

Herzlich Willkommen an der BBB!

BBB auf einen Blick

- 23 Lehrberufe
 - Gastro-Berufe, Coiffeur, MEM-Berufe, Informatik, Autogewerbe
 - Berufsmaturität während und nach der Lehre (BM1/BM2), Informatikmittelschule (IMS), BM 2 Flex
- Rund 2400 Berufslernende
- 140 Mitarbeitende
- 9 Lernende (ICT Fachmann, Informatik Systemtechnik, Mediamatik, Hausdienst, KV)
- Zwei «Standorte»
- Digitalisierung, Byod

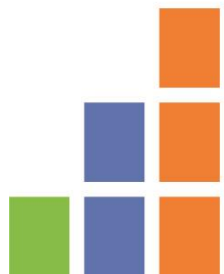


BBB

Berufsfachschule

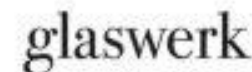
Wir vernetzen Bildung mit Wirtschaft

An aerial photograph of a city, likely in Germany, showing a large university campus with numerous modern buildings and a central railway station. The city is surrounded by dense green forests and rolling hills. A river is visible on the left side of the image. The text "Wir vernetzen Bildung mit Wirtschaft" is overlaid in large white letters at the top.

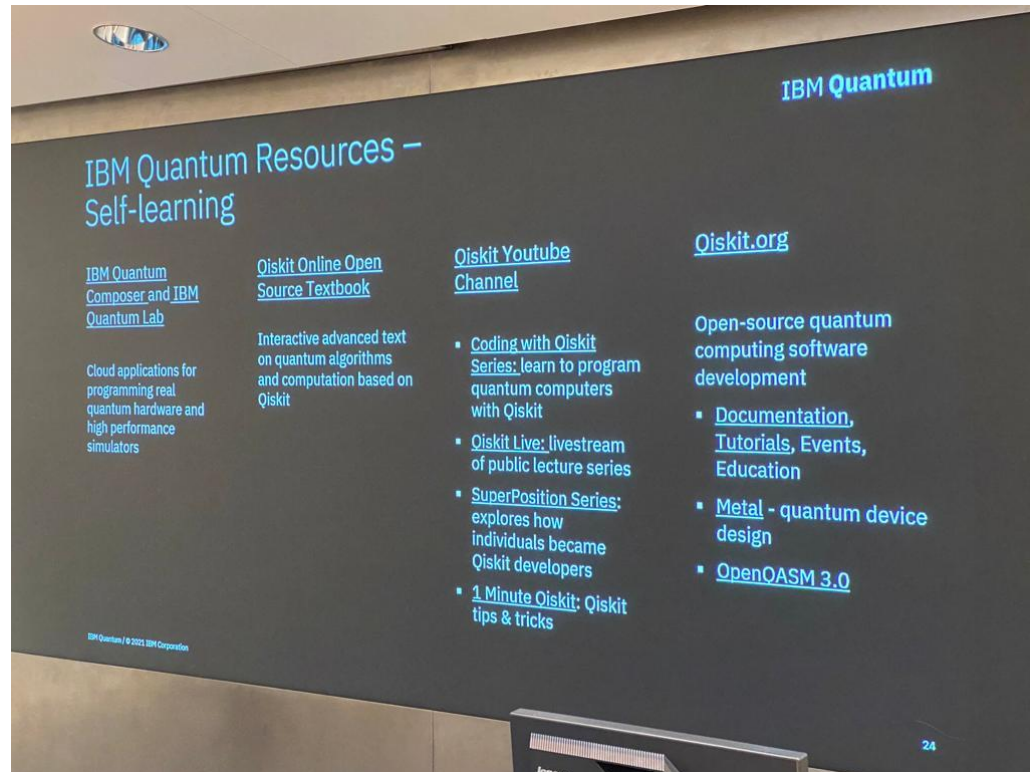


bnargauost.ch

Bildungsnetzwerk Aargau Ost



Erfahrungen austauschen und lernen



Kommunizieren

Hier finden Sie aktuelle **Stellenausschreibungen** und die offen gemeldeten **Lehrstellen** aus allen Gemeinden der Bezirke Baden und Brugg.

Benutzen Sie unsere Suche:

Neue Jobsuche Job-Abo Merkliste Anmelden

Jobtitel

Lehrstellen ganze Region

Branche

Pensum

Jobs nach Bezirken / Gemeinden (ohne Lehrstellen)

Jobsuche - Resultate

6'078 Jobs gefunden

Liebe Freunde des Bildungsnetzwerks Aargau Ost Geschätzte Leserinnen und Leser

Sie erhalten den neunten Newsletter des Bildungsnetzwerks Aargau Ost mit Informationen zu aktuellen Entwicklungen, neuen Angeboten und Projekten.

Inhalt:

- [FutureBooster](#) ist online
- **10. November 2021: Kompetenzen vor, während und nach der Lehre**
- [Next. Entrepreneur](#) - ein erfolgreiches Format wird weiterentwickelt
- [Ausbildungsplätze in ICT-Berufen schaffen](#)
- **Programm 2022: Gestalten Sie mit!**



14

BILDUNG AKTUELL

Bildungsnetzwerk Aargau Ost

General-Anzeiger • Nr. 38
23. September 2021

KOLUMNE
Lernen
im Wandel



Lernen - so sollte es zumindest sein - begleitet uns ein Leben lang. Mit meinem eigenen Nachwuchs wurde mir auf wundervolle Weise bewusst, wie kleine Kinder, ganz ohne zu wissen, was Lernen eigentlich bedeutet, und angetrieben von ihrer Neugierde, die Welt entdecken. Diese Welt ist für sie in jeder Hinsicht Neuland. Und genau diese Offenheit im Umgang mit Neuland gilt es zu

BRUGG | BADEN: Wie profitieren die beiden Regionen vom Bildungsnetzwerk Aargau Ost?

«Wir sind auf dem richtigen Weg»

Im Bildungsnetzwerk Aargau Ost sind die beiden Regionen Baden und Brugg vereint. Was bringt das? Wir haben bei den Stadtoberhäuptern nachgefragt.

ANNEGRET RUOFF

Barbara Horlacher, Markus Schneider, wie haben Sie persönlich Ihre Schul-, Lehr- und Studienzeit in Erinnerung?

Barbara Horlacher: Vorwiegend positiv. Ich war schon als Kind und junge Erwachsene neugierig und begeisterungsfähig. Das Lernen fiel mir leicht und hat mir auch entsprechend Freude gemacht. Ausserdem war ich in ein familiäres Umfeld eingebettet, das mich, wenn nötig, unterstützen konnte.

Markus Schneider: Diese habe ich in sehr guter Erinnerung. Ich denke da an viele Bekanntschaften und Erlebnisse mit Kolleginnen und Kolle-



keit als Frau Stadtmann, als Stadtmann bei?
Barbara Horlacher: Einen sehr hohen. Das Bildungssystem entscheidet



zu tragen. Ein wichtiger Faktor dabei ist auch unsere Tagesschule mit neu auch dem Angebot in Rütihof als zweites Standbein und dem Angebot eines

erste, durchwegs positive Reaktionen von Vertreterinnen und Vertretern aus der Wirtschaft zeigen uns aber, dass wir auf dem richtigen Weg sind.

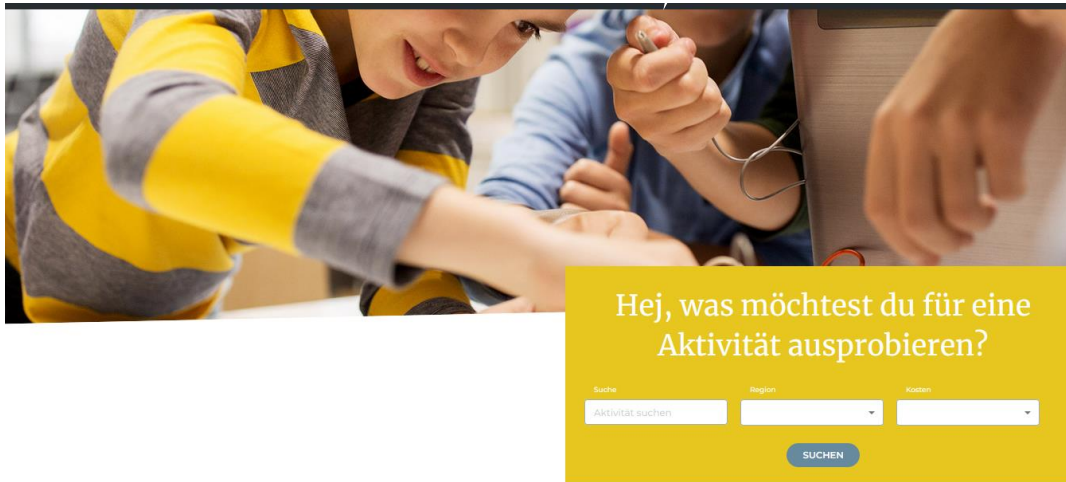
Regional koordinieren



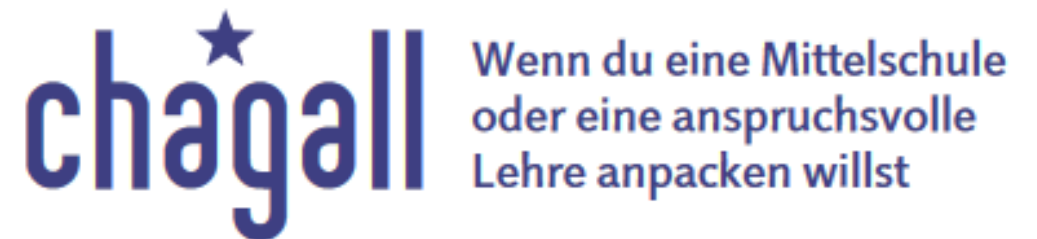
Bildung als Standortfaktor stärken

Projekte lancieren

FUTUREBCOSTER



Zukunftsbilder und Leitlinien zur strategischen Ausrichtung





bnaargauost.ch

Bildungsnetwork Aargau Ost

- ✓ Wir sind ein regionales Forum, um Wissen und Erfahrungen zu Bildung, Arbeitsmarktfähigkeit und Standortfaktoren zu teilen und zu entwickeln.
- ✓ Wir fördern Bildung im Dienst von Gesellschaft und Wirtschaft.
- ✓ Wir stärken die Region Aargau Ost als Bildungs- und Wirtschaftsstandort sowie als Lebensraum.

Kulturelle Unterschiede zwischen der Schweiz und östlichen Kulturen

Die nachfolgende Tabelle gibt allgemeine Tendenzen über die kulturellen Werte in der Schweiz und einigen östlichen Ländern. Die kulturellen Unterschiede sind sehr allgemein dargestellt und können nicht als absolut richtig für jede Person oder Gruppe von Personen aus den betroffenen Ländern interpretiert werden.

Schweiz	Bosnien und Herzegowina	Kosovo	Rumänien / Bulgarien	Kroatien / Serbien	Slowenien	Türkei	Iran / Persien	Eritrea
Individualistisch	Stark kollektivistisch	Stark kollektivistisch	Kollektivistisch	Kollektivistisch	Kollektivistisch (wird individualistischer)	kollektivistisch	Stark Kollektivistisch	Stark Kollektivistisch
Aufgabenorientiert	Beziehungsorientiert	Beziehungsorientiert	Beziehungsorientiert	Beziehungsorientiert	Aufgabenorientiert	Beziehungsorientiert	Beziehungsorientiert	Beziehungsorientiert
Mittlere Unsicherheitsvermeidung	Sehr starke Unsicherheitsvermeidung	Sehr starke Unsicherheitsvermeidung	Starke Unsicherheitsvermeidung	Starke Unsicherheitsvermeidung	Starke Unsicherheitsvermeidung	Sehr starke Unsicherheitsvermeidung	Starke Unsicherheitsvermeidung	Starke Unsicherheitsvermeidung
Niedrige Machtdistanz	Hohe Machtdistanz	Hohe Machtdistanz	Hohe Machtdistanz	Hohe Machtdistanz	Hohe Machtdistanz	Hohe Machtdistanz	Hohe Machtdistanz	Hohe Machtdistanz
Direkte Kommunikation	Indirekte Kommunikation	Indirekte Kommunikation	Indirekte Kommunikation	Indirekte Kommunikation	Indirekte Kommunikation	Indirekte Kommunikation	Indirekte Kommunikation	Indirekte Kommunikation
Weniger Emotional	Emotional	Sehr Emotional	Emotional	Emotional	Emotional	Sehr Emotional	Sehr Emotional	Emotional
Regeln werden eingehalten	Regeln sind relativ	Regeln sind relativ	Regeln sind relativ	Regeln sind relativ	Regeln werden eingehalten	Regeln sind relativ	Regeln sind relativ	Regeln werden eingehalten
Monochron	Polychron	Polychron	Polychron	Polychron	Polychron	Polychron	Polychron	Polychron
Schuldkultur	Schamkultur	Schamkultur	Schamkultur	Schamkultur	Schuldkultur	Schamkultur	Schamkultur	Schamkultur

Lebensgeschichte

Wo geboren, wo aufgewachsen (Stadt, Land)?
 Aufenthaltsorte (frühere, gegenwärtige)?
 Herkunft, Schichtzugehörigkeit, soziale Position?
 Lebensform im Herkunftsland?
 Wichtige biographische Ereignisse?

Zugehörigkeit

Herkunft?
 Nationalität(en)?
 Gruppenzugehörigkeiten(en)?
 Zweit-/Drittgeneration?
 Binationale Ehe?
 Binationale Ehe der Eltern?

Migrationsgeschichte

Migrationsgründe?
 Fluchtgeschichte?
 Kriegs- und Gewalterfahrungen (Traumatisierung)?
 Migrationserwartungen?
 Integrationsgeschichte?
 Diskriminierungs- und Rassismuserfahrungen?
 Rückkehrpläne?
 Situation im Herkunftsland?
 wievielte Generation?

Aufenthaltsstatus

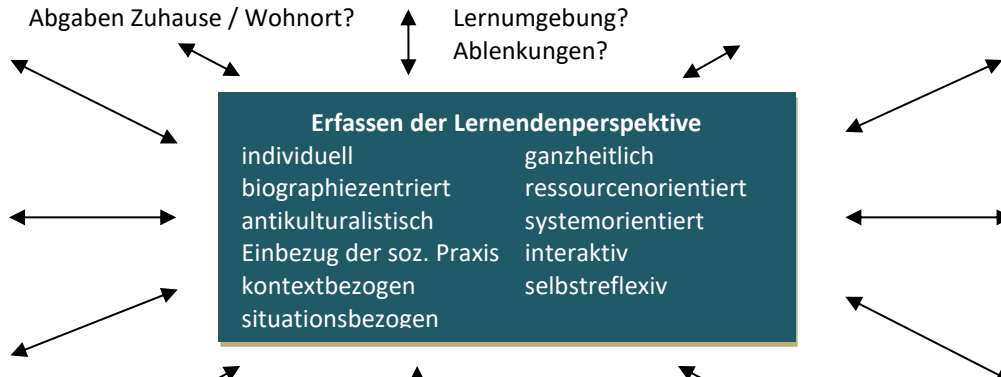
Ausländerrechtlicher Status?
 Unsicherer Aufenthaltsstatus?
 Von Ausschaffung bedroht?
 Ausreisetermin festgelegt?
 Illegalisierter, papierloser Aufenthalt?
 Eingebürgert?

Religion

Religiöse Zugehörigkeit(en)?
 Praktizierend?
 Religiöse Praktiken?
 Einflüsse auf bestimmte Lebensbereiche (Ernährung, Tod und Sterben, Genderrollen, etc.)?

Finanzen

Finanzielle Sicherheit?
 Finanzielle Unterstützung der Fam. im Herkunftsland?
 Abgaben Zuhause / Wohnort?



Berufsschule / Repetitionen

Art des gewohnten repetieren?
 Art des gewohnten Unterrichtsstil?
 Vorbildung?
 Lernumgebung?
 Ablenkungen?

Gesundheit

Verhältnis von Psyche und Körper?
 Verständnis von Krankheit?
 Schmerzempfinden?

Lebenssinn

Welche beruflichen Ziele bestehen?
 Erwartungen der Familie?
 Was ist der Sinn des Lebens?

Erziehung und Betreuung

Wer hat wie in der Herkunftsfamilie erzogen?
 Wie werden Vorgesetzte wahrgenommen?
 Vorstellungen über Rolle und Aufgaben der Auszubildenden?
 Genderspezifische Vorbehalte?
 Erwartung an den Ausbilder?

Kommunikation

Muttersprache?
 Fremdsprachenkenntnisse?
 Lesen und schreiben?
 Kommunikationsregeln und – weisen?
 Nonverbale Kommunikationsformen?
 Höflichkeitsregeln?
 Bedeutung von körperlichen Berührungen, Nähe und Distanz?
 Ausdruck von Emotionen?

Soziales Netz

Familiensystem?
 Bezug zur Familie?
 Unterstützung durch die Familie?
 Leistung der Sozialhilfe bzw. Fürsorge?
 Soziales Netz im Aufnahmeland?
 Mitgliedschaft in religiösen, politischen oder ethnospezifischen Vereinen?
 Transnationales Netz?
 Kontakte zum Herkunftsland?
 Finanzielle Unterstützung der Familie im Herkunftsland?
 Transnationale Kommunikationsformen (Brief, Telefon, Internet, Besuche)?

Umgebung

Wohnort?
 Wohnbedingungen (Wohngröße, Lebensstandard, etc.)?
 Wohnform (alleine, Familie, erweiterte Familie, Bekannte)?
 Kontakt mit Nachbar/Innen?
 Vernetzung in der Nachbarschaft?
 Peergroups?

Arbeitswelt

Verhalten im Betrieb?
 Kenntnisse der Arbeitsabläufe?
 Tätigkeit der Eltern?
 Welche Erwartungen bestehen?

Schule, Arbeit und Ausbildung

Im Herkunftsland?
 Berufliche Perspektiven?
 Zufriedenheit in der Ausbildung?
 Berufliche Anerkennung?
 Weiterbildungswünsche?
 Ökonomische Situation?
 Bereitschaft für Nachhilfe?

Das Gehirn der Jugendlichen



Was Sie erwartet

- Prolog ...
- Das Wesentliche
- Das Gehirn
- Das reifende Gehirn
- Reifung grundlegender Funktionen
- Die digitale Welt
- Konklusion

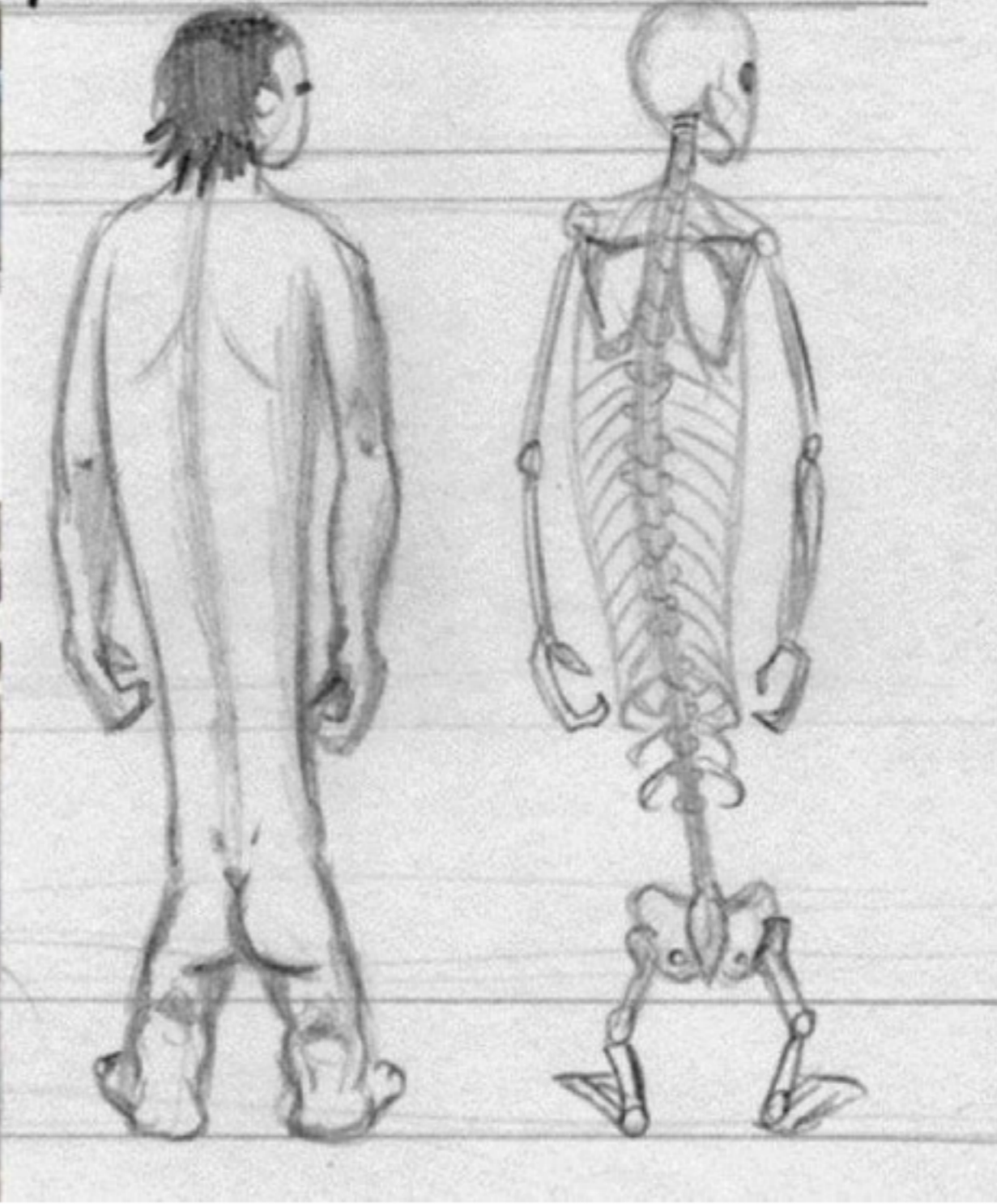


Was Sie erwartet

- Prolog ...
- Das Wesentliche
- Das Gehirn
- Das reifende Gehirn
- Reifung grundlegender Funktionen
- Die digitale Welt
- Konklusion



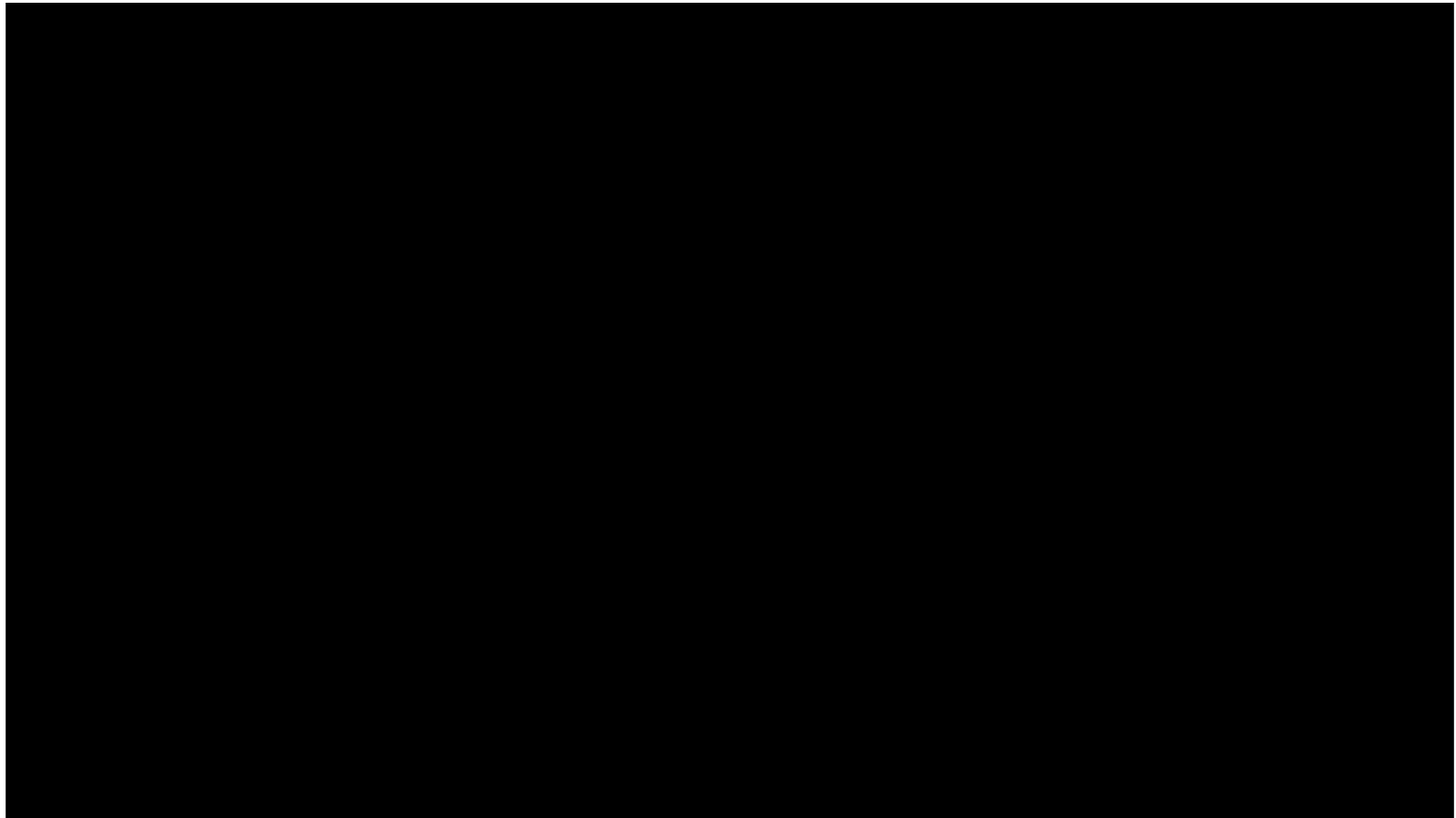
ANATOMY OF AN URBAN THUG!



Was Sie erwartet

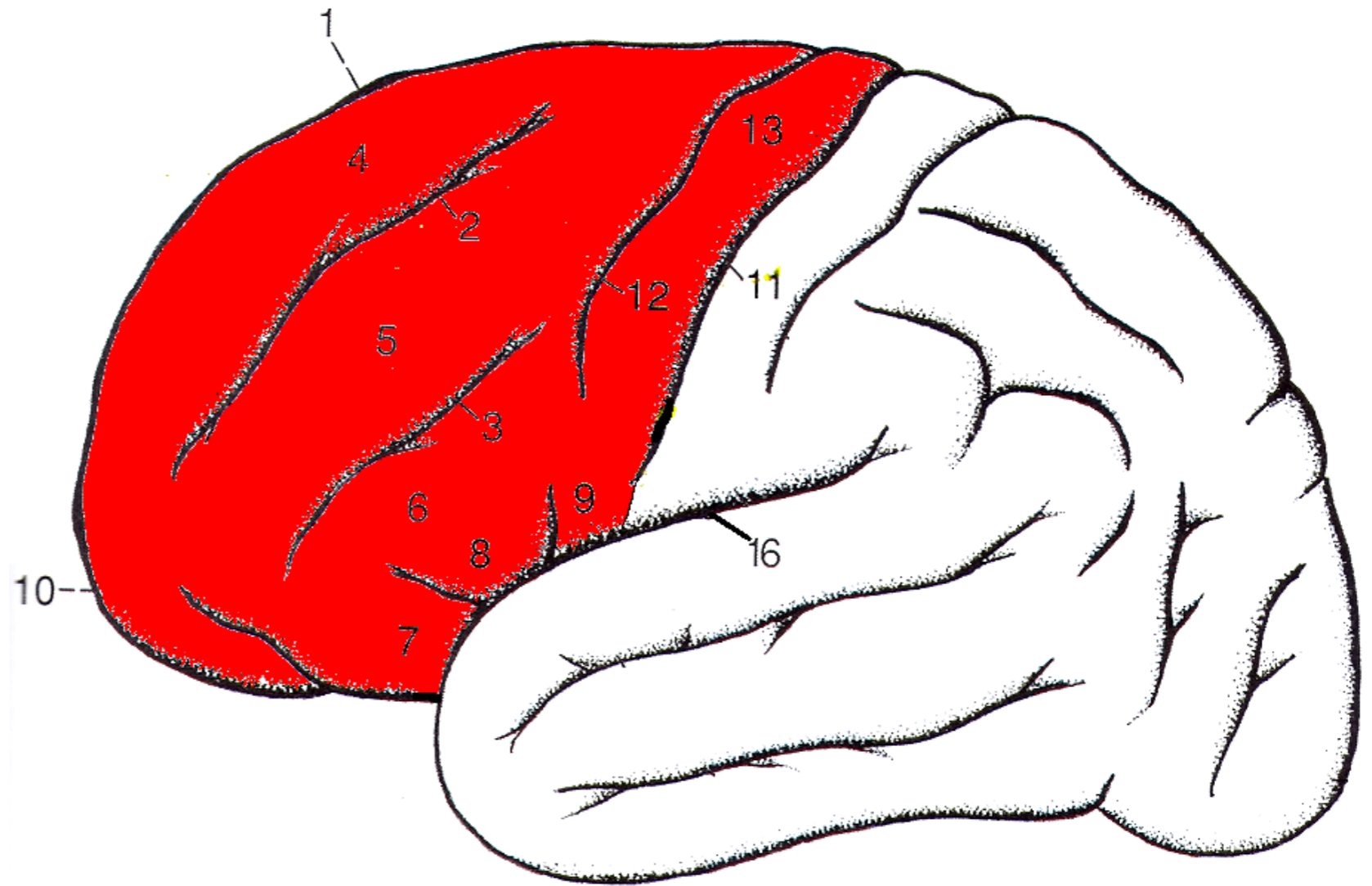
- Prolog ...
- Das Wesentliche
- Das Gehirn
- Das reifende Gehirn
- Reifung grundlegender Funktionen
- Die digitale Welt
- Konklusion

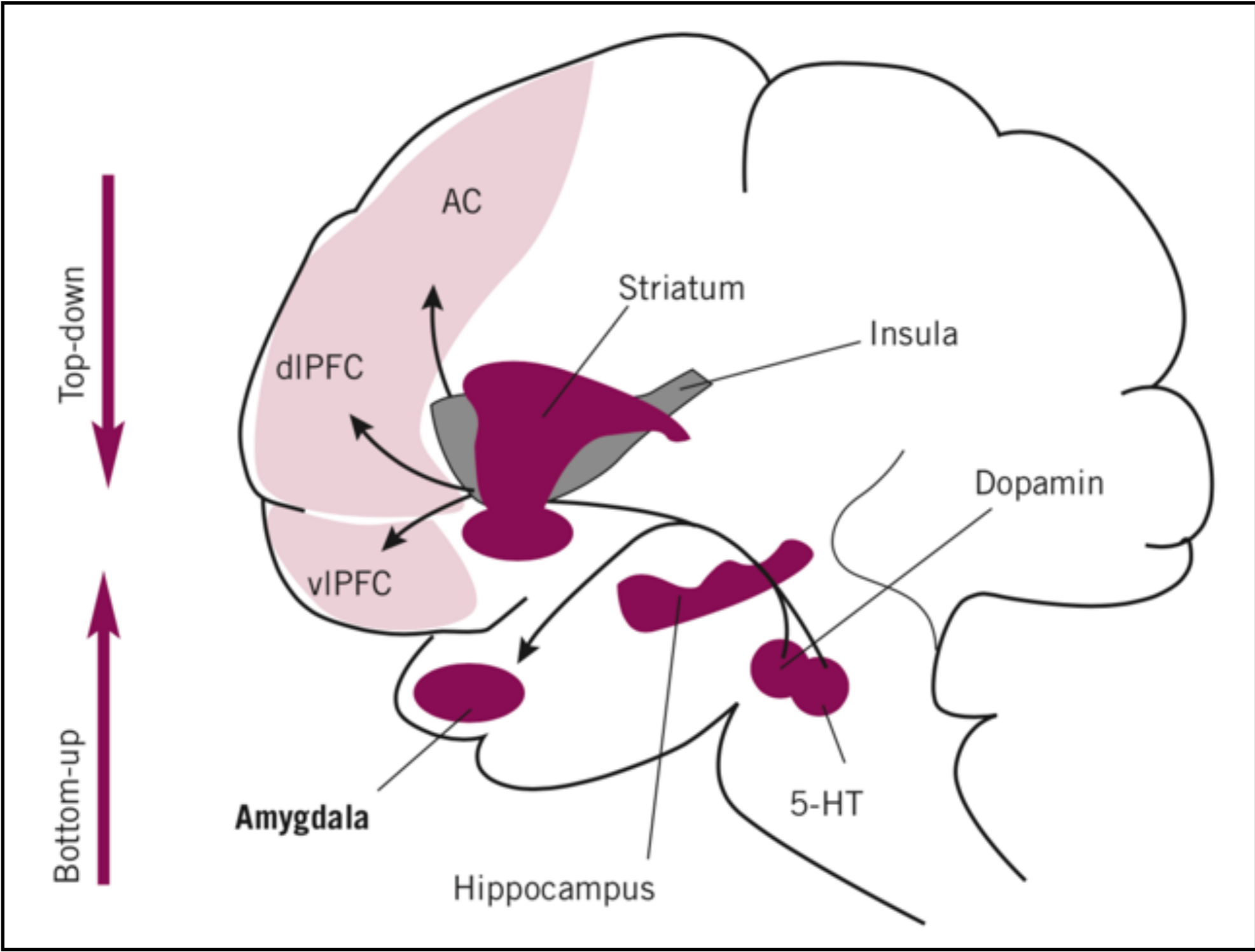




Das Stirnhirn

Aufmerksamkeit
Filtern - Hemmung
Arbeitsgedächtnis
Selbstkontrolle
Selbstdisziplin
Emotionskontrolle
Motivation
Sprachfunktionen
Planung
motorische Kontrolle



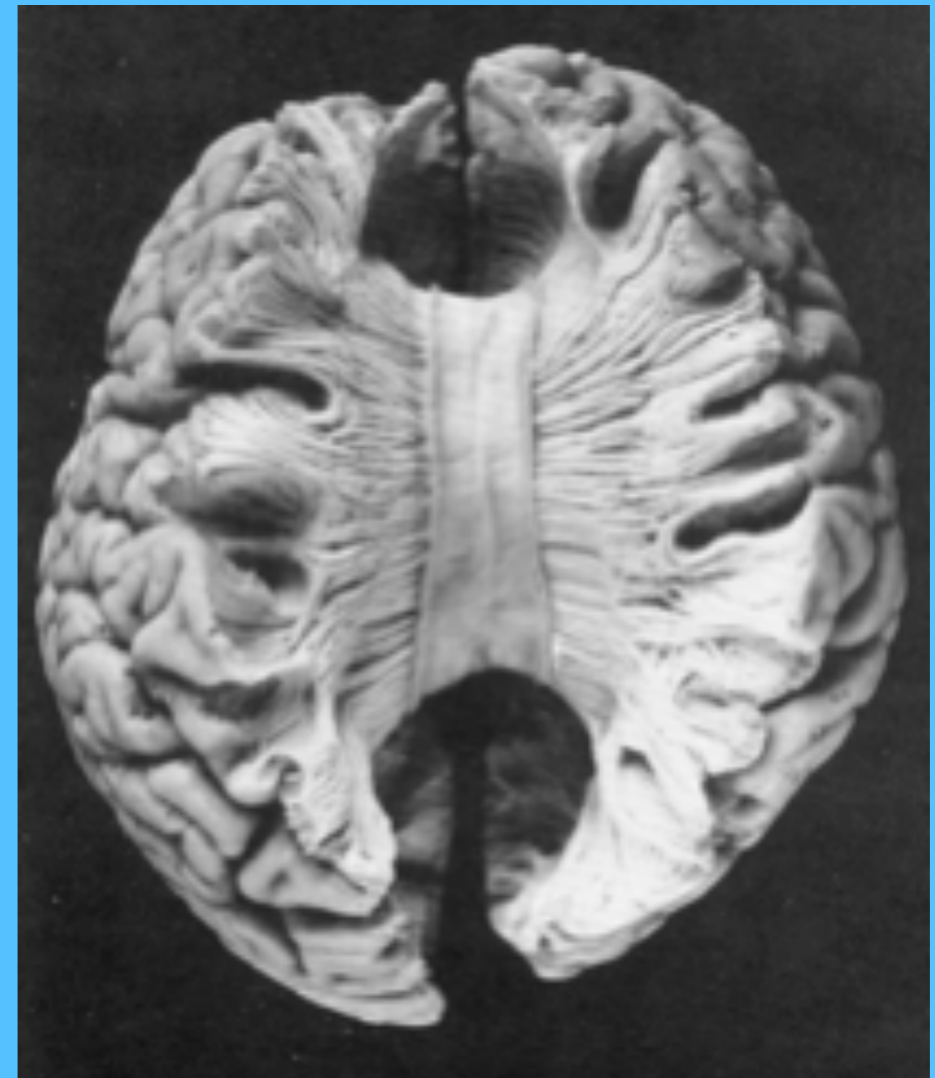


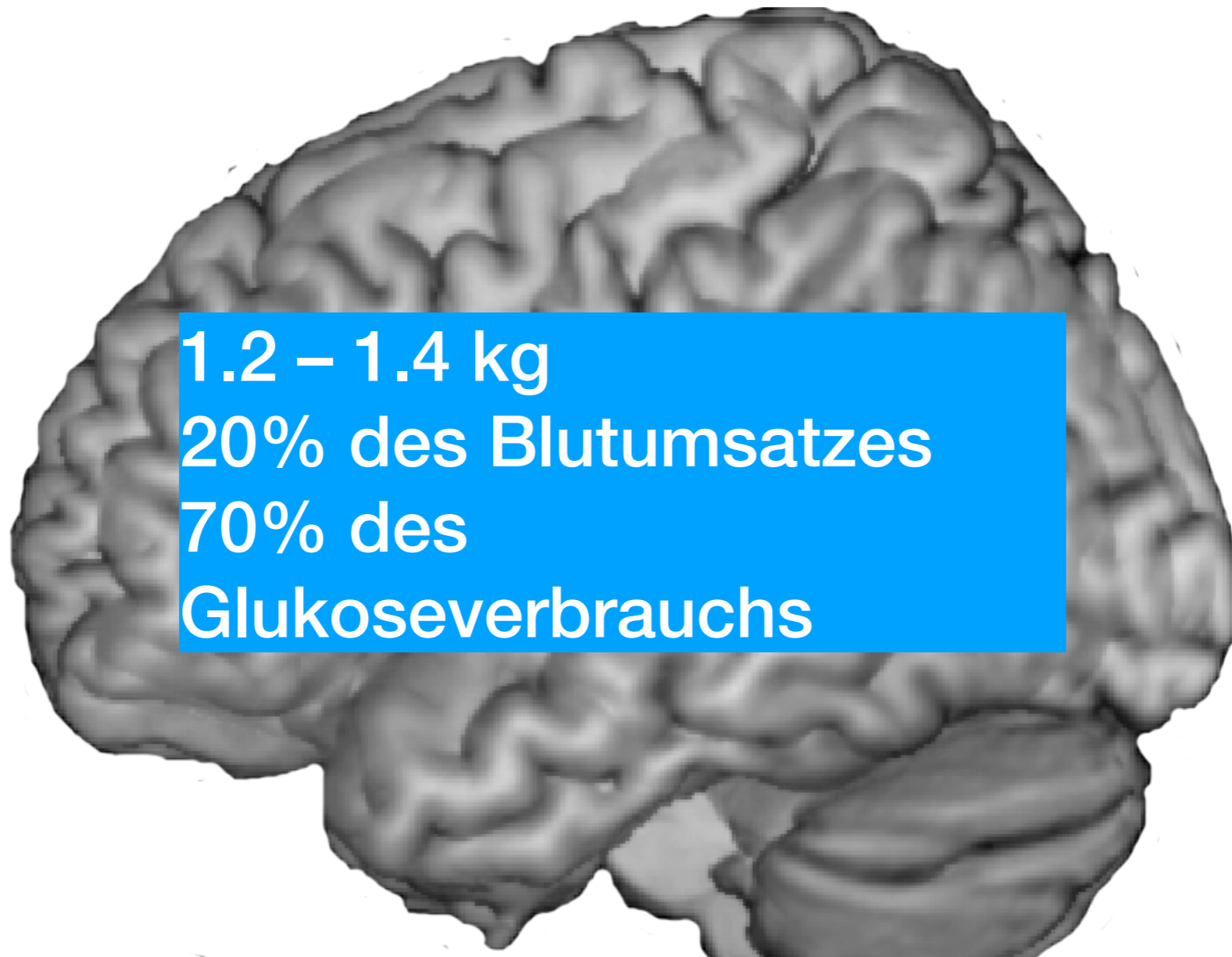
Zwischenfazit 2

- Belohnungsverzögerung essentiell ...
- Selbstdisziplin ... Selbstkontrolle ...
- Kontrolle der Lust ...

Was Sie erwartet

- Prolog ...
- Das Wesentliche
- Das Gehirn
- Das reifende Gehirn
- Reifung grundlegender Funktionen
- Die digitale Welt
- Konklusion





1.2 – 1.4 kg
20% des Blutumsatzes
70% des
Glukoseverbrauchs

Wieviel Informationen verarbeiten wir pro Sekunde ?

Sensorische Bandbreite Bit/Sekunde	Bandbreite des Unbewussten (geschätzt) Bit/Sekunde	Bandbreite des Bewusstseins Bit/Sekunde
11 Millionen	3 Millionen	40–56
100 %	33%	Ca. 0.0005%

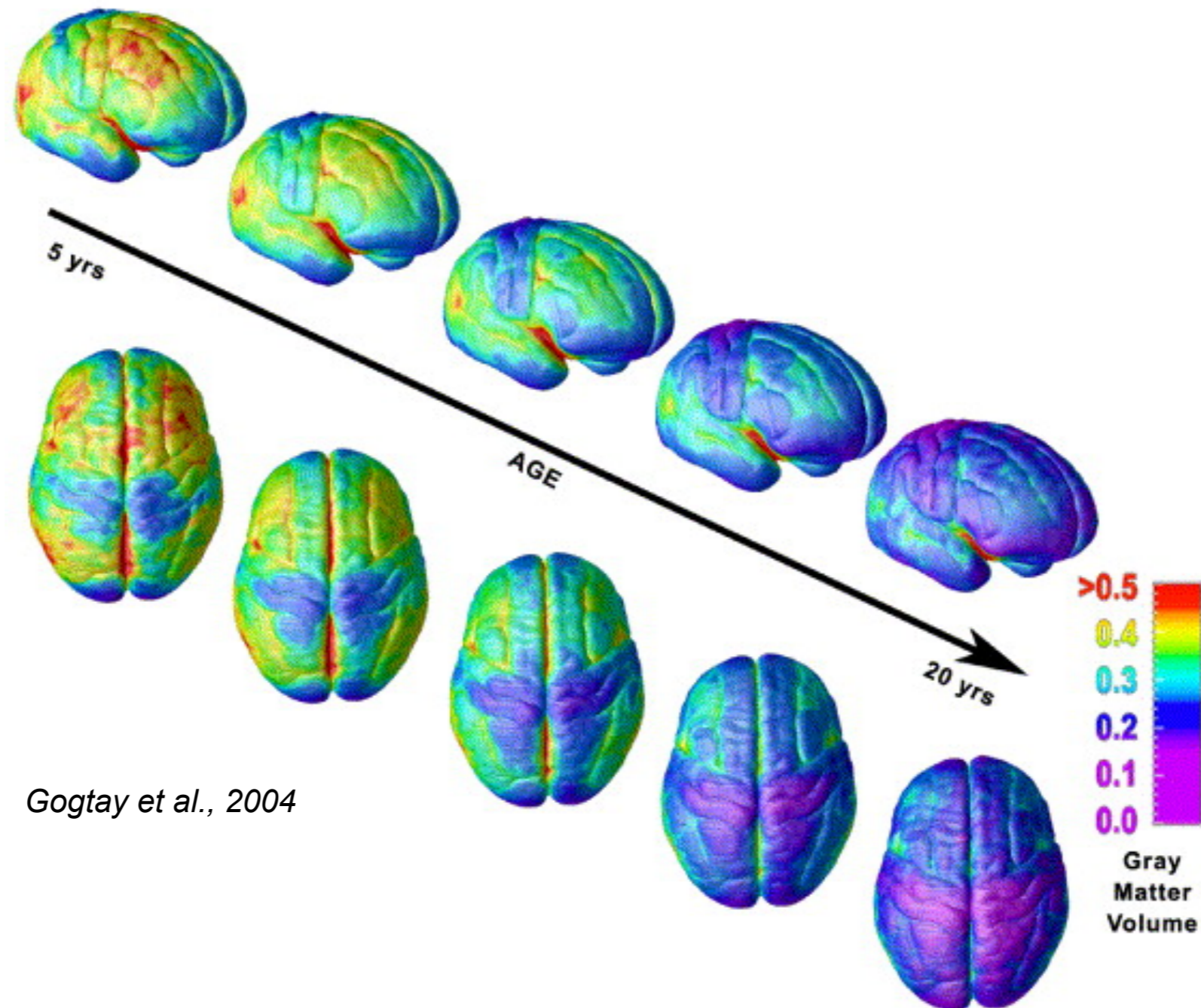
Was Sie erwartet

- Prolog ...
- Das Wesentliche
- Das Gehirn
- Das reifende Gehirn
- Reifung grundlegender Funktionen
- Die digitale Welt
- Konklusion



Längsschnittstudie

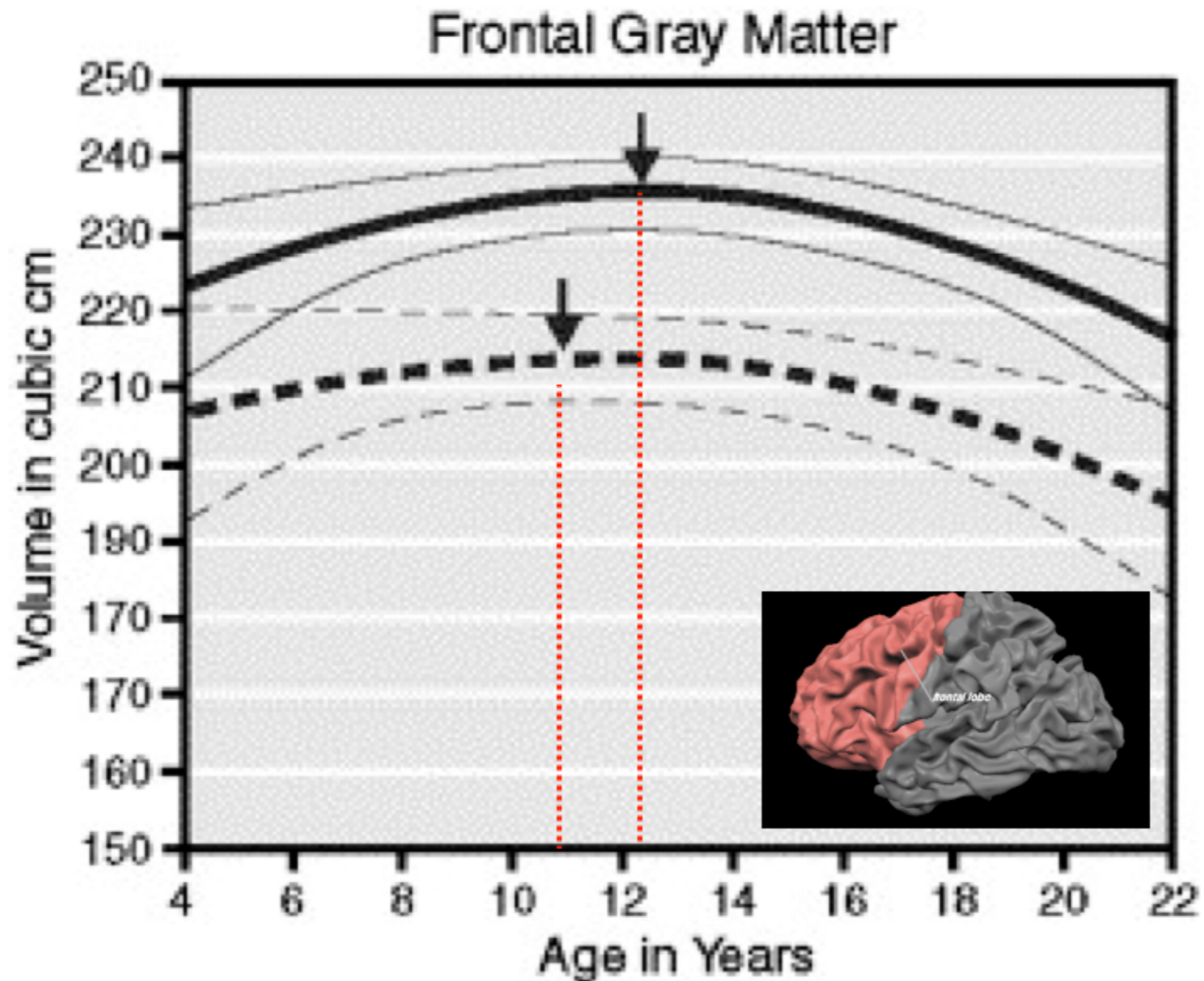
N=13 alle 2 Jahre gemessen (MRI)



Gogtay et al., 2004

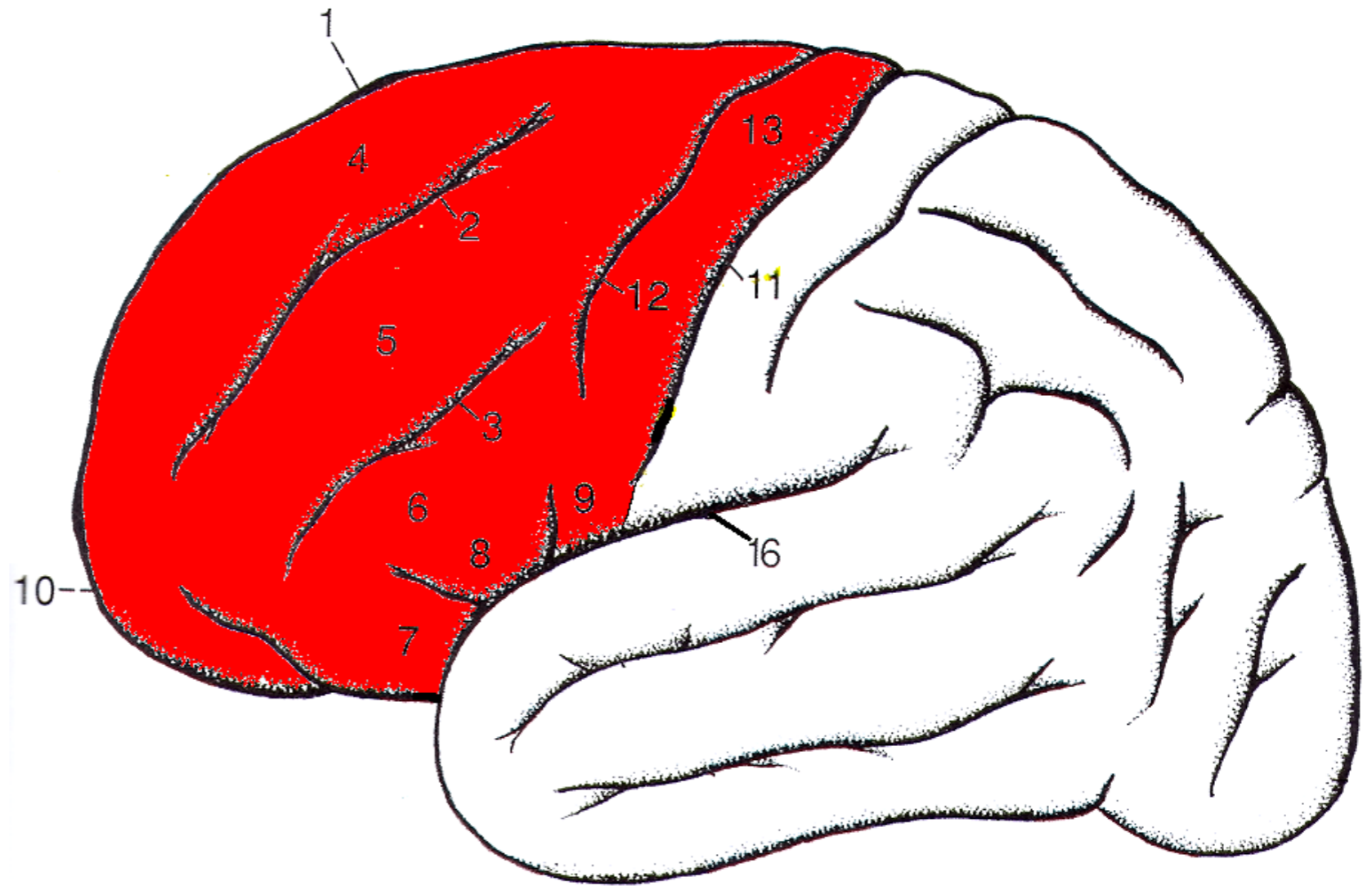
Graue und Weisse Substanz

NIH-Studie (570 Kinder) - Lenroot & Giedd, 2006



Das Stirnhirn

Aufmerksamkeit
Filtern - Hemmung
Arbeitsgedächtnis
Selbstkontrolle
Selbstdisziplin
Emotionskontrolle
Motivation
Sprachfunktionen
Planung
motorische Kontrolle



Zwischenfazit 4

- Das Gehirn reift ...
- Vor allem der Frontalcortex ...
- Aber auch andere Hirngebiete ...
- Konsequenzen für das Verhalten der Heranwachsenden und vor allem Pubertierenden ...

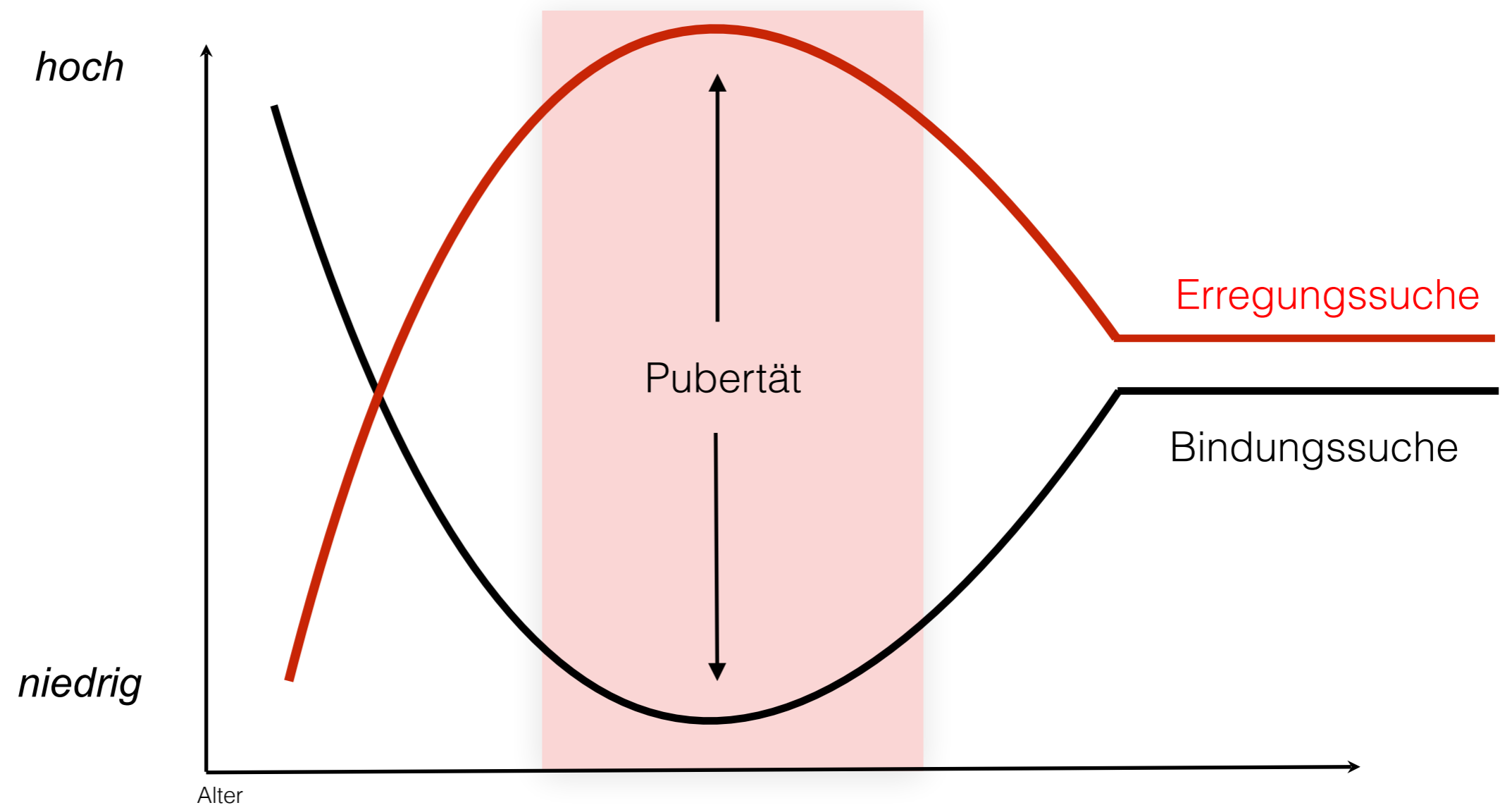
Was Sie erwartet

- Prolog ...
- Das Wesentliche
- Das Gehirn
- Das reifende Gehirn
- Reifung grundlegender Funktionen
- Die digitale Welt
- Konklusion



Die Lebensleiter





Flanker-Aufgabe

Hemmung irrelevanter Reaktionen

kongruent

SSSSS

HHHHH

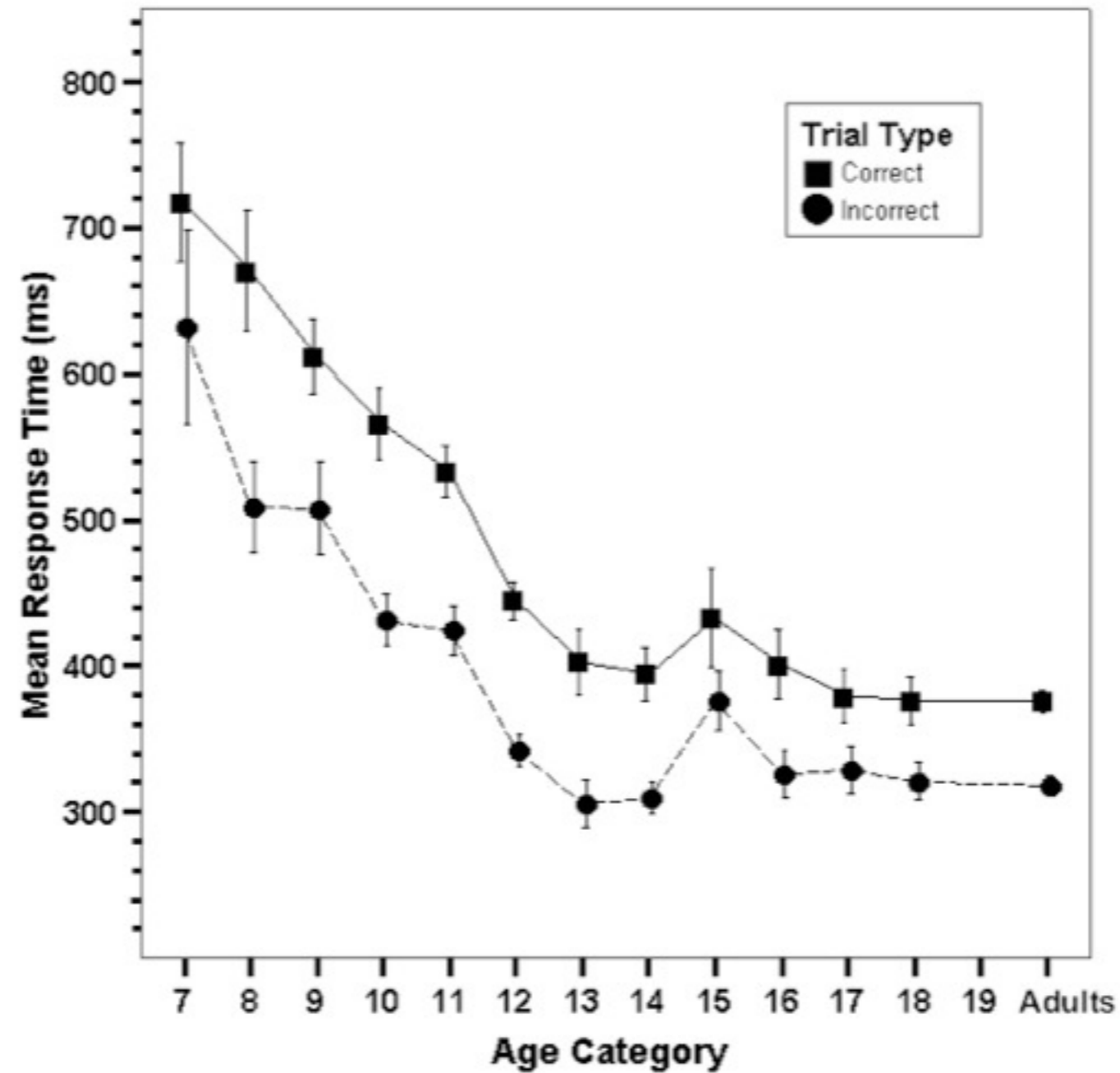
inkongruent

SSHSS

HSHHH

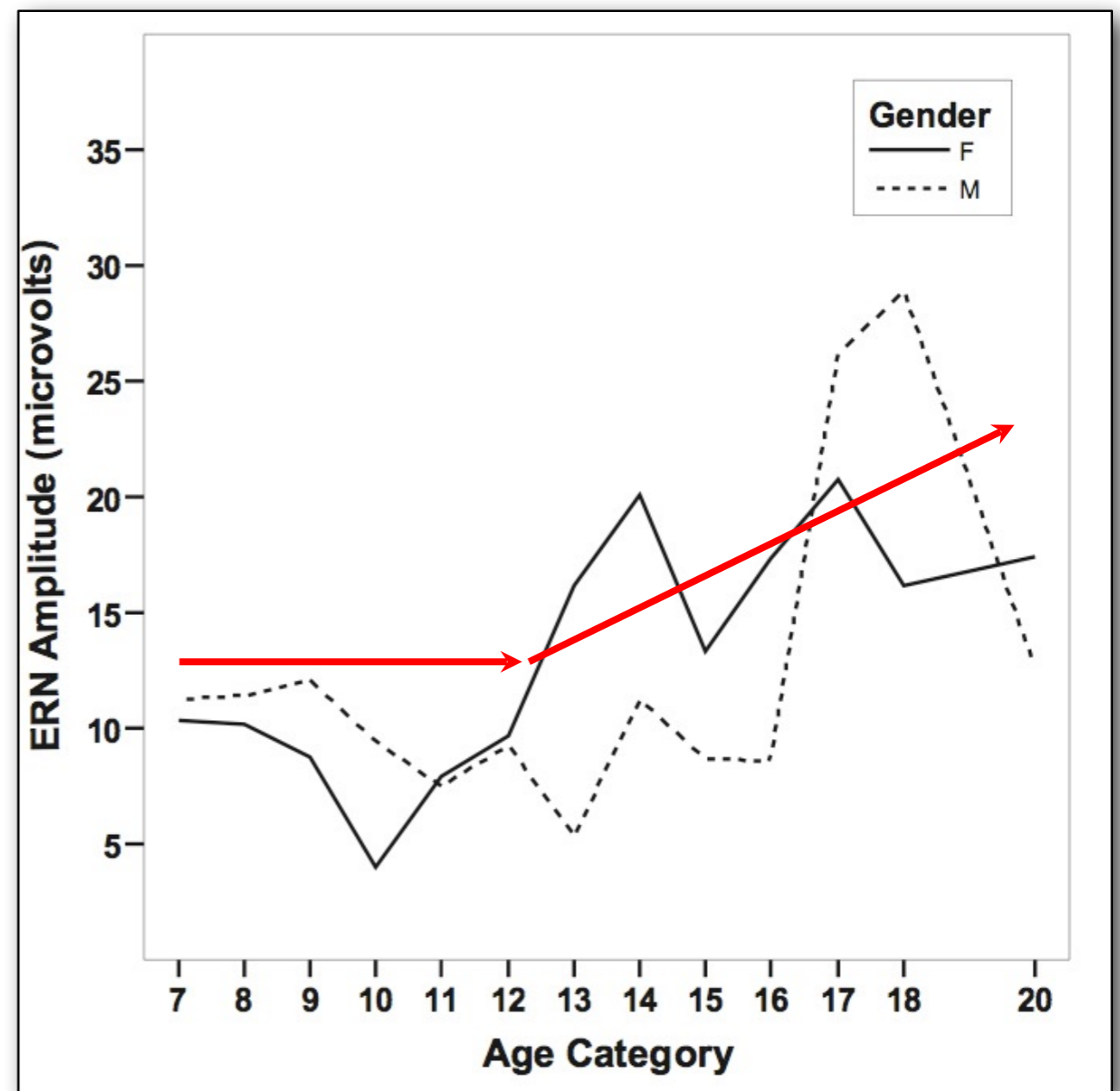
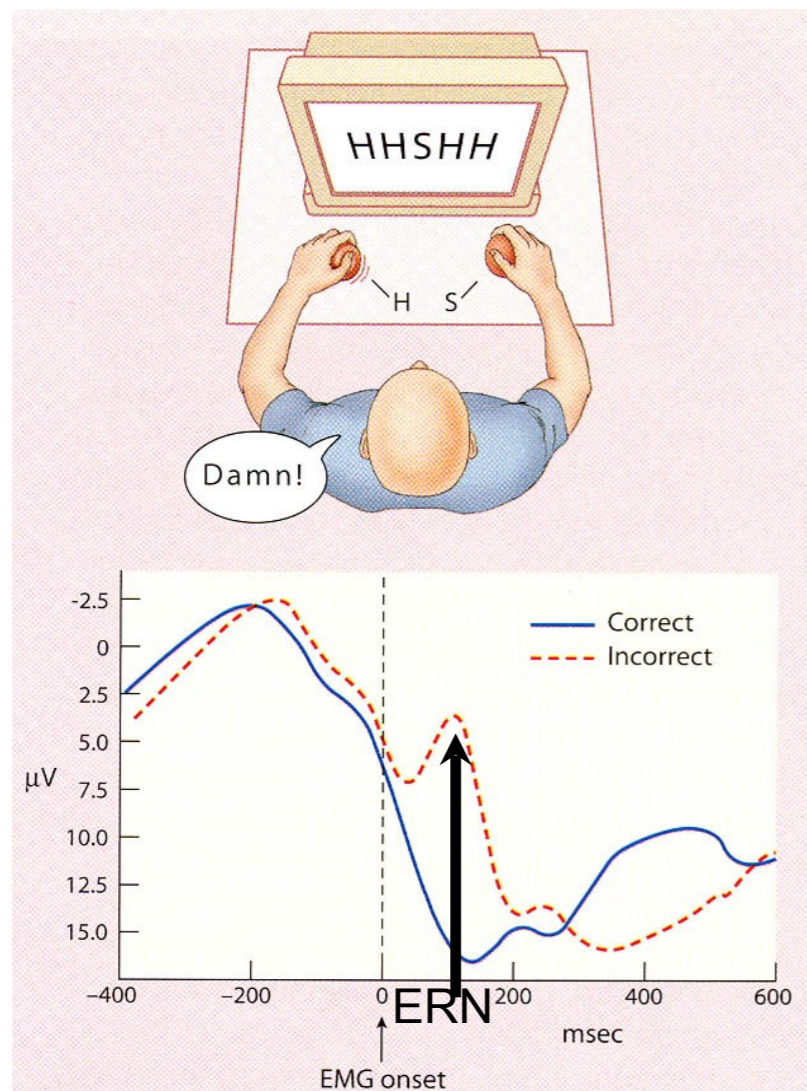
Reaktionszeiten

Flanker-Aufgabe



Fehlerverarbeitung - EEG

Error-Related-Negativity ERN



Zwischenfazit 6

- Psychische Funktionen reifen ...
- Pubertät eine spezielle Periode ...

Was Sie erwartet

- Prolog ...
- Das Wesentliche
- Das Gehirn
- Das reifende Gehirn
- Reifung grundlegender Funktionen
- Die digitale Welt
- Konklusion

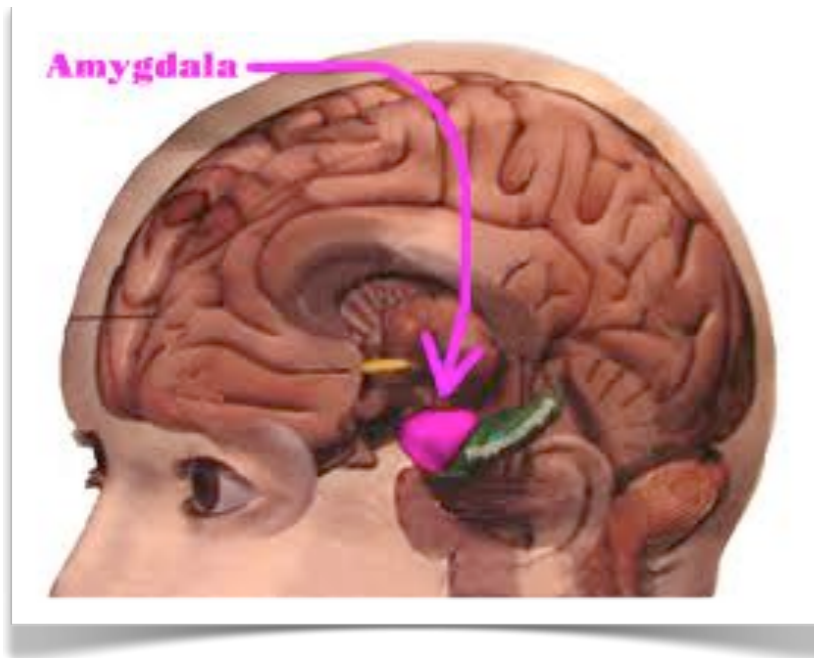


Virtuelle Realität

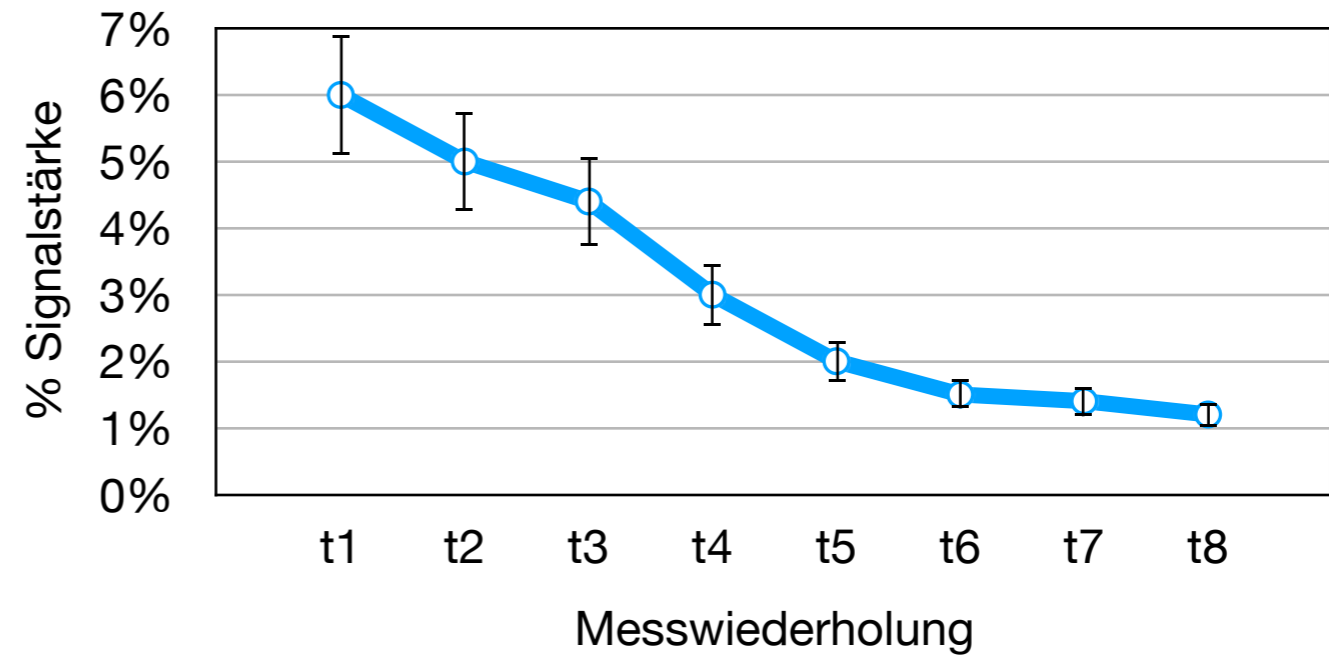




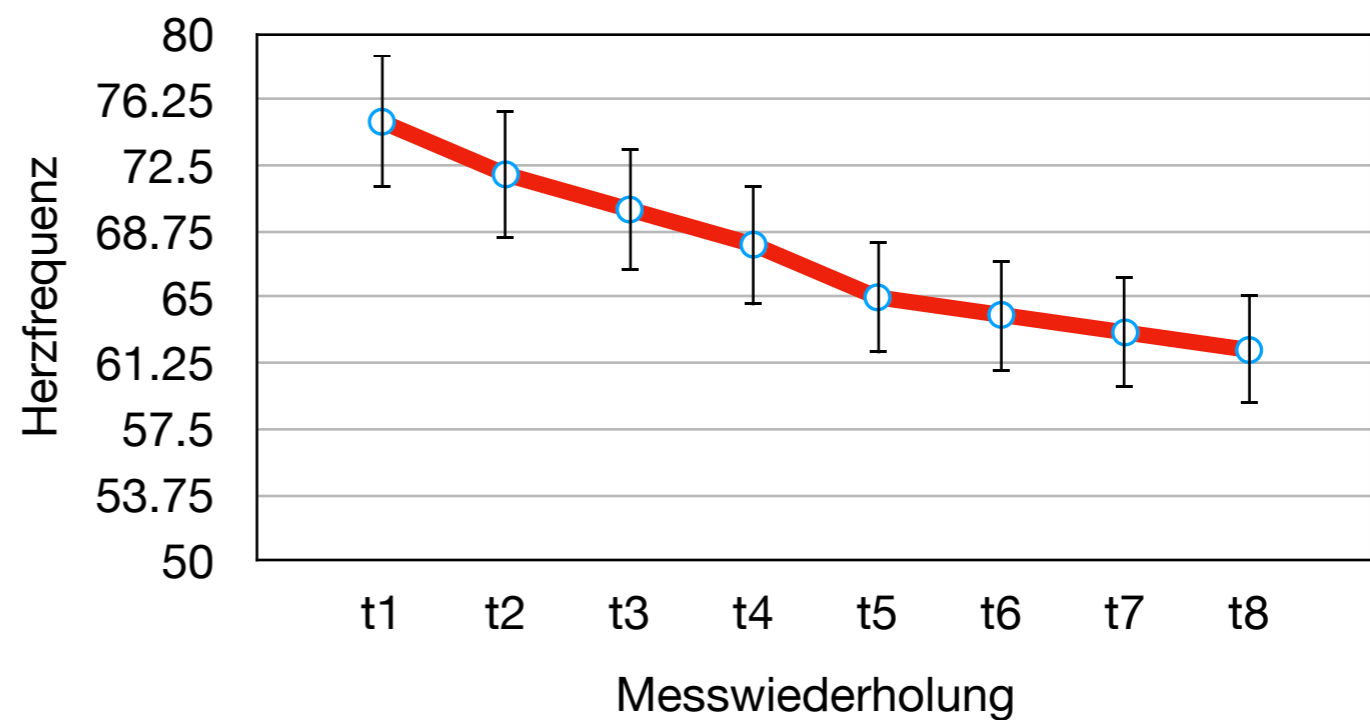
Gewöhnung - Habituation



Amygdala



Herzfrequenz



«Viel-Gamer haben mehr Gehirn»

Von wegen Gamen macht dumm: Forscher haben herausgefunden, dass PC-Spieler über mehr Hirnvolumen verfügen.

681

Empfehlen

14

Twittern

4

+1

per E-Mail

Zum Thema



Miese Jahresbilanz: «World of Warcraft» laufen die Spieler davon

Die Rache der Gamer: Geballte Wut auf RTL

Fantasie-Welten: Die besten Rollenspiele im Check

Forscher der Psychiatrischen Universitätsklinik der Berliner Charité im St.-Hedwig-Krankenhaus haben in der ersten Hirnstrukturstudie zu Computerspielen Erstaunliches zutage gebracht: Moderate Vielspieler mit einem Mittelwert von neun Spielstunden pro Woche verfügen nicht nur über mehr lokales Hirnvolumen, sondern ausserdem auch über mehr Hirnrinde.

Wie die Forscher feststellten, ist das Belohnungszentrum der Jugendlichen, die öfter am Computer spielen, grösser als das der Vergleichsgruppe. Auch die für strategisches Planen, Aufmerksamkeit oder Arbeitsgedächtnis zuständigen Bereiche im frontalen Kortex – quasi Teile der sogenannten grauen Zellen – waren bei Vielspielern deutlich grösser. Normalerweise ist die Hirnrinde in diesen Bereichen zirka 2,5 Millimeter breit. Bei manchen jugendlichen Vielspielern wurde im Rahmen der Studie teilweise mehr als 3,5 Millimeter Dicke gemessen. «Das ist ein sensationelles Ergebnis, das uns selbst überrascht hat», sagt Neurowissenschaftlerin Simone Kühn. Jetzt könne man nicht mehr sagen, dass jeder automatisch durch PC-Spiele verblöde. «Ich hätte nicht gedacht, dass Vielspieler mehr Gehirn haben», sagt Kühn.

Ob es einen kausalen Zusammenhang zwischen der Spielhäufigkeit und den strukturellen Veränderungen am Gehirn gibt, soll eine nachfolgende Studie klären. Denkbar sei auch, dass gerade Jugendliche, deren Hirnstruktur entsprechend ausgeprägter ist, einfach häufiger spielen, gibt Kühn zu bedenken.

GAMER-STUDIE ZEIGT

«Viel-Gamer haben mehr Gehirn»



verfügen.

Von wegen Gamen macht dumm: Forscher haben herausgefunden, dass PC-Spieler über mehr Hirnvolumen




ALLES ZUM THEMA **Computerspiele**
 Gefällt mir 7 Tsd.

SENSATIONS-STUDIE DER BERLINER CHARITÉ

Computerspieler haben mehr Hirn!

13.11.2011 — 15:54 Uhr
Computerspiele machen dumm? Keineswegs! Eine Studie der Berliner Charité setzt an, das alte Vorurteil zu widerlegen.

Die sensationelle Entdeckung der Wissenschaftler an der Psychiatrischen Universitätsklinik: Computerspieler verfügen nicht nur über mehr Hirnvolumen, sondern auch über mehr Hirnrinde!

- MEHR SPIELE-NEWS**
-  **ACTIONSPIEL**
„Call of Duty“ bricht erneut Rekorde
- ONLINE-ROLLENSPIEL**
Spielschwund bei „World of Warcraft“
- „TOMB RAIDER“**
Die Erfolgsstory von Lara Croft

Untersuchungen mit Magnetresonanztomografen ergaben laut „Berliner Morgenpost“, dass das sogenannte Belohnungszentrum der Jugendlichen, die öfter am Computer spielen, größer ist als das der Probanden, die weniger Zeit mit PC- oder Videospiele verbringen. Die Jugendlichen wiesen außerdem mehr Hirnmass an Stellen auf, die mit Planung und Aufmerksamkeit zu tun haben.

Untersucht wurden so genannte moderate Vielspieler. Sprich: ganz normale Jugendliche mit einer durchschnittlichen Spielzeit von neun Stunden pro Woche, also keine Spielsüchtigen.

BILD Spiele auf Facebook
 Gefällt mir 2

Unklar ist noch: Wächst das Hirn der Spieler wirklich? Oder fühlen sich Jugendliche, deren Hirnstruktur stärker ausgeprägt ist, bloß mehr zu Computerspielen hingezogen?

Eine weitere Studie soll dem Phänomen nun auf den Grund gehen.

Immobilien Berlin Jobs Berlin Branchenbuch
 Home Berlin Politik Kultur & Live Wirtschaft Sport Aus aller Welt Reise Wis
 Video | Bilder des Tages | Spiele | Gesundheitstests | Wetter | Archivsuche | BERLIN1 |

Home
 Druckversion Versenden Link

CHARITÉ-STUDIE
PC-Spieler haben mehr Gehirn

Samstag, 12. November 2011 03:10 - Von Sabine Gundlach

Das Gamepad immer öfter in der Hand, aber zugleich spürbar weniger in der Birne? Von wegen! Das Vorurteil, wonach Heranwachsende, die häufig Video- und Computerspiele spielen, grundsätzlich verblöden, ist nicht mehr länger haltbar. Ganz im Gegenteil.

Am Rande einer europaweiten Untersuchung zur Vorhersage des Suchtverhaltens von Jugendlichen machten Wissenschaftler der Berliner Charité zwei sensationelle Entdeckungen: Die Forscher der Psychiatrischen Universitätsklinik der Charité im St. Hedwig-Krankenhaus fanden in der ersten Hirnstrukturstudie zu Computerspielen heraus, dass moderat...

Jetzt weiterlesen ...
 Mit einem Online-Abonnement der Berliner Morgenpost haben Sie vollen Zugang zu allen Artikeln, dem ePaper und dem Online-Archiv.
 Weitere Informationen »

Login
 Sind Sie bereits **Morgenpost-Abonnent**? Dann loggen Sie sich hier ein.
 Kundennummer Postleitzahl **LOGIN**
 Angaben merken **Hilfe**

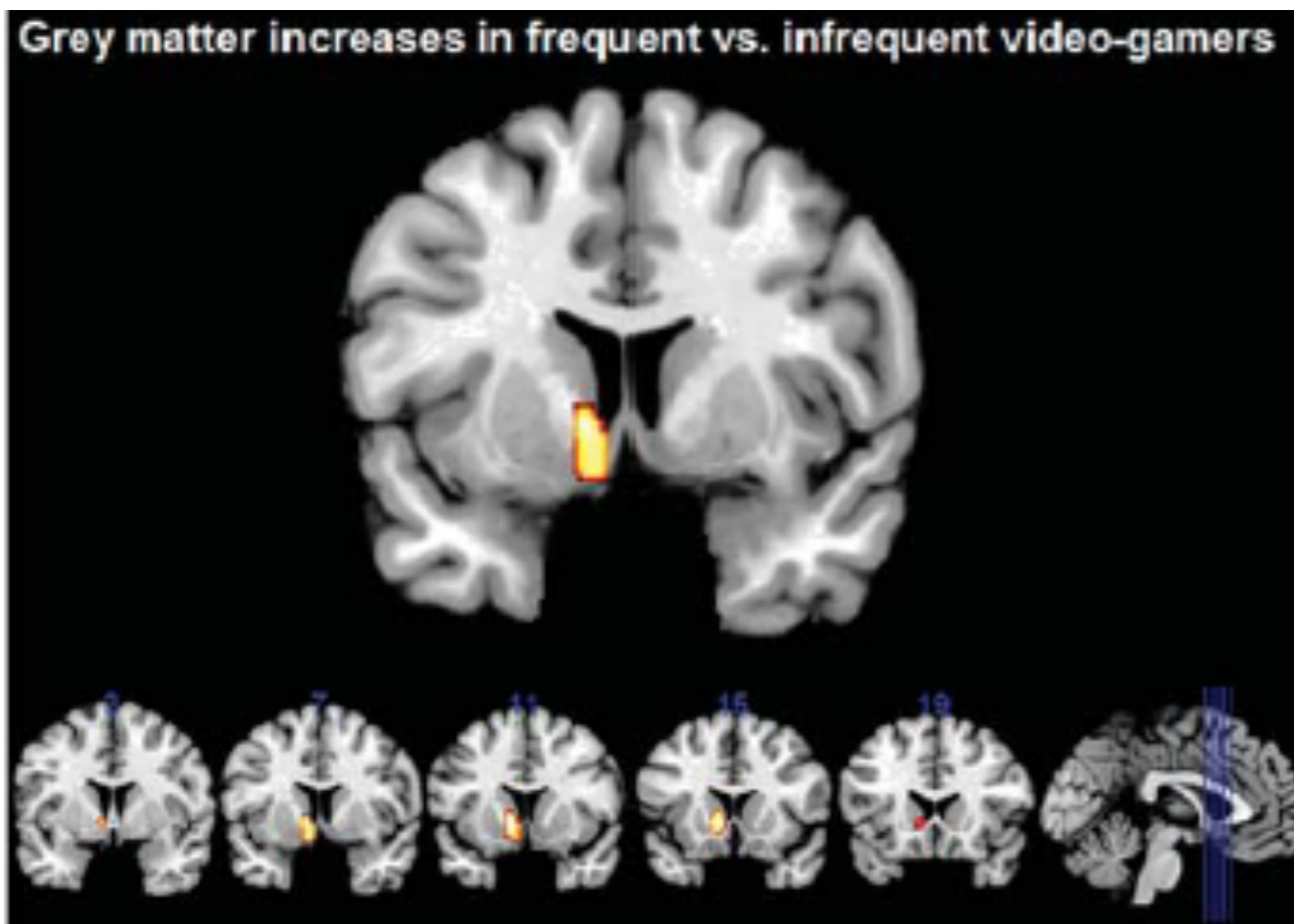
The neural basis of video gaming

S Kühn^{1,2,3}, A Romanowski², C Schilling², R Lorenz², C Mörsen², N Seiferth², T Banaschewski⁴, A Barbot⁵, GJ Barker⁶, C Büchel⁷, PJ Conrod⁶, JW Dalley^{8,9}, H Flor¹⁰, H Garavan¹¹, B Ittermann³, K Mann¹², J-L Martinot^{13,14}, T Paus^{15,16,17}, M Rietschel¹⁸, MN Smolka^{19,20}, A Ströhle¹, B Walaszek³, G Schumann⁶, A Heinz², J Gallinat² and The IMAGEN Consortium

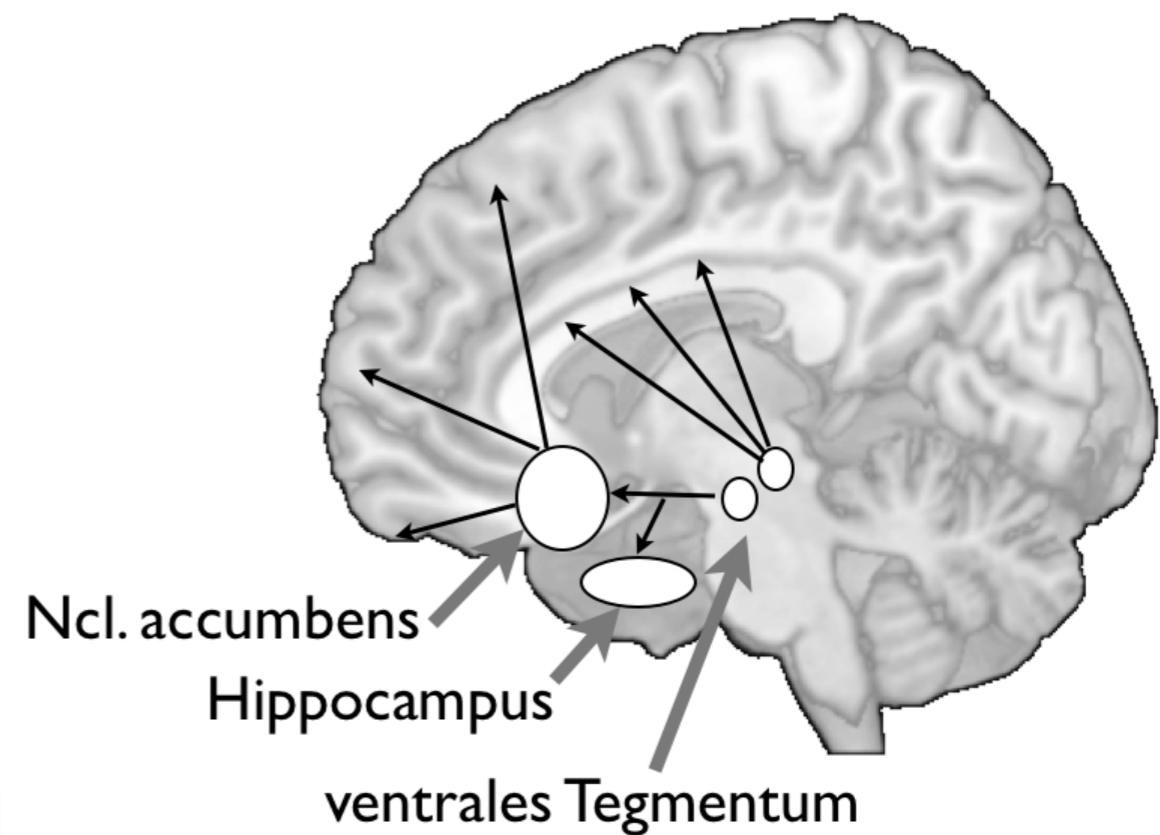
Video game playing is a frequent recreational activity. Previous studies have reported an involvement of dopamine-related ventral striatum. However, structural brain correlates of video game playing have not been investigated. On magnetic resonance imaging scans of 154 14-year-olds, we computed voxel-based morphometry to explore differences between frequent and infrequent video game players. Moreover, we assessed the Monetary Incentive Delay (MID) task during functional magnetic resonance imaging and the Cambridge Gambling Task (CGT). We found higher left striatal grey matter volume when comparing frequent against infrequent video game players that was negatively correlated with deliberation time in CGT. Within the same region, we found an activity difference in MID task: frequent compared with infrequent video game players showed enhanced activity during feedback of loss compared with no loss. This activity was likewise negatively correlated with deliberation time. The association of video game playing with higher left ventral striatum volume could reflect altered reward processing and represent adaptive neural plasticity.

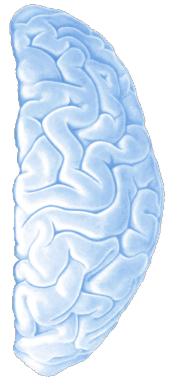
Translational Psychiatry (2011) 1, ●●; doi:10.1038/tp.2011.53

Das „Lust-Zentrum“ hat mehr Volumen

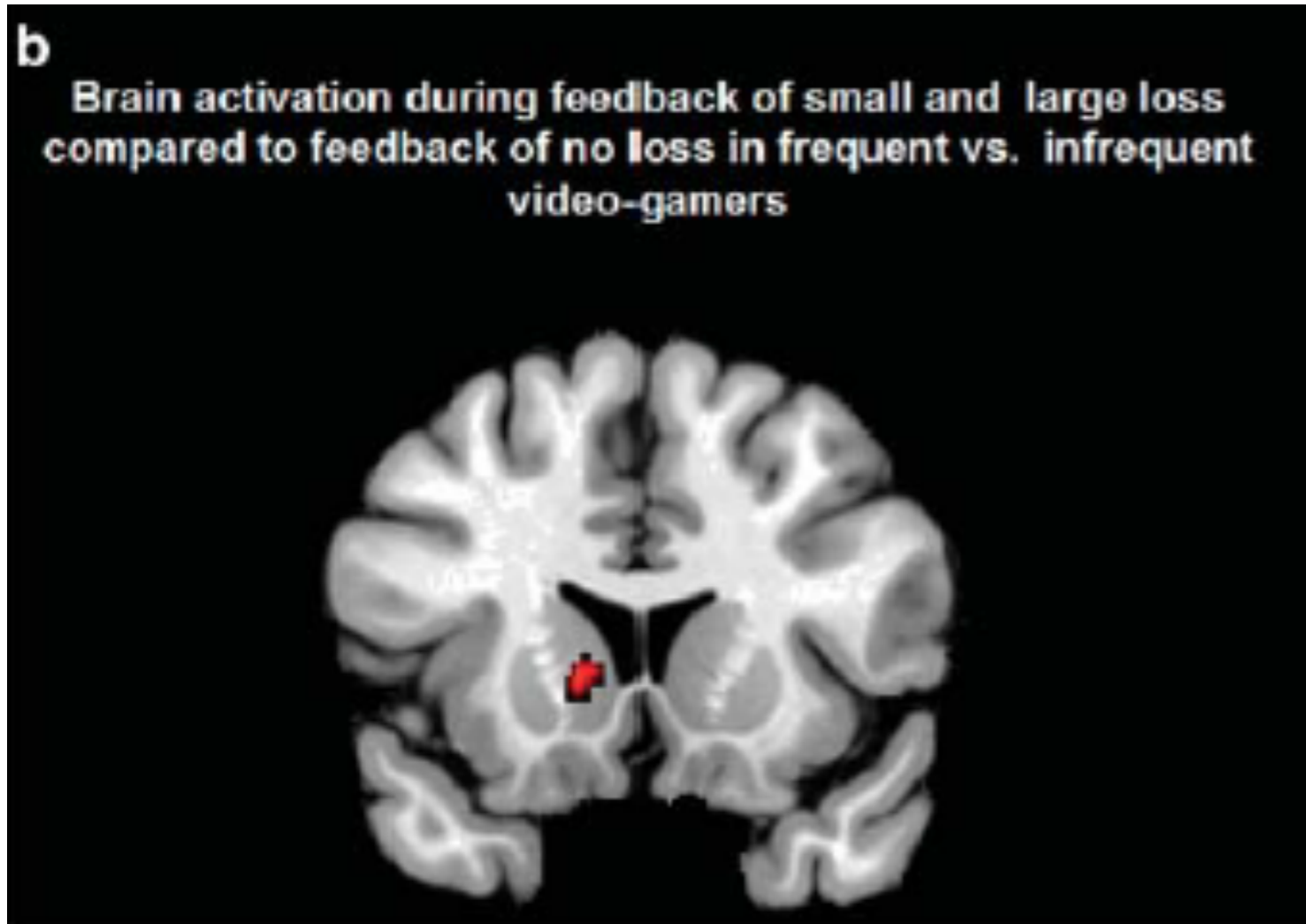


Kühn et al., 2011

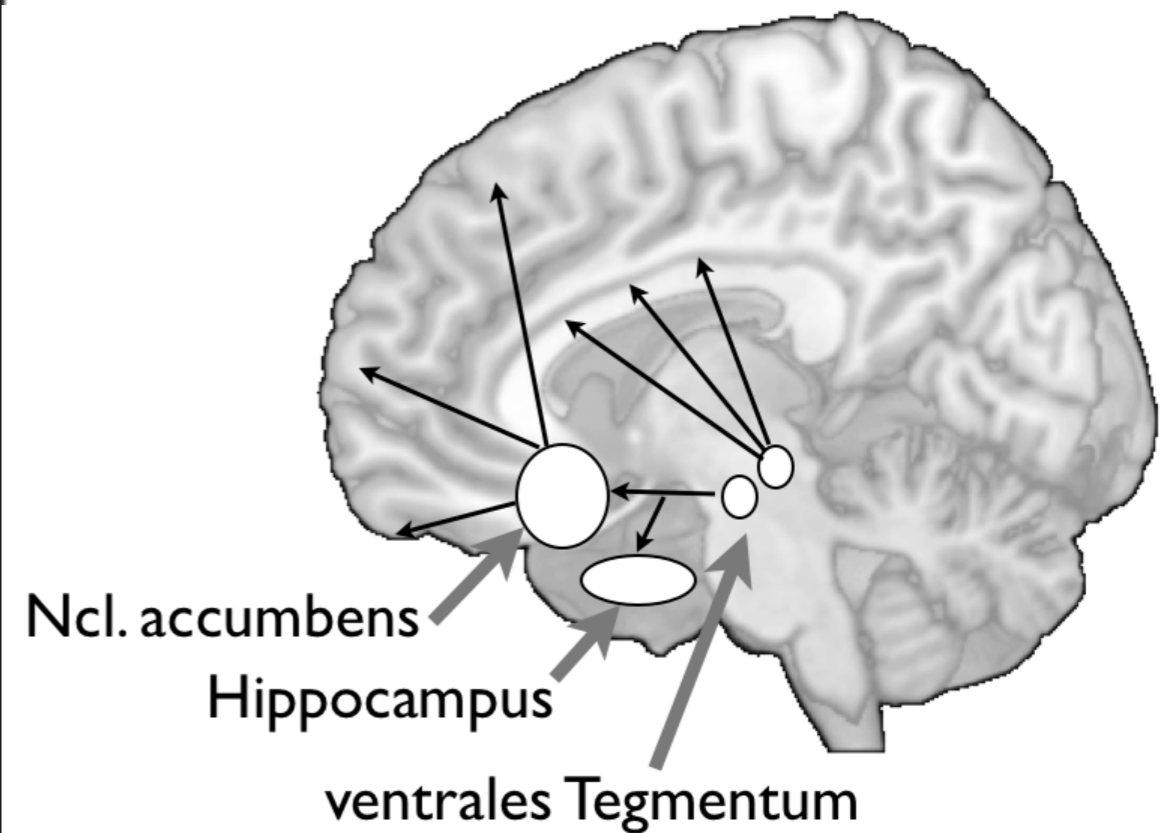


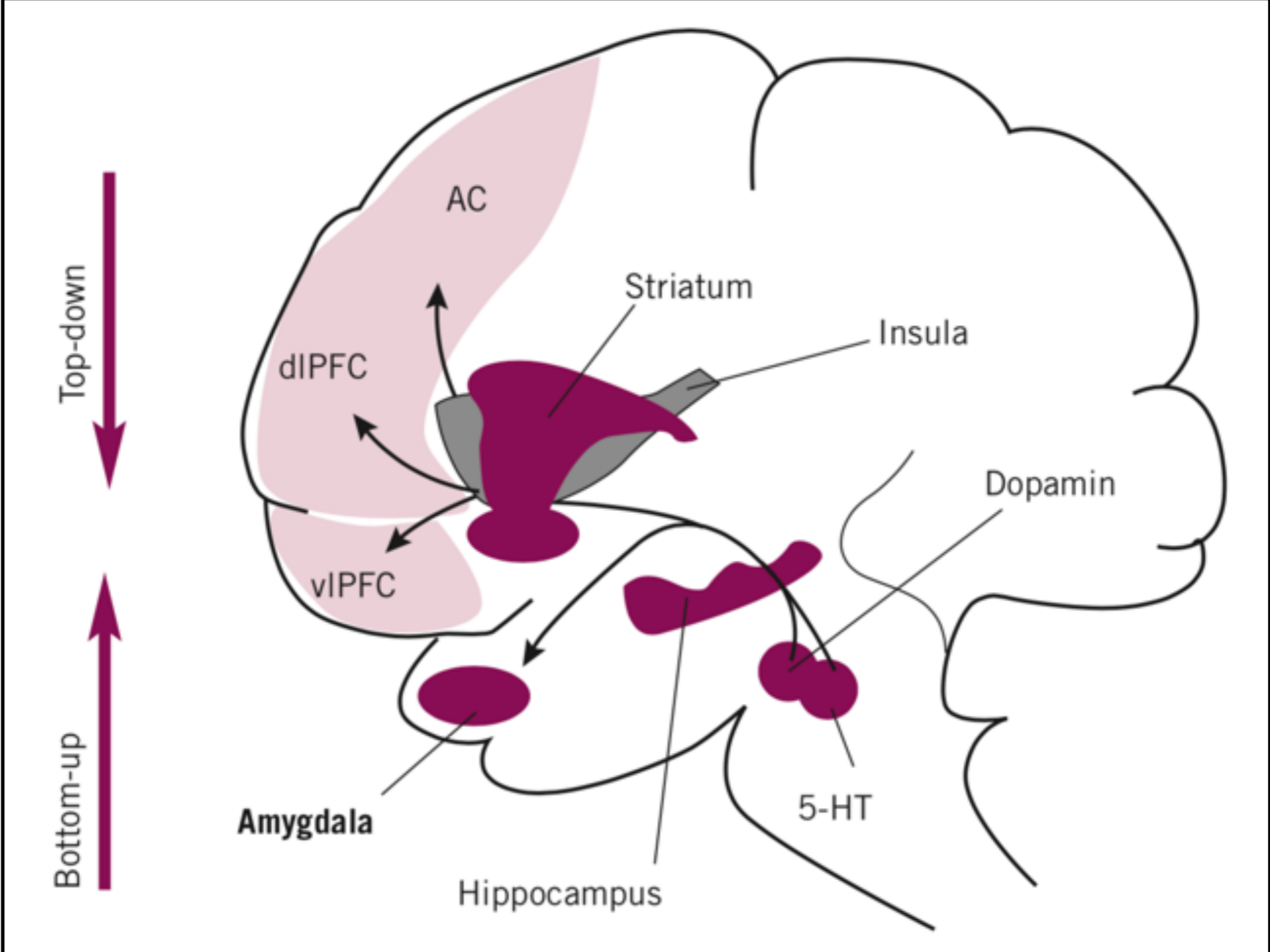


Bei Verlust noch stärkere Aktivität bei jugendlichen Spielern



Kühn et al., 2011





Top-down

Bottom-up

AC

dIPFC

vIPFC

Striatum

Insula

Dopamin

Amygdala

Hippocampus

5-HT

Top-down

Bottom-up

Multitasking ist „Gift“

Cognitive control in media multitaskers

Eyal Ophir^a, Clifford Nass^{b,1}, and Anthony D. Wagner^c

^aSymbolic Systems Program and ^bDepartment of Communication, 450 Serra Mall, Building 120, Stanford University, Stanford, CA 94305-2050; and ^cDepartment of Psychology and Neurosciences Program, Jordan Hall, Building 420, Stanford University, Stanford, CA 94305-2130

Edited by Michael I. Posner, University of Oregon, Eugene, OR, and approved July 20, 2009 (received for review April 1, 2009)

Chronic media multitasking is quickly becoming ubiquitous, although processing multiple incoming streams of information is considered a challenge for human cognition. A series of experiments addressed whether there are systematic differences in information processing styles between chronically heavy and light media multitaskers. A trait media multitasking index was developed to identify groups of heavy and light media multitaskers. These two groups were then compared along established cognitive control dimensions. Results showed that heavy media multitaskers are more susceptible to interference from irrelevant environmental stimuli and from irrelevant representations in memory. This led to the surprising result that heavy media multitaskers performed worse on a test of task-switching ability, likely due to reduced ability to filter out interference from the irrelevant task set. These results demonstrate that media multitasking, a rapidly growing societal trend, is associated with a distinct approach to fundamental information processing.

attention | cognition | executive function | multitasking | working memory

media multitasking index to determine the mean number of media a person simultaneously consumes when consuming media and selected those individuals who were heavy media multitaskers (HMMs were one standard deviation or more above the mean) or light media multitaskers (LMMs were one standard deviation or more below the mean) on this index. We then examined these groups' abilities on cognitive control dimensions that could indicate a breadth-bias in cognitive control at different control loci: the allocation of attention to environmental stimuli and their entry into working memory, the holding and manipulation of stimulus and task set representations in working memory, and the control of responses to stimuli and tasks.

Filtering Environmental Distractions: Filter and AX-CPT Tasks. In a test of filtering ability (10)—an ability that can point to a breadth orientation in allowing stimuli into working memory—participants viewed two consecutive exposures of an array of rectangles and had to indicate whether or not a target (red) rectangle had changed orientation from the first exposure to the second, while ignoring distractor (blue) rectangles (Fig. 1A). We measured performance for arrays with two targets and 0, 2, 4, or

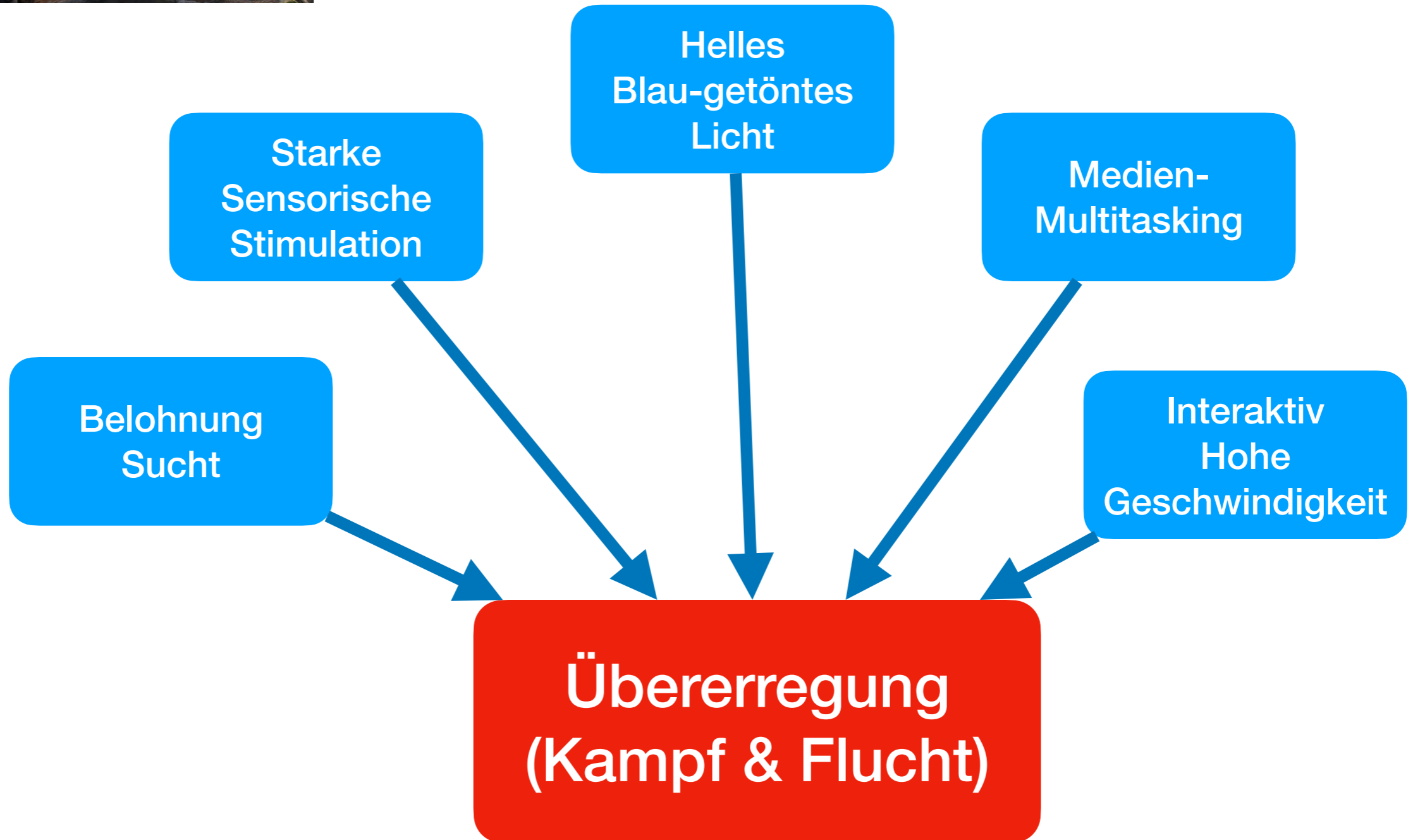
Je mehr Distraktoren

Je schwieriger die
Aufgabe

Desto schlechter die
Leistung



Einfluss der digitalen Welt auf das Gehirn



Auswirkungen auf Gehirn und Verhalten

Mechanismen

Auswirkungen

Dopamin-Fehlregulation

Verlangen, Angst, Entzug,
Stimmungsschwankungen, schlechter Fokus,
Desorganisation, Reizbarkeit, Depression,
aktivierte Belohnungs-/Suchtpfade

Aktivitätsverlagerung

Verkümmerte Frontallappenentwicklung,
schlechte Exekutivfunktion,
Stimmungsdysregulation, schlechte
Impulskontrolle

Intensive psychologische Beteiligung

Intimitätsprobleme, schlechter Augenkontakt,
Sucht, unterdrückte Kreativität,

Orientierungsreaktionen, Kampf oder Flucht

Hyperarousal, Überstimulation, nicht erholsamer
Schlaf, Unterbrechung der Körperuhr, veränderte
Gehirnchemie und Hormone,
Entzündungsanfälligkeit

Zwischenfazit 7

- Moderne digitale Welt stellt besondere Anforderungen an den Menschen, denen er kaum gewachsen ist ...
- Das trifft insbesondere für Heranwachsende und Pubertierende ein grosses Problem dar ...
- Veränderungen der Neurophysiologie und des Verhaltens ...

Was Sie erwartet

- Prolog ...
- Das Wesentliche
- Das Gehirn
- Das reifende Gehirn
- Reifung grundlegender Funktionen
- Die digitale Welt
- Konklusion

Was Sie erwartet

- Das Wesentliche
- Das Gehirn
- Das reifende Gehirn
- Reifung grundlegender Funktionen
- Die digitale Welt
- Konklusion



8 STUNDEN UNUNTERBROCHEN
FERNSEHEN... WER WEISS, OB DAS
GUT FÜR DAS GERÄT IST.....



Langeweile



Zwischenfazit 8

- Langeweile = problematisch
- Wir benötigen Aufgaben und Ziele ...

Lernen heute und morgen

Gehirn unverändert !

Lernprinzipien unverändert !

Aufmerksamkeit - Konzentration !

Selbstdisziplin und Motivation!

Lebensumstände verändert !

Wissen ist wesentlich !

Interpretations- und Einsortiermöglichkeiten !

Reset - zurück zu den Wurzeln!

Reduziere die Computerzeit mit Spielen!

Trainiere - praktiziere Selbstdisziplin!

Konzentriere Dich auf das Wesentliche!

Suche Aufgaben - oder besser einige wenige Aufgaben!

Vermeide Langeweile !

Suche Herausforderungen!

Finde die richtige und adäquate Peer-Group!

Kommuniziere multimodal!

Denke und reflektiere!

Vorbild - Model !



LUZZ JÄNCKE

IST DAS HIRN VERNÜNFTIG?

ERKENNTNISSE EINES
NEUROPSYCHOLOGEN



HUBER 

Lutz Jäncke

Von der
Steinzeit
ins
Internet



Der analoge Mensch in der digitalen Welt.

 hogrefe

Lutz Jäncke

Von der


Steinzeit

ins

Internet



Der analoge Mensch in der digitalen Welt

 hogrefe

Herzlichen Dank für
Ihre
Aufmerksamkeit !

Betäubungsmittel Nein danke!



05.11.2021

Wm mbV Marty Patrik

Gruppenchef Kriminalprävention

Agenda





Suchtmittel



Suchtmittel



Age Calculator 2021

Alter	Jahrgang	Gesetz
13	2008	Kein Alkohol 
14	2007	
15	2006	
16	2005 [!] Geburtsdatum beachten	Kein Tabak 
17	2004	Keine Spirituosen, Aperitifs oder Alcopops.
18	2003 [!] Geburtsdatum beachten	
19	2002	Ab 18 Jahren keine Jugendschutzgesetze.

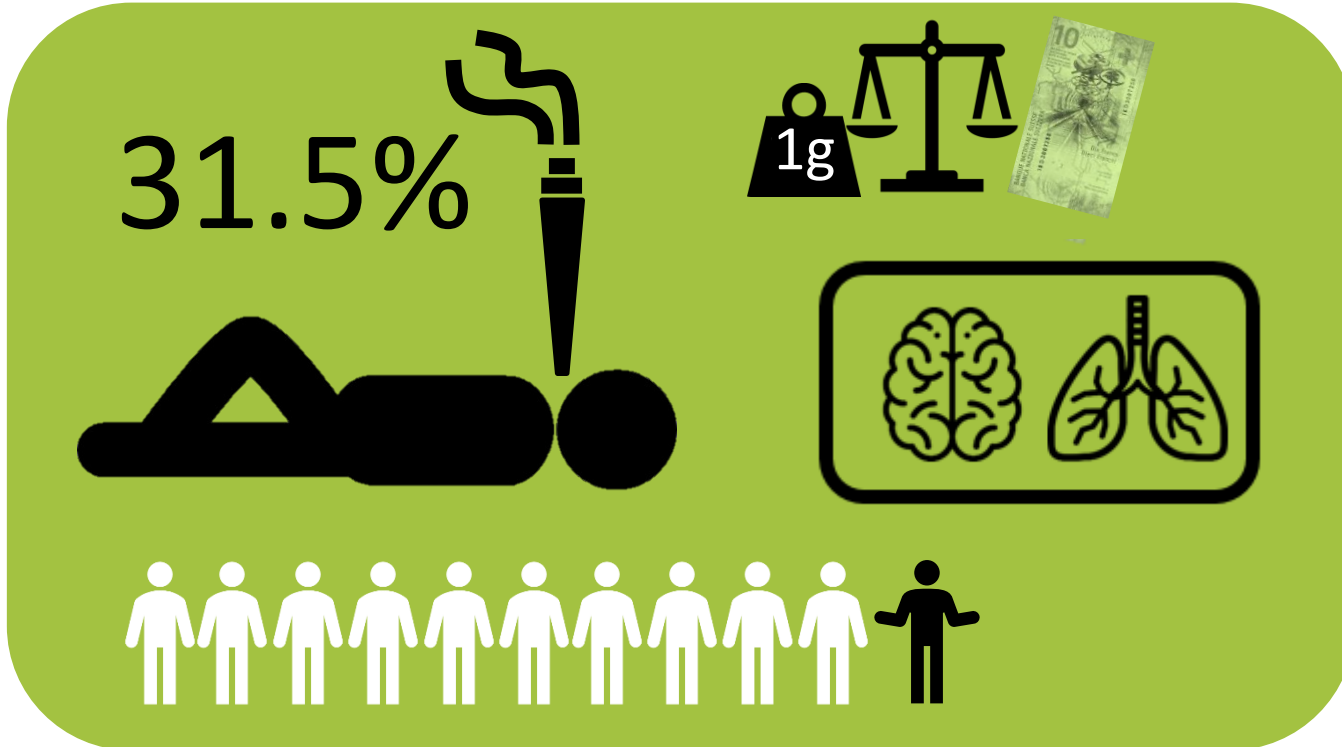
Suchtmittel



Warum Suchtmittel?



Cannabis



Kokain



1g

100

Ein Gramm reicht für etwa 12 Lines.



Ecstasy (MDMA)



The infographic features a pink background with several elements: a person wearing headphones and dancing, a purple pill, a 20 Swiss Franc banknote, a bar chart showing a steep decline, a wine glass with a 60% alcohol level, and a row of 11 smiley faces.

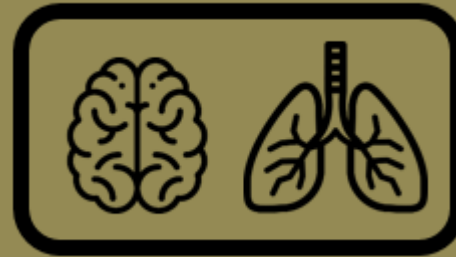
pro Gramm
Das reicht für
bis zu 10 Lines.

Die meisten
trinken auch
Alkohol, wenn
sie Ecstasy
nehmen.

Ecstasy-Konsumenten kaufen
meist bis zu 10 Pillen auf einmal.



Heroin



Crystal Meth



Neuroenhancer



Umsätze

Studie Kanton VD – Umsätze pro Jahr (Aargau ähnlicher Rahmen)

- Kokain (Strassenqualität) 377 - 461 kg
- Heroin 145 - 205 kg
- Ecstasy 58 - 79 kg
- Amphetamin 19 - 79 kg
- Marihuana/Haschisch 3,5 – 5,1 t (50'000 Joints/Tag)

Wie kriege ich das Zeug?

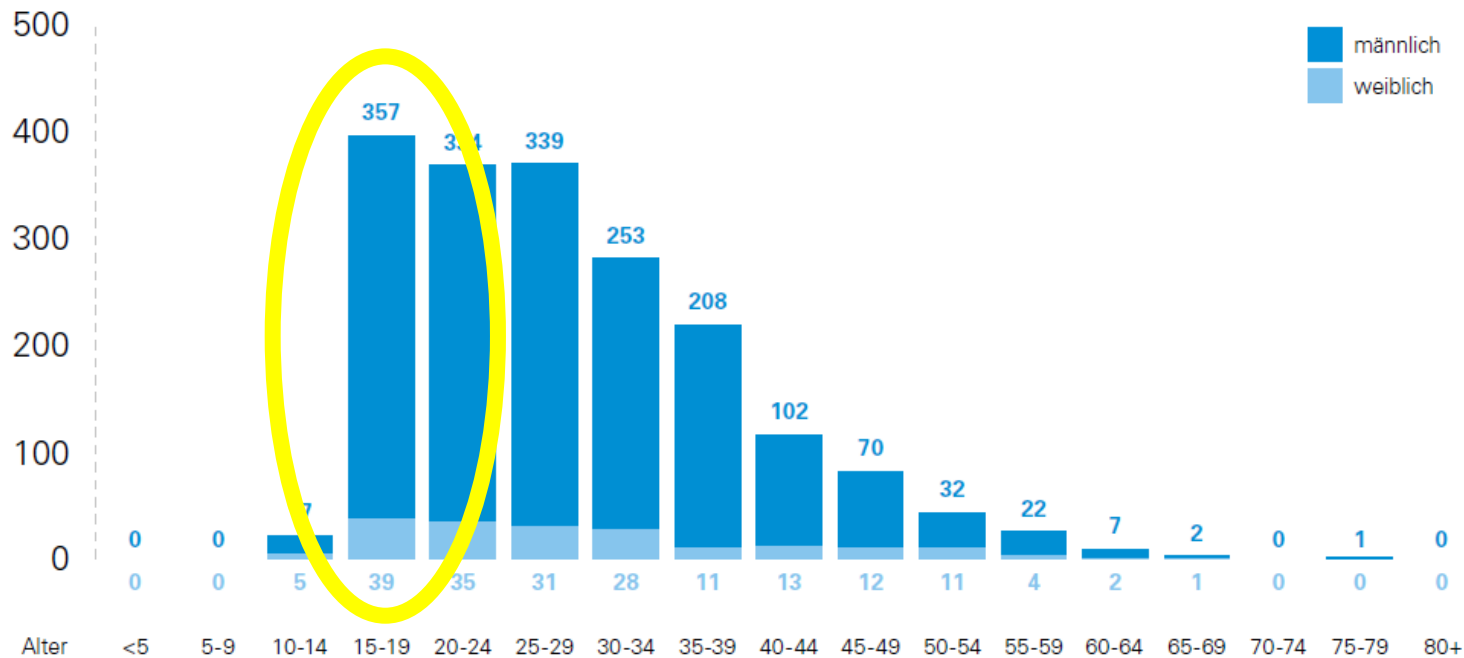


Probleme



Ermittelte Täter nach Alter und Geschlecht

Straftaten nach Betäubungsmittelgesetz



Anzeichen für Drogenkonsum

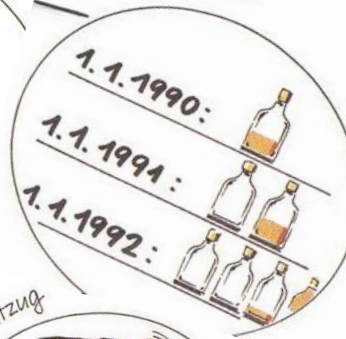


Anzeichen für Sucht

Kontrollverlust



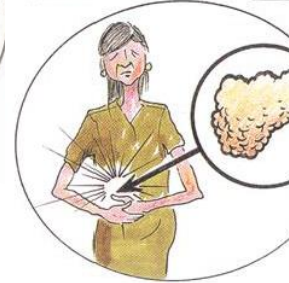
Toleranz



Zwanghaftes Verlangen



Konsum, trotz bewusster schädlicher Folgen



Vernachlässigung von Interessen und Pflichten



Entzug



Repression



Take Home Message

- Betäubungsmittel – Nein danke!
- Augen offen halten – Ansprechen!
- Vertrauensverhältnis aufbauen!

Kontakt:

beratungsstelle.kripo@kapo.ag.ch



KANTON AARGAU

Kantonspolizei / Kriminalpolizei

Wm mbV Patrik Marty

Gruppenchef Polizeiliche Beratungsstelle

Telefon +41 (0)56 200 11 96

patrik.marty@kapo.ag.ch

Tel. **117**
Drei Zahlen
für Ihre
Sicherheit.



www.polizei-ag.ch