

Einfluss der Medienart auf das prosoziale Verhalten von Kindern

Annika Scheele

MA Frühkindliche Bildungsforschung

Theoretischer Hintergrund

- Digitale Medien werden im Alltag von Kindern immer präsenter. (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2014)
- Der Inhalt digitaler Medien kann das prosoziale Verhalten von Kindern positiv oder negativ beeinflussen. (Ostrov, Gentile & Crick, 2006)
- Interaktionen zwischen Eltern und Kindern in gemeinsamen Lesesituationen unterscheiden sich je nach Medienart. (Krcmar & Cingel, 2014)
- Die Intensität, Art und Häufigkeit sozialer Interaktionen zwischen Kindern während der Nutzung von digitalen Medien sind von verschiedenen Faktoren abhängig. (Lim, 2015)
- Smartphones binden die Aufmerksamkeit und lenken von Eltern- Kind Interaktionen ab. (Kildare & Middlemiss, 2017)

Wie beeinflusst die Medienart das prosoziale Verhalten in einer dyadischen Kind- Kind Interaktion?

Methode & Design

Methoden:

- Videografie
- Erzieherfragebogen zum prosozialem Verhalten von Kindern: (PSBQ)- Preschool Social Behaviour Questionnaire
- Abschlussrunde: dialoggestütztes Interview (kurz)



Abb. 1: Angelspiel

Stichprobe:

Zufallsstichprobe, je zwei Kinder, Alter 4-6 Jahre (N=64)

Aufwärmphase



Abb.2: Tablet-Spiel

Spontanes Helfen

Durch vorher präparierten Sticker Behälter

Teilphase

Wie teilen Kinder 7 Sticker auf?

Abschlussrunde

Analyse:

Prosoziales Verhalten nach der experimentellen Phase und Interaktion während der experimentellen Phase (AV)

Offene Fragen

Hypothesen und Erklärung:

H1: Die Interaktion zwischen den Kindern ist in der analogen Spielsituation intensiver als in der digitalen Spielsituation.

Erklärung: Intensivität beschreibt hierbei sowohl die Länge, als auch die Art der Interaktion. In der analogen Situation wird ein häufigerer Blickkontakt zwischen den Kindern, eine größere Wörterzahl, sowie eine allgemein eher aufeinander bezogene Interaktion erwartet.

H2: Das prosoziale Verhalten der Kinder nach der Spielsituation unterscheidet sich, je nachdem welche Medienart zum Spiel verwendet wurde.

Referenzen

Kildare, C.A., Middlemiss, W. (2017). Impact of parents mobile device use on parent-child interaction: A literature review, Computers in Human Behavior, October 2017(75),579-593, DOI: 10.1016/j.chb.2017.06.003

Krcmar, M. & Cingel, D.O. (2014). Parent-Child Joint Reading in Traditional and Electronic Formats. Media Psychology, 17(3), 262-281, DOI: 10.1080/15213269.2013.840243

Lim, M.E. (2015). The factors influencing young children's social interaction in technology integration, European Early Childhood Education Research Journal, 23(4), 545-562, DOI: 10.1080/1350293X.2013.810484

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2014). miniKIM-Studie 2014. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger. Stuttgart: mpfs

Ostrov, J. M., Gentile, D.A & Crick, N.R. (2006). Media Exposure, Aggression and Prosocial Behavior During Early Childhood: A Longitudinal Study. Social Development 15 (4), 612-627. DOI: 10.1111/j.1467-9507.2006.00360.x

Abbildungen:

Abb. 1: Angelspiel. (2017,07,Julii). Abgerufen von <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a6/Angelspiel.jpg>

Abb.2: Tablet-Spiel. (2017,07,Julii). Abgerufen von <https://pixabay.com/de/kind-tablet-technologie-computer-1183465/>