterreich

Mag (FH).
Andreas Greiner
Forschungsassistent
Digital Economy
FH Oberösterreich

Projektleitung

Operative Partner

Dir. Mag.
Wolfgang Grassecker
Direktion
Berufsbildende Schulen Kirchdorf/Krems

MMag.
Thomas Möslinger
Prof.
Berufsbildende Schulen Kirchdorf/Krems

Dir. HR. Mag.
Franz Praher
Direktion
Berufsbildende Schulen Rohrbach

Mag.
Christoph Meisinger, MAS
Prof.
Berufsbildende Schulen Rohrbach

Dir. HR DI Mag.
Klaus Hötzenecker
Direktion
Europagymnasium AUHOF

Mag.
Alois Kargl
Prof.
Europagymnasium AUHOF

Dir. Mag. Dr.
Christian Schacherreiter
Direktion
Georg von Peuerbach-Gymnasium

Mag.
Peter Pfliegl
Prof.
Georg von Peuerbach-Gymnasium

Vorstellung Projekt MeTeOr

.... operativ involviert

.... organisatorischer Rahmen



Fragestellungen MeTeOr

Fragestellung 1:

- Zu welchem **Zweck** und in welchem **Umfang nutzen Jugendliche** im Alter von 10 bis 18 Jahren welche **MeTes**?

Fragestellung 2:

- Mit welchen **Stimuli** - subliminal bzw. mehr oder weniger überschwellig (z.B. übernatürliche Darstellung menschlicher Körpermerkmale - große Augen, überenge Hüften, überdimensionale Schultern etc.; Produktdarstellung und -verwendung) – werden **Jugendliche konfrontiert** und **geprägt** und welche **Werte** werden dadurch **transportiert** ?

Fragestellung 3:

- Welche **Dimensionen der Medienselektionsforschung** und **Medienwirkungsforschung** sind im Untersuchungskontext **relevant** (z.B. Empathie, Wahrnehmung und Verarbeitungsgeschwindigkeit, Aggressionsneigung, präferierte Lösungsstrategien bei Konflikten, Moralentscheidungen und Schulleistungen von Jugendlichen etc.)?



Fragestellungen MeTeOr

Fragestellung 4:

- Können **Jugendliche** im Alter von 10 bis 18 Jahren **hinsichtlich** ihrer **MeTe-Nutzung** nach **psychographischen Merkmalen kategorisiert** werden?

Fragestellung 5:

- Wie **manifestiert** sich die **Beeinflussung** der **Jugendlichen** durch die identifizierten Stimuli in den **untersuchungsrelevanten Dimensionen**?

Fragestellung 6:

- Welche **Schlüsse für Gesellschaft und Wissenschaft** können aus den Ergebnissen der Untersuchung für die zukünftige **Entwicklung** und **Verwendung** von **MeTe's** abgeleitet werden, um deren **zielgruppenorientierten, adäquaten Einsatz** zu gewährleisten (Zugangsbeschränkungen etc.)?



Projektübersicht

Zur bestmöglichen Beantwortung der aufgezeigten Fragen wurden sequentielle **Workpackages** entwickelt, die sich in....

ProfessorenInnen-Workpackages (PWP)

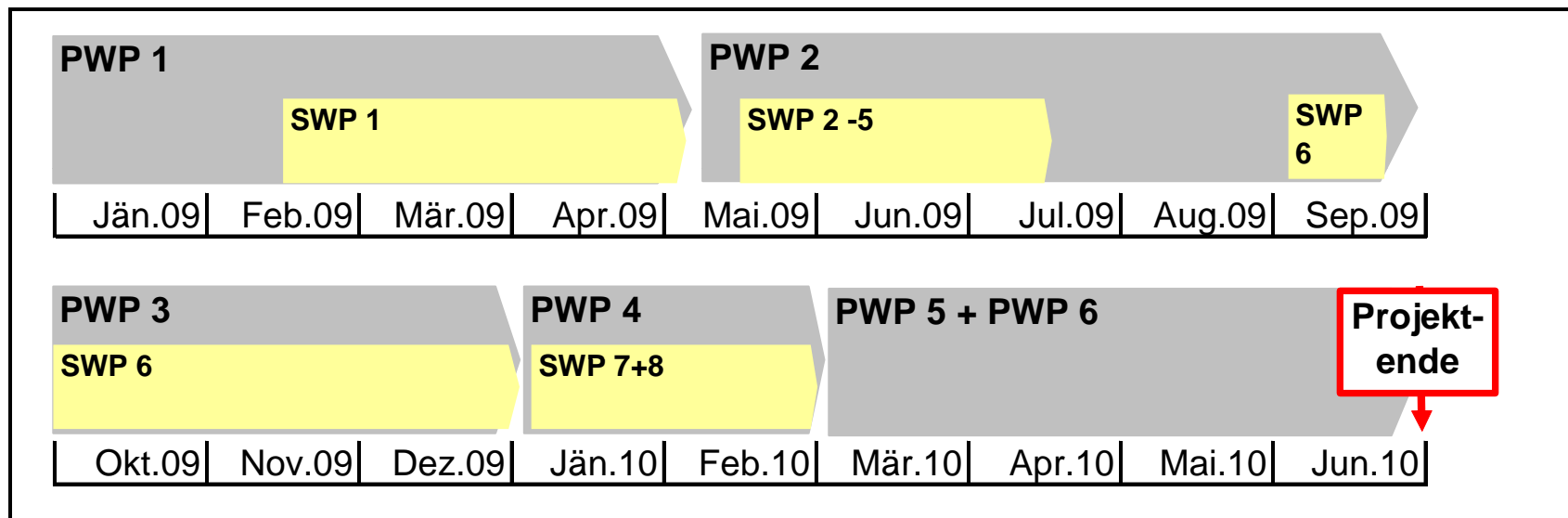
SchülerInnen-Workpackages (SWP)

.... unterteilen lassen.

Hinweis: Die SWP´s sind immer integrativer Bestandteil der PWP´s.



Projektübersicht: Zeitplan



Geförderter Projektzeitraum: 1. Jänner 2009 – 30. Juni 2010



PWP 1

PWP 1: Blockunterricht im relevanten Themenumfeld zur Qualifizierung der SchülerInnen, abgehalten durch das FH OÖ ForscherInnen-Team

PWP 1: Unterrichtskonzept und Unterrichtsgestaltung

Durchführung des Projektunterrichts am FH Campus Steyr

SWP 1: Teilnahme am Projekt-Unterricht

Die Schülerinnen und Schüler kennen die projektrelevanten Grundlagen zur Durchführung der qualitativen und quantitativen Untersuchung.



PWP 2

PWP 2: Konzeption der quantitativen Untersuchung

PWP 2.1:

Bildung von SchülerInnen-Projektgruppen, Briefing und Begleitung

SWP 2 [Beantwortung FS 1]

Analysieren und Bilden von Subkategorien in den Teilbereichen Web, Game, Movie und Mobile

SWP 3: [Beantwortung FS 2]

Analysieren der beeinflussenden Mechanismen

SWP 4: [Beantwortung FS 2-3]

Analysieren der vermittelten Werte und Dimensionen der Medienselektions- und Medienwirkungsforschung

SWP 5: [Vorbereitung FS 4-6]

Fragebogenentwicklung und Plausibilitätstest

Zeitplanung: Anfang – Ende Mai 2009



PWP 2

PWP 2.2: *[Beantwortung FS 2-3 und Vorbereitung FS 4-6]*
Zusammenführen der Ergebnisse und gemeinsame Fragebogenentwicklung

SWP 6:
Präsentation der theoretischen Analysen und der jeweiligen Teil-Fragebögen



PWP 3

PWP 3: Durchführung der empirischen Untersuchungen

PWP 3.1: *[Vorbereitung FS 4-6]*

Abwicklung der quantitativen Untersuchung als online Vollerhebung

SWP 7: Implementieren der Befragungs-Werkzeuge und Durchführung der quantitativen Untersuchung

- **BBS Kirchdorf:** Entwurf von Materialien zur Teilnahme-Motivierung der SchülerInnen und Information der Eltern in den jeweiligen Partnerschulen.
- **BBHS Rohrbach:** Implementierung der Online-Befragung in einem Online Befragungs-Werkzeug.
- **Europagymnasium Auhof:** Entwurf und Layout schriftlicher Fragebogen
- **Gymnasium Peuerbach:** Entwurf eines ersten Auswertungs-Konzeptes auf Basis der Online- und Papier- Fragebögen (z.B. in Excel)

SWP 8: Grobauswertung der Befragungsergebnisse
Grob- und Feinauswertung der Befragungsergebnisse auf Basis des Auswertungskonzeptes

Zeitplanung: Ende Juni - Mitte September 2009



PWP 3 (2)

PWP 3: Durchführung der empirischen Untersuchungen

PWP 3.2: *[Teil-Beantwortung FS 4]*
Zusammenführen der quantitativen Ergebnisse

Unter Begleitung und Moderation aller beteiligten ProfessorInnen werden wiederum alle Einzelergebnisse der SchülerInnenprojektgruppen diskutiert und zusammengeführt.

SWP 9:
Ergebnispräsentation und Berichtswesen

Im Rahmen von Maturaprojekten wird eine Grob-Auswertung der quantitativen Untersuchung vorgenommen.



PWP 3 (5)

PWP 3.3: *[Vorbereitung FS 5-6]*

Entwicklung des Designs für die qualitativen Experimente, um kurzfristige Auswirkungen von Medien und Technologien auf z.B. Wahrnehmung, Verarbeitungsgeschwindigkeit, Empathie, Aggressionsneigung, Moralentscheidungen etc. zu testen

PWP 3.4: *[Vorbereitung FS 5-6]*

Durchführung der qualitativen Untersuchungen in Kontroll- und Experimentalgruppen an den Schul-Standorten.
Einsatz elektrophysiologischer Messverfahren: Hautwiderstandsmessung, Pulsmessung, Blickaufzeichnung

SWP 10:

Unterstützung und Organisation der qualitativen Untersuchung durch SchülerInnen Projektgruppen an den Schul-Standorten

Ergebnis: Quantitative und Qualitative Messergebnisse (Rohdaten)

Zeitplanung: Anfang Dezember 2009 – Mitte Jänner 2010



PWP 4

PWP 4: Auswertung und Implikations-Bildung

PWP 4.1: *[Beantwortung FS 4-6]*

Auswertung der qualitativen und quantitativen Untersuchungsergebnisse

PWP 4.2: *[Beantwortung FS 4-6]*

Wissenschaftliche Verwertung
Publikationen in Journalen und auf Konferenzen

PWP 4.3: *[Beantwortung FS 4-6]*

Zielgruppenadäquate Ergebnis-Aufbereitung



PWP 5

PWP5: Rückführung der Ergebnisse an involvierte Gruppen

PWP 5.1:

Presse-Arbeit für die breite Öffentlichkeit (OÖ Nachrichten als Medienpartner)

PWP 5.2: (SWP x)

SchülerInnen-Präsentationen

Präsentation der Ergebnisse in einem SchülerInnen/Eltern-Forum in der jeweiligen Schule von den SchülerInnen selbst präsentiert („Von SchülerInnen für SchülerInnen“).

PWP 5.3:

Schulübergreifende Präsentation durch LehrerInnen, DirektorInnen usw.

Ergebnisse: Presse-Konferenz, Medien-Berichte in der Presse, SchülerInnen-Präsentationen

Zeitplanung: Anfang Mai 2010 – Ende Juni 2010



Kommunikation im Projekt

Projektmeetings

- **Projektleiter-Meetings an Milestones**

- Forscher-Team mit Lehrerteam aller vier Schulen

Workpackages	2009												2010					
	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	J	F	M	A	M	J
PWP 1 Blockunterricht	✳			☒														
PWP 2 Konzeption quantit. Untersuchung					✳				☒									
PWP 3 Durchführung emp. Untersuchung										✳				☒				
PWP 4 Auswertung u. Implikations-Bildung															✳	☒		
PWP 5 Ergebnis-Rückführung																	✳	☒
PWP 6 Konzept nachhaltige Weiterführung																		☒

☒ Meilenstein mit Projektmeeting

✳ Projekt-Besprechung

- **Anlassbezogene Projektmeetings an allen vier Schulstandorten**

- Durch Projektleiter an FH oder Schulen einberufen

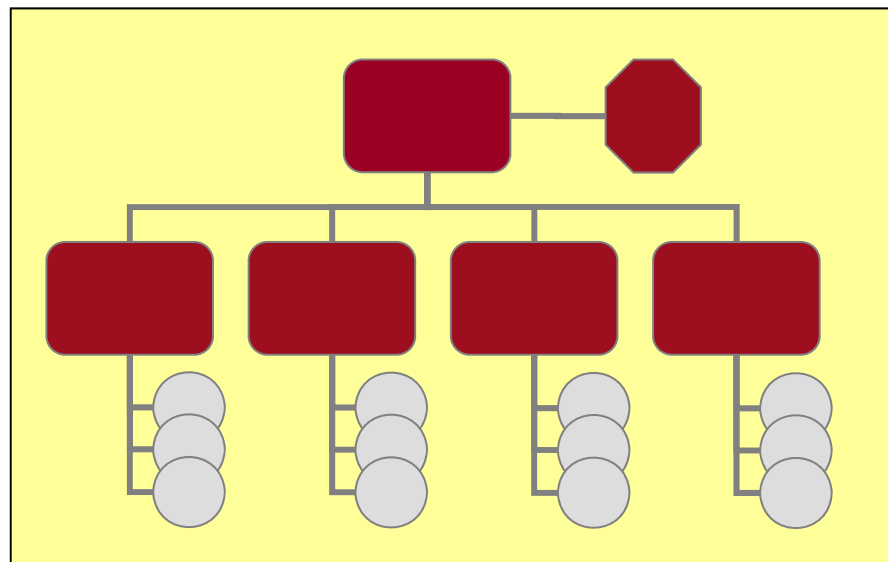
- **Projektmeetings der Lehrer mit den Schülern an den Schulen**



Kommunikation im Projekt

Project-Blog

- Zusammenführung der virtuellen Kommunikation im Projekt
 - Präsentation von Projektergebnissen
 - Regelmäßige Beiträge der Projektleitung und der ProjektschülerInnen



Warum Project-Blog?

- Offenheit und Authentizität der Kommunikation
- Effiziente Verteilung von Information und Wissen
- Dauerhafte Verfügbarkeit u. Vernetzung von Wissen



Anmelden

HOME

EXPERIMENTE

FOTOS

PRESSE

ÜBER METEOR

KONTAKT

M-PROJEKT HAK ROHRBACH

M-PROJEKT HAK KIRCHDORF

Erfolgreiche Durchführung der Experimente

Geschrieben von **JuliaEder** am 19.11.2009

2

An den letzten beiden Tagen fanden die Experimente an unserer Schule statt. Circa 50 Probanden konnten wir an diesen beiden Tagen durchtesten. Bereits um 7:15 trafen Herr Kindermann und Herr Greiner in unserer Schule ein und wir konnten mit dem Aufbau der Stationen beginnen. In drei verschiedenen Räumen testeten wir unter anderem die Reaktionsfähigkeit, die Merkfähigkeit und die Multitasking Fähigkeiten unserer Probanden. Diese Experimente dauerten bis ca. 13 Uhr.

Am Mittwoch starten wir schon etwas früher mit den Experimenten, da der erneute Aufbau nicht nötig war. Am zweiten Tag beobachtete Herr Auinger anstatt von Herrn Kindermann die Durchführung der Experimente, diesmal an etwas jüngeren Schülern.

Wir möchten uns bei allen Probanden für ihre aktive Teilnahme und Mitarbeit bedanken. Ein weiterer Dank gilt unseren Klassenkameraden, die uns bei der Durchführung tatkräftig unterstützten.

Julia, Katharina und Kerstin



MeTeOr ist ein Projekt am Studiengang e-Business:



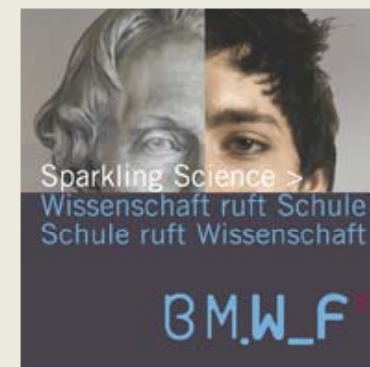
Suche Archiv Kategorien

MeTeOr-Blog durchsuchen...

Go

Diese Seite weiterempfehlen:

+ Share |



Eindrücke Präsenztage in Steyr



Projektdurchführung

Eindrücke Experimente

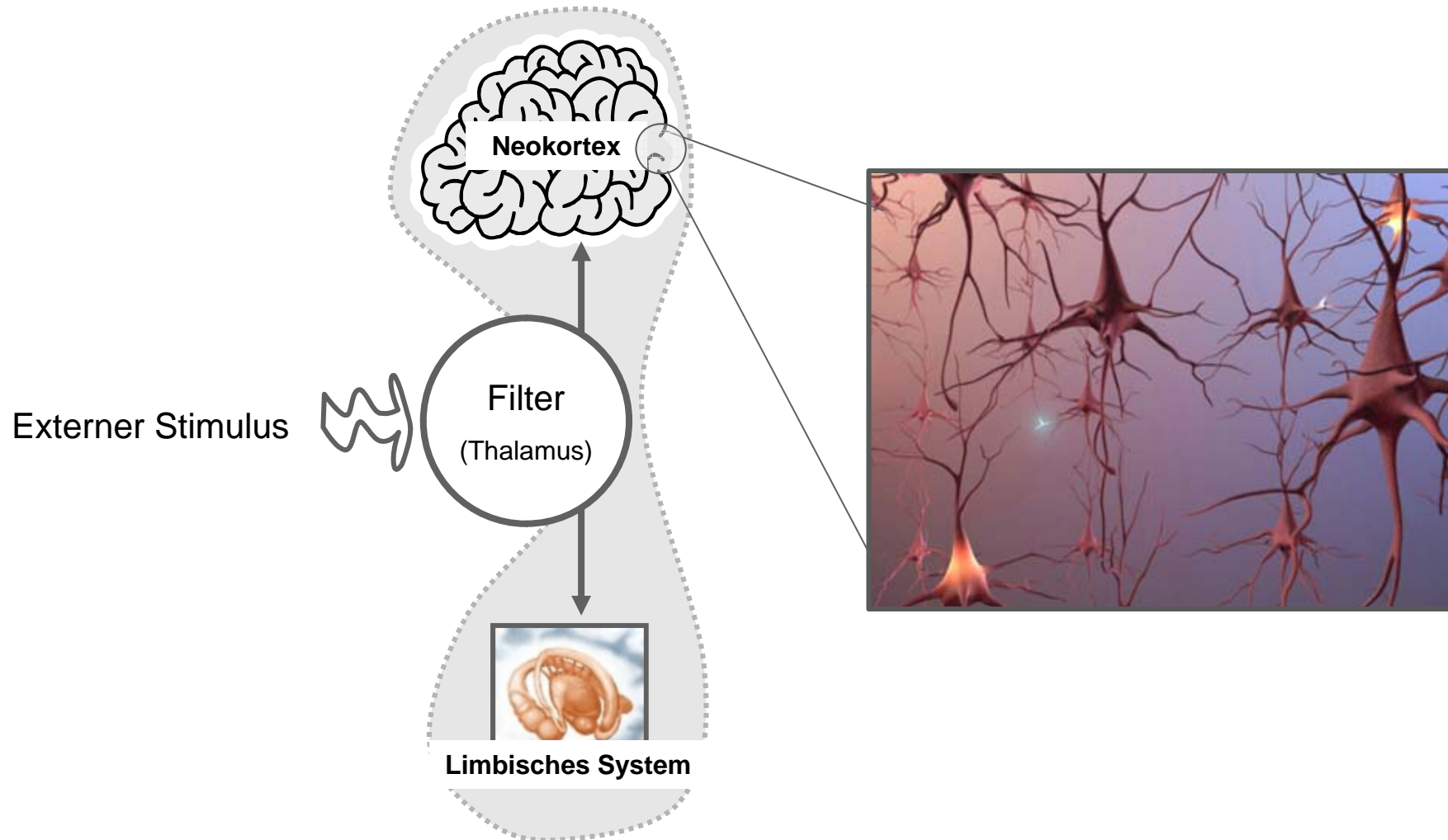


Medienwirkung: Hypothesen-Generierung





Hypothesen-Generierung: Neurologische Zusammenhänge (1)



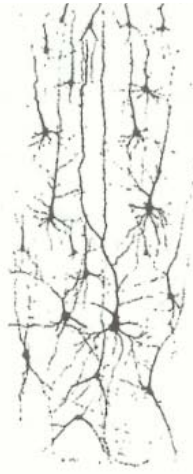


Hypothesen-Generierung: Neurologische Zusammenhänge (2)

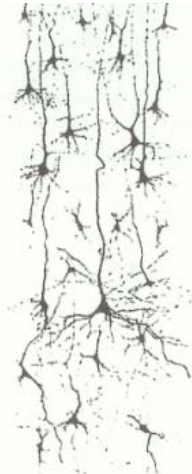
nach der
Geburt



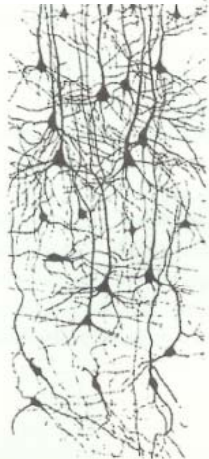
nach einem
Monat



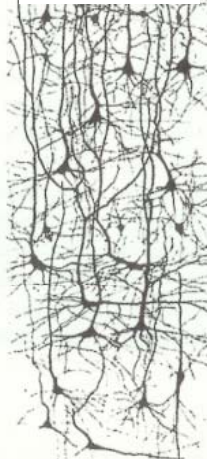
nach zwei
Monaten



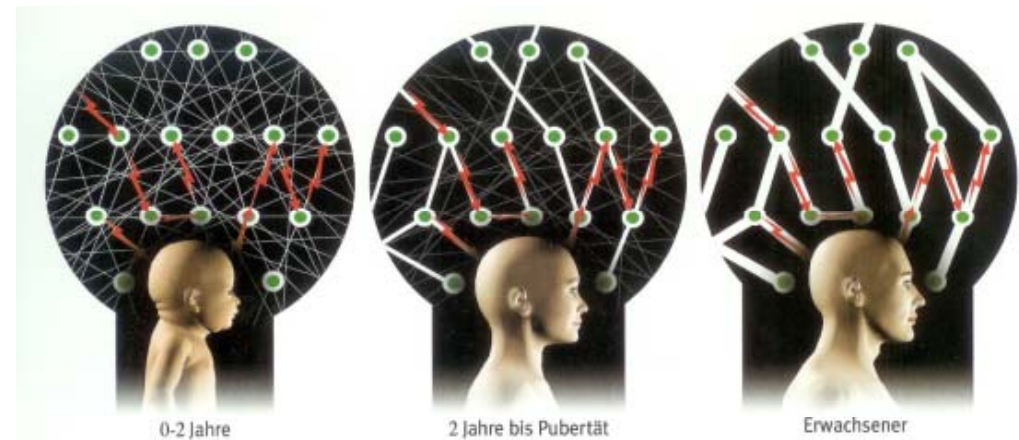
nach sechs
Monaten



nach 15
Monaten

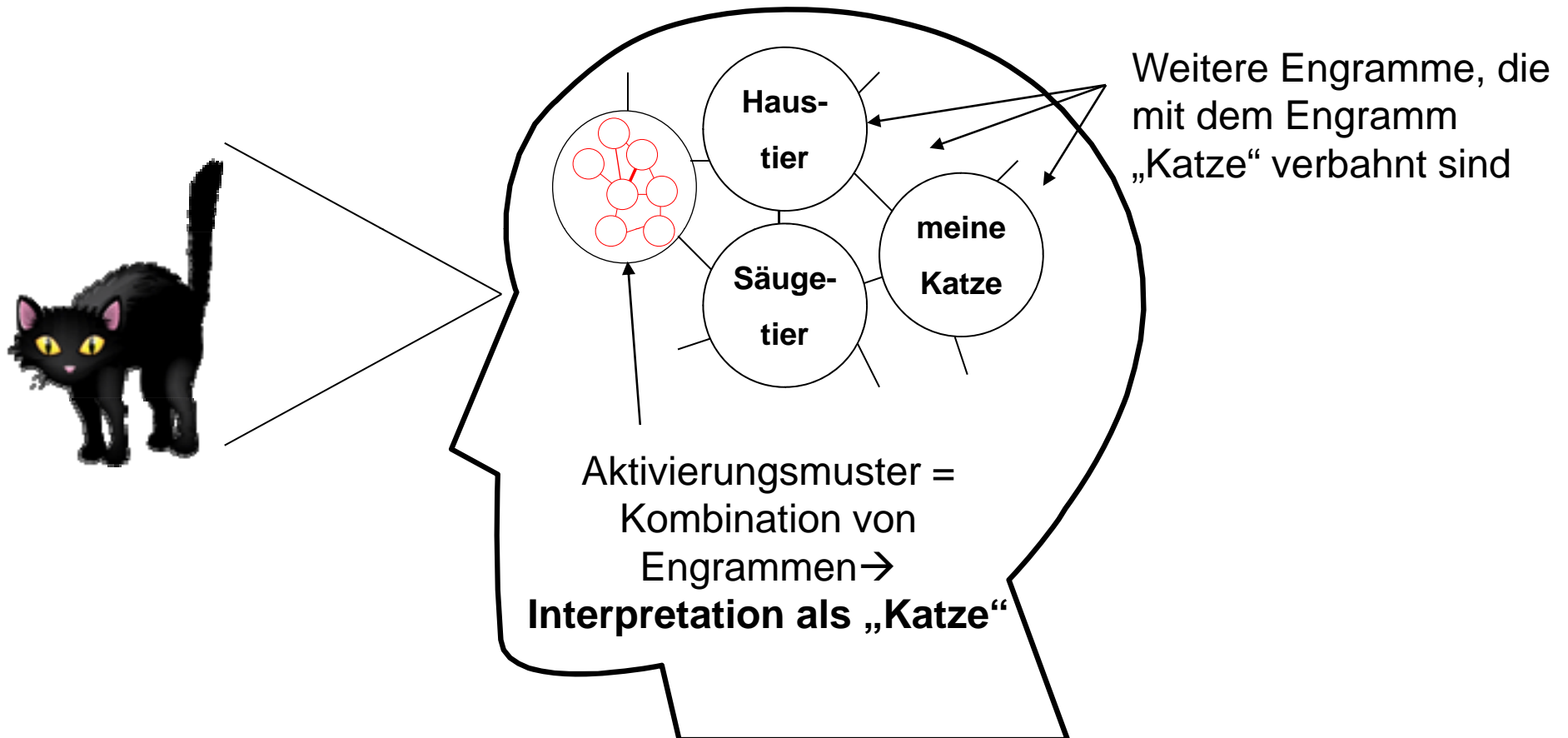


nach 24
Monaten



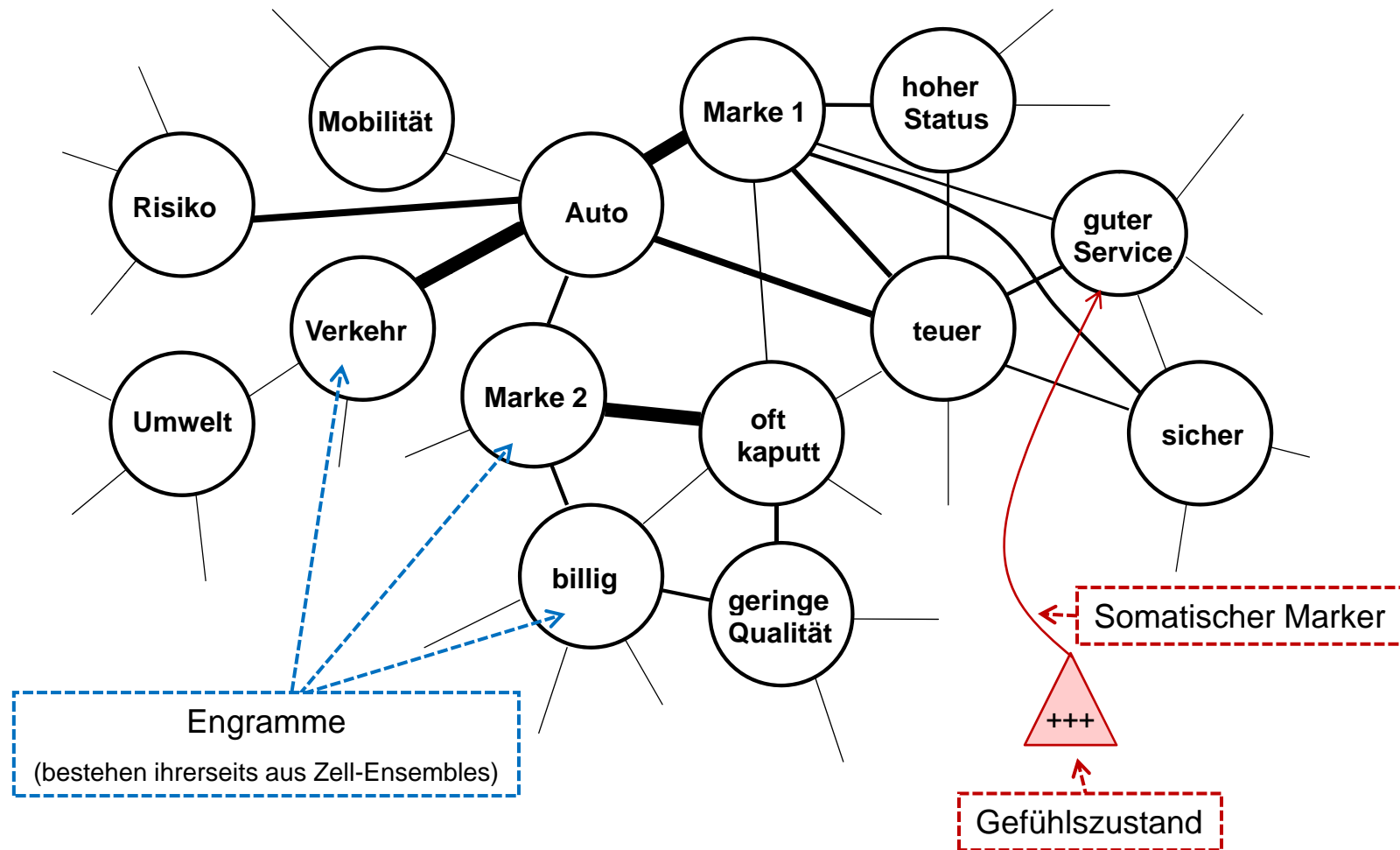


Hypothesen-Generierung: Neurologische Zusammenhänge (3)



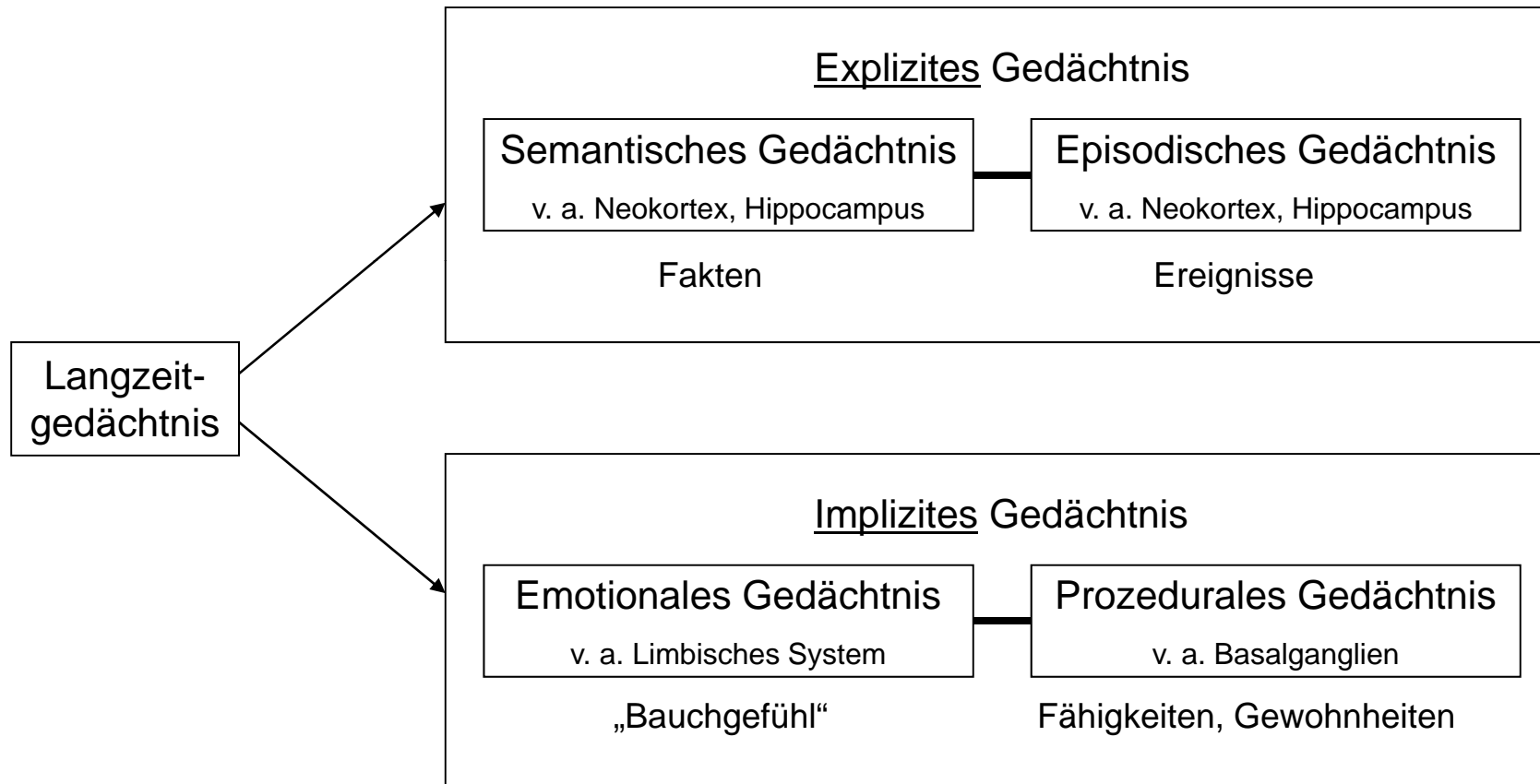


Hypothesen-Generierung: Neurologische Zusammenhänge (4)



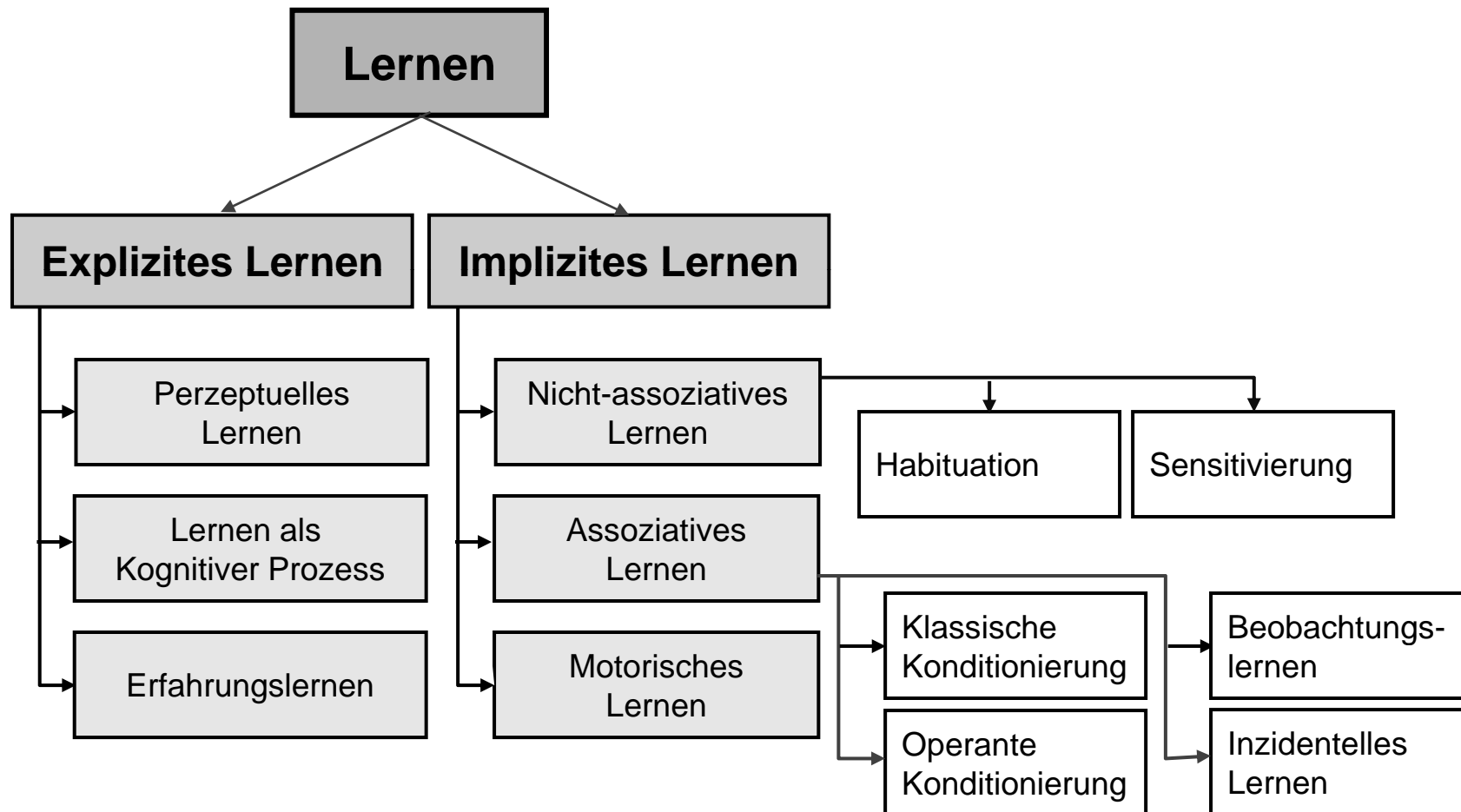


Hypothesen-Generierung: Neurologische Zusammenhänge (5)



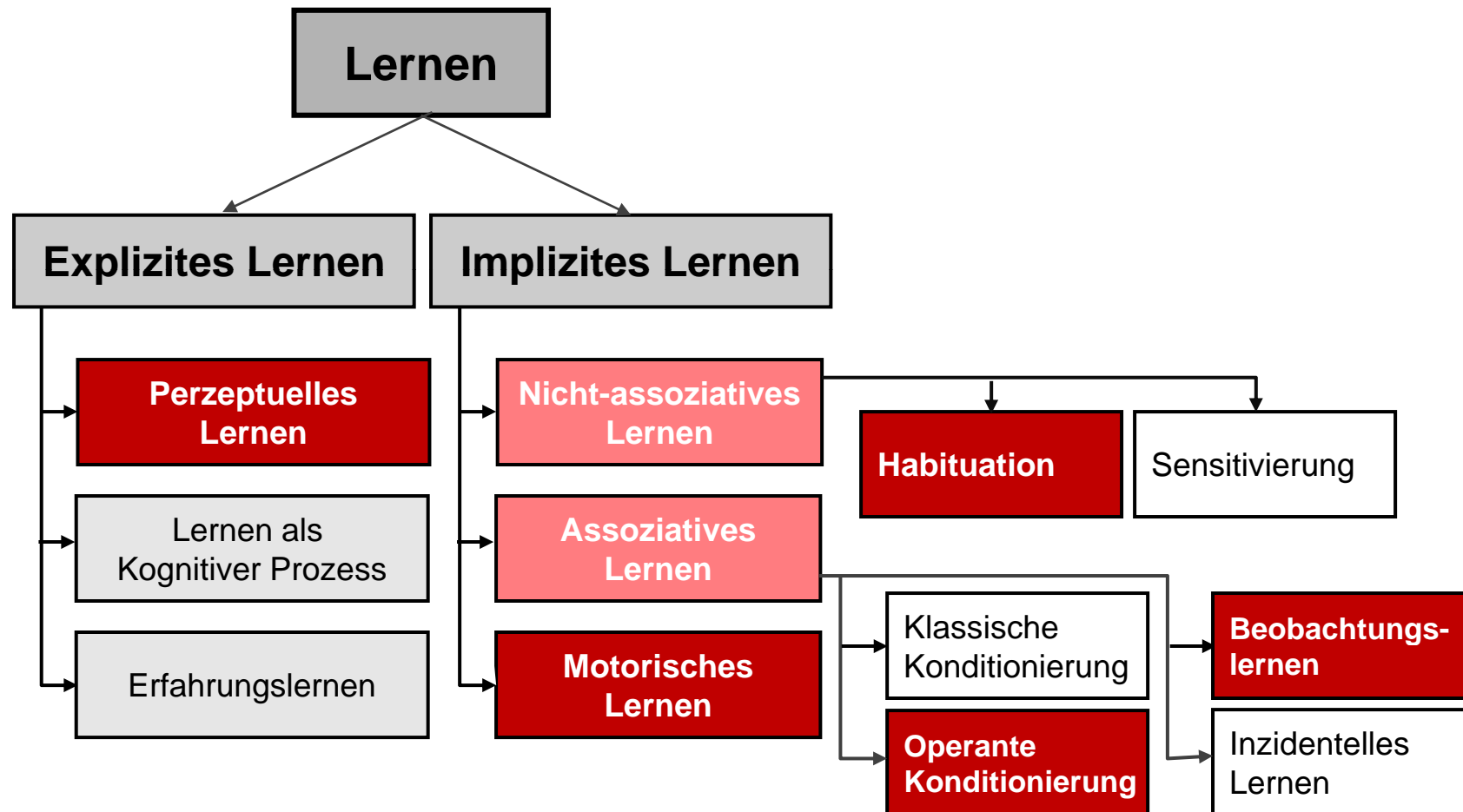


Hypothesen-Generierung: Neurologische Zusammenhänge (6)



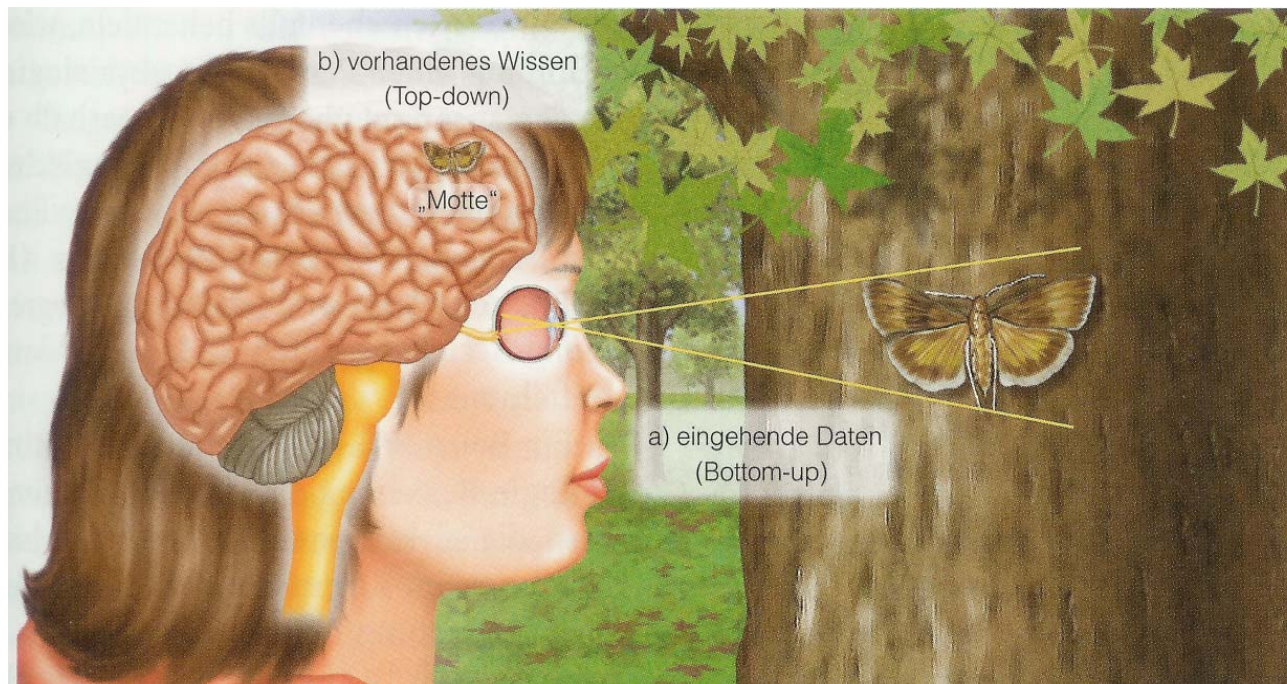


Hypothesen-Generierung: Neurologische Zusammenhänge (6)





Hypothesen-Generierung: Ableitung H1 – Perzeptuelles Lernen



Hypothese 1:

Schüler und Jugendliche, die regelmäßig „schnelle“ Videospiele bzw. schnell geschnittene Videoclips / Filme konsumieren, können Reize schneller verarbeiten.



Hypothesen-Generierung: Ableitung H2 - Habituation

Habituation:

Bei Menschen führt ein **neuer** Reiz (z. B. ein lautes unerwartetes Geräusch) zu einer Reihe von Reaktionen (z. B. Hinblicken, Erhöhung der Muskelspannung, Herzfrequenz...). Diese Reaktionen werden als Orientierungsreaktionen zusammengefasst. Hat ein Reiz **keine Bedeutung** für den Organismus (z. B. wegen **wiederholter Darbietung ohne weiterer Konsequenz**), so verschwindet die Orientierungsreaktion → Habituation.



Durch Habituation lernen wir, **Reize zu ignorieren**, die keine Bedeutung haben und wir können unsere Aufmerksamkeit auf wichtige Reize zuwenden.

Hypothese 2:

Schüler und Jugendliche, die regelmäßig gewalthaltige Inhalte konsumieren, stumpfen gegenüber Gewaltdarstellungen ab.

Hypothesen-Generierung: Ableitung H3 – Beobachtungslernen (1)



Nur zur Erklärung:

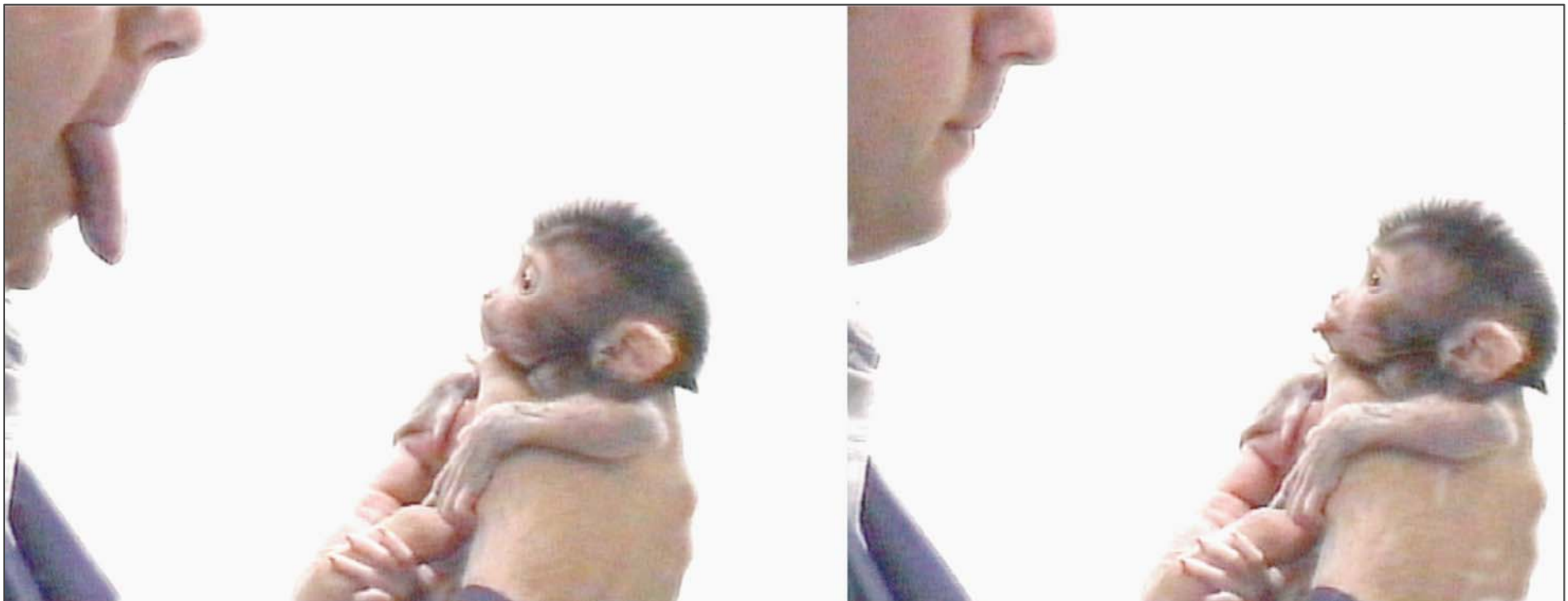
Erst wenn man einen Roboter entsprechend programmiert, kann er – die notwendige Mechanik vorausgesetzt –, etwas Gewünschtes tun (z. B. Schritte machen, die Hand bewegen)



Hypothesen-Generierung: Ableitung H3 – Beobachtungslernen (2)



Spiegelneurone bilden die Basis für das Beobachtungslernen.



Hypothesen-Generierung: Ableitung H3 – Beobachtungslernen (3)



- Jede Beobachtung führt zu einer Aktivierung von Spiegelneuronen.
- Sieht man eine bestimmte Handlung, so wird dieses beobachtete Handlungsprogramm in den Bestand der handlungssteuernden Neuronen aufgenommen. Neue, bisher nicht bekannte Sequenzen werden besonders intensiv gespeichert.
- Diese Handlungssequenzen stehen dann zur Verfügung, müssen aber nicht zur Anwendung kommen. Sie stellen aber immer ein Basisrisiko dar, auch einmal angewendet zu werden (z. B. Beobachtung brutaler Taten)
- Es konnte schon gezeigt werden, dass die Handlungsschwelle sinkt, wenn bestimmte Handlungen **häufig beobachtet** werden. Es wird dadurch die Handlungsbereitschaft gebahnt.
- Junge Menschen neigen sehr stark zu nachmachen; Erwachsene haben (manchmal) hemmende Mechanismen (man benötigt eine Motivation, um die Hemmung zu lösen).

Hypothesen-Generierung: Ableitung H3 – Beobachtungslernen (4)



Annahme:

Kinder und Jugendliche lernen Sozialverhalten auch durch (intensiven) Medienkonsum.

Empirischer Beleg: schwierig



Hypothesen-Generierung: Ableitung H3 – Beobachtungslernen (4)

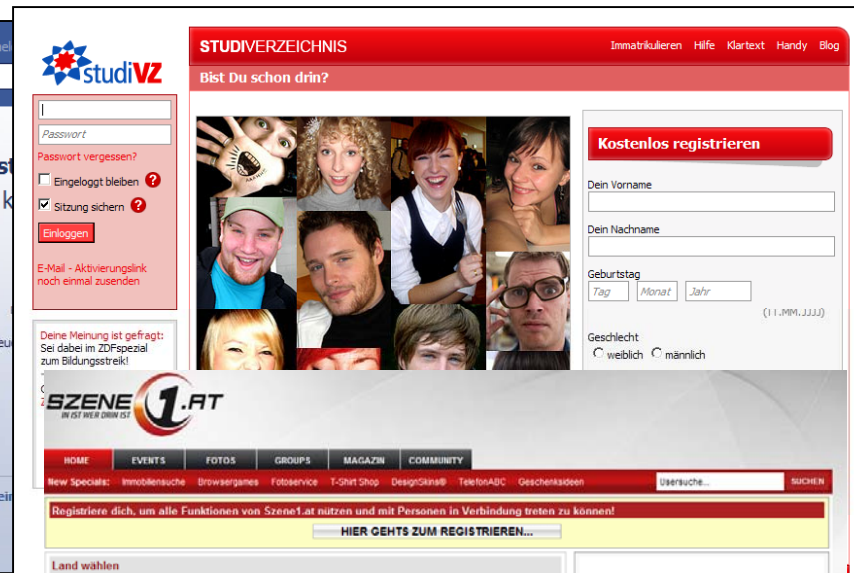


Hypothese 3:

Kinder und Jugendliche, die regelmäßig gewalthaltige Inhalte konsumieren, sind gewaltbereiter als eine vergleichbare Kontrollgruppe.



Hypothesen-Generierung: Ableitung H4 – Perzeptuelles / motorisches Lernen



Hypothese 4:

Kinder und Jugendliche, welche vorwiegend im Social Web kommunizieren, verlieren die Fähigkeit, sich empathisch zu verhalten.

Je mehr die virtuelle Kommunikation die reale ablöst, desto weniger prägt sich empathisches Verhalten aus.

Hypothesen-Generierung: Ableitung H5 – Motorisches Lernen



Motorisches Lernen ist der zielgerichtete Übungsprozess des Vorbereitens, Erlernens, Festigens und Anwendens von Bewegungshandlungen bzw. motorischen Fertigkeiten sowie des Aneignens der komplexen motorischen Handlungsfähigkeit.

Beim Erwerb spezifischer Bewegungsmuster (z.B. Autofahren, Radfahren, Schwimmen) werden spezifische neuronale Verbindungen im Bereich der Basalganglien gebildet, die nach dem Erlernen unbewusst zugänglich sind.

Das Lernen von motorischen Fertigkeiten verläuft in etwa exponentiell und erfolgt durch ständiges Wiederholen der Handlung.

Hypothese 5:

Personen, die regelmäßig Jump'n'Run-Spiele (o.ä.) spielen, haben eine bessere Feinmotorik.



Danke für Ihre Aufmerksamkeit!
Fragen / Anregungen ????

MeTeOr:

Der Einfluss neuer **Me**dien und **Te**chnologien auf die Werteorientierung von Jugendlichen



Forschungsziel:

- Deskriptive Darstellung der Mediennutzung von Schüler und Jugendlichen.
- Bestätigung von Hypothesen zur Medienwirkung.
- Ableitung von Handlungsempfehlungen für die Öffentlichkeit.

Motivation für SchülerInnen:

- Das Projektthema betrifft praktisch alle Schüler und Jugendliche unmittelbar.
- Die Befragungen und Experimente werden mit unserem Projektpartnern (also den SchülerInnen) durchgeführt.
- Die Ergebnisse werden gemeinsam mit den SchülerInnen kommuniziert.

