

(Free read ebook) Aggressive Handlungen von Jugendlichen an beruflichen Schulen. Wie gewalthaltige Videospiele Jugendliche beeinflussen kouml;nne (German Edition)

Aggressive Handlungen von Jugendlichen an beruflichen Schulen. Wie gewalthaltige Videospiele Jugendliche beeinflussen kouml;nne (German Edition)

Stephan Dirmeier

*ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF*



2016-06-03 2016-06-03 File Name: B01LYA6CZO | File size: 66.Mb

Stephan Dirmeier : Aggressive Handlungen von Jugendlichen an beruflichen Schulen. Wie gewalthaltige Videospiele Jugendliche beeinflussen kouml;nne (German Edition) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Aggressive Handlungen von Jugendlichen an beruflichen Schulen. Wie gewalthaltige Videospiele Jugendliche beeinflussen kouml;nne (German Edition):

Bachelorarbeit aus dem Jahr 2015 im Fachbereich BWL - Didaktik, Wirtschaftspädagogik, Note: 1,3, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Sprache: Deutsch, Abstract: Ziel der Arbeit ist es aufzuzeigen, wie aggressives Verhalten von Jugendlichen an beruflichen Schulen entsteht. Hierfür werden zunächst verschiedene Aggressionstheorien erörtert, um sich danach auf eine Ursachentheorie zu spezialisieren. Des Weiteren werden anschließend Maßnahmen erarbeitet, die dabei helfen sollen die Aggression abzuwenden. Zunächst muss allerdings erläutert werden, was Aggression unter Jugendlichen bedeutet. Dafür gilt es herauszuarbeiten, welche Formen von Aggressionen die Literatur unterscheiden und wie sich diese zeigen. Hierfür wird ebenfalls auf bestehende Studien und Umfragen zurückgegriffen. Ferner soll ein kurzer Überblick über einen Leistungsvergleich gegeben werden. Danach wird kurz dargestellt, welche Ursachen aggressive Handlungen haben. Unterscheiden können wir hierbei in vielerlei Hinsicht. Petermann und Koglin nennen hier die Gene, die Gesellschaft oder die unmittelbare soziale Situation. Nolting unterteilt die Ursachen in drei Aspekte: Angeborene Grundlagen, Negative Ereignisse und Lernen. Letztere Ursache soll in dieser Arbeit vertieft behandelt werden. Bandura beschreibt diesen Beweggrund der Aggression als ein beobachtetes Verhalten von Vorbildern. Dabei nimmt das Subjekt jemanden als Vorbild wahr und merkt sich dessen Verhalten. Dies wird als Aneignungsphase bezeichnet. Die darauf folgende Ausübungsphase beginnt mit der Nachahmung des zuvor gespeicherten Verhaltens. Die letzte Ebene des Beobachtungslernens ist die Erfahrung von Verstärkung. Das Subjekt hat Erfolg mit dem Verhalten und erlebt Zuspruch und Beifall von Freunden. In der Arbeit soll unter anderem dargestellt werden, wo und wie eben dieser Prozess des Erlernens unterbrochen werden kann und wie vielfältig Vorbilder sein können. Diese beschränken sich dabei nicht nur auf reale Bezugspersonen, sondern sind beispielsweise auch fiktive Superhelden oder Computerspiele. Inwieweit diese Vorbilder und vor allem gewalthaltige Videospiele die Aggressivität von Kindern und Jugendlichen begünstigen, soll anhand von bestehenden Studien und Literatur aufgezeigt werden. Da bei Gewaltakten an Schulen die Öffentlichkeit immer wieder den gewalthaltigen Videospiele die Schuld gibt, soll eine objektive Darstellung von Forschungsergebnissen Aufschluss darüber geben, ob die Schuldzuweisungen gerechtfertigt sind oder nicht. Anschließend wird der Lernprozess an einem speziellen Computerspiel modelliert.