

Glossar

A

Aggressivität (aggressivity). Disposition zu aggressivem Verhalten gegen Menschen oder Sachen (Vandalismus). Die individuellen Ausprägungsunterschiede sind von der Kindheit bis ins frühe Erwachsenenalter als relativ stabil nachgewiesen, besonders beim männlichen Geschlecht. Aggressionen können sehr viele Formen haben, z. B. physische Gewaltanwendung (häufiger bei Jungen), Beleidigungen, Einschüchterung, Ausschluss aus der sozialen Gruppe. Die Motivation aggressiven Verhaltens reicht von der Durchsetzung von Interessen über die Verteidigung von Ansprüchen bis zur Vergeltung erlebter Ungerechtigkeiten und Verletzungen. Aggressivität entwickelt sich als Reaktion auf selbst erlittene Aggression und Feindseligkeit. In den → Settings Schule und Berufswelt wird heute → Mobbing als Sonderform der Aggressivität diskutiert.

Akkommodation. Siehe Assimilation – Akkommodation.

Akkulturation (acculturation). Wandel ursprünglicher kultureller, durch → Enkulturation entstandener Entwicklungsmuster infolge dauerhafter Kontakte mit neuen kulturellen Gruppen. Akkulturation kann als sekundäre Enkulturation verstanden werden.

Antisoziales Verhalten. Siehe prosoziales – antisoziales Verhalten.

Assimilation – Akkommodation (assimilation – accommodation). Das Begriffspaar wurde von Piaget eingeführt, um die Entwicklung menschlicher Erkenntnis und Informationsverarbeitung zu erklären. Assimilation ist die Integration von Neuem in bestehende mentale (und Handlungs-)Strukturen, Akkommodation die Anpassung bestehender mentaler (und Handlungs-)Strukturen an Umwelanforderungen. Durch das Wechselspiel beider Prozesse werden nach Piaget die gesamte menschliche Erkenntnis und das mit ihr verbundene Wissen aufgebaut. Assimilation und Akkommodation sind zugleich die basalen Prozesse der mentalen Konstruktionsleistungen beim Aufbau von → Schemata und → Strukturen. Das Begriffspaar wird auch zur Beschreibung von zwei Formen der → Bewältigung von Verlusten im Erwachsenenalter verwendet.

Attribution (attribution). Zuschreibung. Personen werden Merkmale, Motive, Verantwortlichkeit für Leistun-

gen, Misserfolge, Erkrankungen, Unfälle und andere verlustreiche Ereignisse zugeschrieben. Man spricht auch bei subjektiven Erklärungen von Leistungen oder Versagen von Attribution. Leistungen werden z. B. auf Begabung, Anstrengung, Zufall, soziale Unterstützung oder andere Faktoren »attribuiert«. Diese Attributionen haben Folgen, z. B. für die Leistungsmotivation oder das Leistungselbstbild. Der *Attributionsstil* bezeichnet die Tendenz von Personen, bestimmte Attributionen anderen vorzuziehen. Zugeschriebene positive oder negative Merkmale können in das Selbstbild aufgenommen werden.

Aufmerksamkeit (attention). Leistung der Selektion aus Wahrnehmungs- und Vorstellungsakten. Aufmerksamkeit konzentriert, fixiert und fokussiert angesichts der Fülle von unentwegt auf den Organismus auftretenden Reizen und der Menge innerer Vorstellungen und Repräsentationen. Aufmerksamkeit wird durch das aufsteigende retikuläre Aktivierungssystem (ARAS) gesteuert, das vor allem den Wachheitsgrad (Vigilanz) bestimmt. Darüber hinaus sind aber je nach Aufgabe eine Reihe anderer Gehirnzentren beteiligt.

B

Begabung (talent). Wird als kausale Voraussetzung jedweder Leistung in einer → Domäne, aber auch als Voraussetzung für besondere Leistungen angesehen. Im letzteren Falle spricht man auch von Begabtheit (giftedness) oder Talent. Von *Hochbegabung* wird allgemein dann ausgegangen, wenn in einem Intelligenztest ein IQ-Wert von 130 erreicht oder überschritten wird.

Bereichsspezifische Entwicklung (domain-specific development). Kennzeichnet den Sachverhalt, dass Entwicklungs- und Lernfortschritte nicht in allen oder vielen Bereichen, gleichzeitig oder parallel verlaufen, sondern auf einen eng umgrenzten Bereich (→ Domäne) beschränkt bleiben. Dies gilt insbesondere für Hochleistungen und → Expertise.

Bewältigung (Coping). Aktivitäten des Individuums, Verluste und Gefährdungen wichtiger Anliegen oder eines positiven Selbstbildes durch Schicksalsschläge, Versagen, Konflikte, unerwartete Barrieren u. a. zu meistern und/oder die dadurch ausgelösten belastenden Gefühle zu dämpfen. *Assimilative* Bewältigung bedeutet problemorientiertes Handeln zur Sicherung oder Realisierung der

bedrohten Anliegen, *akkommodative* Bewältigung das Aufgeben oder Abwerten nicht (mehr) erreichbarer sowie die positivere Neubewertung erreichbarer Anliegen und Ziele (→ Assimilation – Akkommodation). Weitere Einteilungen unterscheiden zwischen *defensiver* Bewältigung (Verleugnen, Verdrängen) und *aktiver* Bewältigung (Coping) sowie zwischen *problemzentriertem* Coping (Auseinandersetzung mit anstehenden Problemen) und *emotionszentriertem* Coping (Versuche der Verminderung belastender Gefühle wie Angst, Empörung, Bitterkeit, Schuldgefühle, Scham, Eifersucht, Trauer). Das → SOK-Modell thematisiert Bewältigung als Voraussetzung erfolgreicher Entwicklung.

Big Five. Mit → Faktorenanalysen gefundene Persönlichkeitsfaktoren: Neurotizismus, Extraversion, Offenheit für Neues, Verträglichkeit und Gewissenhaftigkeit. Die ersten drei Faktoren zeigen bei Älteren geringere Werte, die letzten beiden höhere Werte als bei jüngeren Gruppen. Die Big Five weisen hohe intraindividuelle Stabilität auf und finden sich in ähnlicher Weise in vielen Kulturen.

Bindungstheorie (attachment theory). Beschreibt den Aufbau der Beziehung zwischen Kleinkind und Bezugsperson als Bindungssystem, das mit dem Erkundungssystem (→ Exploration) dergestalt in Wechselbeziehung steht, dass sichere Bindung Erkundungsverhalten anregt und das Kind bei angsteinflößenden Reizen ins Bindungssystem zurückkehren kann. Bindung baut sich erst gegen Ende des 1. und im Laufe des 2. Lebensjahres auf und scheint eine Universalie zu sein. Als *Bindungsstile* werden unterschieden: sicher gebunden (Typ B), unsicher vermeidend (Typ A), unsicher ambivalent (Typ C) und desorganisiert/desorientiert (Typ D). Diese Bindungsstile bleiben auch später in der Entwicklung bis zu einem gewissen Grad bestimmend und wirken sich auf die Qualität des Sozialverhaltens aus.

Bullying. Siehe unter Mobbing.

C

Coping. Siehe Bewältigung.

D

Deliberate Practice. Gezieltes, intensives, hochkonzentriertes Üben, das zur Erzielung von Hochleistungen benötigt wird. Das Ausmaß korreliert mit dem erreichten Leistungsniveau, weshalb manche Autoren auf das Konzept der → Begabung in Musik, Tanz und Sport verzichten zu können glauben. Dies wäre aber voreilig, da nicht

alle Menschen bei gleichem Übungsaufwand die gleiche Leistung erreichen und die Dunkelziffer der Abbrecher unbekannt ist. Vielmehr scheint es eine Wechselwirkung von Begabung und Deliberate Practice dergestalt zu geben, dass der relativ rasch erzielbare Fortschritt zu weiterer, noch intensiverer Übung motiviert.

Delinquenz (delinquency). Straffälliges Verhalten. Eine Straftat liegt vor, wenn eine Tat oder eine Unterlassung einem rechtlich definierten Straftatbestand entsprechen und dem Täter die Verantwortung für die Tat zugeschrieben wird. Erklärt werden Straftaten mit personalen und situationalen Bedingungen. Erstere resultieren auch aus der Entwicklungsgeschichte einer Person. Für ein Verständnis von Straftaten und für ihre Prävention sind auch ihre Motive zu erkunden, die sehr unterschiedlich sein können.

Bei Delikten von Jugendlichen ist häufig die Verteidigung oder Gewinnung von Sozialstatus das Motiv. Neben dieser Jugenddelinquenz gibt es eine persistente Delinquenz, die sich schon während der Kindheit in Verhaltensstörungen, oft aggressiver Art, ankündigt und im Erwachsenenalter erhalten bleibt.

Denken (thinking). Mentale Tätigkeiten oder → Operationen, z. B. zum Lösen von Problemen. Manche Probleme lassen sich durch die Vorstellung einer Sequenz von Handlungen lösen, ohne dass diese Handlungen ausgeführt werden müssten. In anderen Fällen sind andere mentale Operationen erforderlich. *Analoges* Denken nutzt Wissen, das bei anderen Problemen, die in einer bestimmten Hinsicht ähnlich sind, zum Ziel führt. Als allgemeine Formel des analogen Denkens gilt: $A : B = C : D$. *Deduktives* Denken zieht aus Prämissen einen logisch zwingenden Schluss. Prototyp des deduktiven Denkens ist der Syllogismus. *Induktives* Denken verallgemeinert einen Fall als gültig für andere unbekannte Fälle (wird bei Hypothesenbildung benötigt). *Kausales* Denken führt ein beobachtetes Ereignis auf Ursachen zurück, eine Fähigkeit, die schon bei Säuglingen zu finden ist. *Wissenschaftliches* Denken bezeichnet das in den Naturwissenschaften übliche Vorgehen der empirischen Prüfung einer Hypothese durch kontrollierte Variation und Kombination von Variablen.

Devianz (deviancy). Von der Norm abweichendes Verhalten. → Delinquenz ist eine Form der Devianz. Auch Süchte, Verhaltens- und Persönlichkeitsstörungen oder psychopathologische Erkrankungen wie Schizophrenie führen zu deviantem Verhalten. Verhaltensmuster, die

in einer Kultur üblich sind, können in einer anderen Kultur als deviant gelten.

Differenzierung (differentiation). Ausgliederung von Teilen aus einem ungegliederten Ganzen. Differenzierung wird als generelles Entwicklungsgesetz angesehen und zeigt sich vor allem in der Kindheit und Jugend als Ausfächerung von Teilleistungen, die aber ihrerseits koordiniert sind und hierarchisch reguliert werden (→ Integration).

Im schulischen Bereich steht Leistungsdifferenzierung im Vordergrund. Die *äußere* Differenzierung trennt Leistungsgruppen nach Schularten, die *innere* Differenzierung versucht, die Lernenden innerhalb der gleichen Gruppe (z. B. Schulklasse) entsprechend ihrem Leistungsniveau zu fördern (individualisierender Unterricht).

Domänen (domains). Lern- und Entwicklungsbereiche, in denen sich Leistungen entwickeln. Die Entwicklungspsychologie grenzt den Begriff der Domäne auf Bereiche ein, die eine biologische Basis zu haben scheinen, wie die intuitive Mathematik, Physik und Biologie. Die Pädagogische Psychologie definiert Domänen meist durch die Schul- bzw. Wissenschaftsfächer (einschließlich der musischen Bereiche) und gelangt zu einer nach oben offenen Anzahl von Domänen.

DSM-IV. Siehe unter Klassifikationssysteme psychischer Störungen.

E

Effektstärke (effect size). Die Effektstärke gibt an, wie groß (oder bedeutsam) der Effekt z. B. einer Maßnahme oder einer anderen mutmaßlichen Entwicklungsbedingung, etwa bestimmter Kontextmerkmale, ist. Sie wird auch als praktische Signifikanz bezeichnet. Damit die Effektstärke mehrerer Untersuchungen (z. B. in Metaanalysen), verschiedener Maßnahmen, Variablen und ihren Skalierungen verglichen werden kann, wird sie in standardisierter Quantifizierung als Anteil an der Varianz der interessierenden Messvariablen erfasst.

Egozentrismus (egocentrism). Die Unfähigkeit, eine von der eigenen Perspektive abweichende Perspektive einer anderen Person einzunehmen. Man spricht von Egozentrismus, wenn nicht erkannt wird, dass und was eine andere Person von einer anderen Position im Raum aus wahrnimmt, oder wenn angenommen wird, eine andere Person habe dieselben Informationen und Erkenntnisse wie man selbst.

Emotionen (emotions). Emotionen sind Erlebnisqualitäten, die »einen Anlass« haben. Sie sind zum größten Teil Ausdruck spezifischer → Kognitionen und Bewertungen dieses »Anlasses«. So drückt z. B. Angst eine erlebte Bedrohung durch den Anlass aus, Empörung den Vorwurf einer Normverletzung, Trauer einen Verlust, Schuld ein moralisches Versagen, Scham einen Ehrverlust, Stolz einen Gewinn an Selbstwert, Neid eine erlebte Minderwertigkeit im Vergleich zu einer anderen Person.

Enkulturation (enculturation). Aneignung von Handlungskompetenzen, die für das Leben in der Kultur, in der das Individuum aufwächst, erforderlich sind. Enkulturation kann als Prozess der Übernahme der Kultur bzw. des Hineinwachsens in die Kultur verstanden werden.

Entwicklung (development). Nachhaltige und nachhaltig wirkende psychologische Veränderungen einer Person bzw. ihrer Merkmale, z. B. Dispositionen, Wissen, Fähigkeiten. Diese Veränderungen können universell, differenziell oder individuell sein.

Entwicklungsaufgaben (developmental tasks). Ergeben sich aus entwicklungsabhängigen Fähigkeiten und Möglichkeiten, aus somatischen Reifungs- und Abbauprozessen und altersnormierten gesellschaftlichen Erwartungen und Anforderungen, die kulturspezifisch sein können. Idealerweise liegt eine → Passung zwischen den Entwicklungsgegebenheiten und den altersnormierten gesellschaftlichen Erwartungen vor, z. B. bezüglich Blasenkontrolle, Schuleintritt, Eheschließung, Ausscheiden aus dem Berufsleben. Von Entwicklungsaufgaben sind → kritische Lebensereignisse zu unterscheiden.

Entwicklungsgenetik (developmental genetics). Erforschung des Einflusses der Erbanlagen (→ Gene) auf die Entwicklung. Entwicklung beruht nicht linear-kausal auf einem genetischen Programm, sondern auf der Wechselwirkung zwischen Genaktivität, neuronaler Aktivität, Verhalten und Umwelt. Die Genaktivität variiert im Verlauf der Entwicklung.

Entwicklungsmodelle (developmental models). Modelle sind Versuche, eine komplexe Wirklichkeit darzustellen. Sie können die Wirklichkeit mehr oder weniger richtig, mehr oder weniger vollständig darstellen; es bleiben immer Lücken. Modelle sind fruchtbar, wenn sie ein angemessenes Verständnis der Wirklichkeit ermöglichen, wenn aus oder mit ihnen Vorhersagen oder Einflussnahmen abgeleitet werden können.

Es gibt unterschiedliche Modelle, mit denen spezifische Sichten auf Veränderungen und Stabilitäten in der Entwicklung möglich sind: Entwicklung als quantitatives Wachstum, Entwicklung als qualitative Veränderung (z. B. als Differenzierung und Integration, als Stufenfolge, als Abfolge von Phasen, als Überschichtung).

Werden die Einflussfaktoren in die Modellbildung einbezogen, sind Reifungsmodelle von Modellen der Interaktion von Anlagen und Umwelteinflüssen zu unterscheiden. Ein spezifisches Modell ist hierbei das aktionale Entwicklungsmodell mit der Annahme, dass Menschen einen aktiv gestaltenden Einfluss auf ihre eigene Entwicklung nehmen, indem sie Ziele und Anliegen verfolgen, sich ihre eigene Lebensumwelt aussuchen und gestalten.

Systemische Entwicklungsmodelle (→ Systemtheorie) differenzieren die Faktoren Anlage, Umwelt, die sich entwickelnde Person sowie die Möglichkeiten ihres Zusammenspiels weiter auf. Grundsätzlich haben alle Elemente des → Systems Bezüge zueinander. Es ist Aufgabe der Modellbildung, einflussreiche Bezüge zu ermitteln und das grundsätzlich offene System in Ausschnitten darzustellen, die individuelle und differenzielle Entwicklungen erklären und Ansatzpunkte für förderliches und präventives Handeln bieten.

Entwicklungsnormen (developmental norms). Empirisch ermittelte Altersangaben für bestimmte Entwicklungsmerkmale wie Intelligenz, Motorik, Sprache und Sozialverhalten. Die mit Entwicklungstests gewonnenen Normen reichen nur bis etwa zum 16. Lebensjahr, weil Entwicklungsveränderungen im weiteren Lebensverlauf nicht mehr allgemein, sondern differenziell sind, weshalb Jahrgangsnormen keine brauchbare Orientierung liefern. Entwicklungsnormen beziehen sich aber auch auf Entwicklungsstrukturen, → Entwicklungsaufgaben, Entwicklungsübergänge und -krisen in einzelnen Lebensabschnitten wie Einschulung, Schulabschlüsse, Aufnahme und Ende der Berufstätigkeit, Partnerschaft, Elternschaft und deren adäquate → Bewältigung.

Werden Strukturniveaus (Stufen oder Stadien) erfasst, sind diese Niveaus in den Testitems abzubilden. Die Skalen dienen dann nicht nur der Diagnostik des erreichten Entwicklungsniveaus, sondern auch der Überprüfung entwicklungstheoretischer Hypothesen, etwa der These Piagets, dass ein neues Strukturniveau in verschiedenen Domänen zur gleichen Zeit erreicht wird und dass Regressionen auf ein früheres Stadium

kaum vorkommen, weil mit dem höheren Strukturniveau Widersprüchlichkeiten überwunden und vermieden werden, die auf dem vorhergehenden als solche erkannt, aber noch nicht gelöst wurden.

Entwicklungsstörungen (disorders of psychological development). Darunter werden im ICD-10 unter F80–F89 die Beeinträchtigungen zusammengefasst, die drei Merkmale aufweisen: (1) einen Beginn, der im Kleinkindalter oder in der Kindheit liegt; (2) eine Einschränkung oder Verzögerung in der Entwicklung von Funktionen, die eng mit der biologischen Reifung des Zentralnervensystems verknüpft sind; (3) einen stetigen Verlauf, der nicht die für viele psychischen Störungen typischen Remissionen und Rezidive zeigt. Der Terminus »Entwicklungsstörungen« wird darüber hinaus oft für eine Vielfalt von Störungen verwendet, die in Kindheit und Jugend auftreten (z. B. für → Lernstörungen). Für das Erwachsenenalter verwendet man den Terminus **kaut**.

Erblichkeitskoeffizient. Siehe Heritabilität.

Erhebungsmethoden (assessment methods). Wie in der Psychologie generell werden auch in der Entwicklungspsychologie die theoriengeleitete Verhaltensbeobachtung, Fragebögen, Leistungstests und standardisierte bzw. semistrukturierte Interviews verwendet. In der frühen Kindheit sind die wichtigsten Erhebungsmethoden die Erfassung des orientierenden Reflexes und der darauffolgenden Habituation, die Präferenzreaktion bei Darbietung zweier (visueller oder akustischer) Reizmuster und Bewegungsmessungen (z. B. Blickbewegung beim Abtasten eines Reizmusters, Führen der Greifbewegung nach einem bewegten Objekt). In den ersten Lebenswochen steht als Indikator das Saugverhalten zur Verfügung.

Bei theoriengeleiteter Beobachtung bevorzugt man standardisierte Situationen (z. B. den Fremde-Situations-Test zur Erfassung des Bindungsverhaltens oder kontrollierte Darbietungen zur Erfassung der Objektpermanenz), analysiert aber auch (videografierte) freie Situationen, wie beim Spielverhalten und beim Verhalten in der Peergruppe sowie generell beim Sozialverhalten im natürlichen Umfeld. Solche Beobachtungen werden heute nicht mehr ohne videografierte Dokumentationen durchgeführt, die danach theoriengeleitet auswertbar sind. Von Bedeutung für die emotionale und motivationale Entwicklung ist die standardisierte Analyse des emotionalen Ausdrucks (z. B. ab wann er in Abwesenheit von sozialen Partnern ausbleibt).

Aufgabenstellungen zur Ermittlung des Entwicklungsstandes erfolgen entweder innerhalb vorgegebener Situationen oder in Form von Leistungstests; bei diesen kann man unterscheiden zwischen Intelligenz- und Fähigkeitstests (z. B. für musikalische Fähigkeiten), Entwicklungstests (für das generelle Entwicklungsniveau) und Leistungstests (v. a. für schulbezogene Leistungen).

Befragungen existieren in Form von Exploration (offene Befragung nach dem Lebenslauf), standardisierten und semistrukturierten Interviews sowie Fragebögen, die entweder bereits standardisiert sind oder bei neuen Fragestellungen speziell entwickelt werden. Dabei richten sich die Items auf die Gesamtpersönlichkeit, auf Teilkomponenten der Persönlichkeit (z. B. Selbstkonzept, Körperkonzept, Motivation), auf Entwicklungsaufgaben und -ziele oder auf kritische Lebensereignisse. Zur raschen Erfassung von Entwicklungsniveaus bzw. -störungen nutzt man Screeningverfahren, die ebenfalls meist standardisiert sind. Als fruchtbar hat sich die Bearbeitung von Dilemmata erwiesen (z. B. für die Einschätzung des Niveaus der Perspektivenübernahme, des moralischen Urteilens und des dialektischen Denkens).

Spezielle Verfahren, die heute eine wichtige Rolle in der Entwicklungspsychologie spielen, sind bildgebende Verfahren zur Erfassung des neurologischen Status im Gehirn (z. B. EEG, Magnetresonanztomografie, Positronenemissionstomografie), Messungen des Hormonspiegels (z. B. Cortisol im Speichel, Melatonin, Östrogen und Testosteron), der Pulsfrequenz und des Hautwiderstands sowie Reaktionszeitmessungen.

Erkundung. Siehe Exploration.

Erziehung (education, parenting). Einwirkung von Eltern und Pädagogen auf Kinder und Jugendliche in der Absicht, deren Entwicklung auf spezifische Ziele hin zu steuern. Was dabei angestrebt wird, liegt in der Entscheidungsmacht der Erzieher. Absichtsvolle Versuche, bei anderen Menschen Entwicklungen zu bestimmten Zielen zu erreichen, gibt es selbstverständlich auch in vielen anderen sozialen Beziehungen. Auch Versuche der Kinder und Jugendlichen, Eltern und Pädagogen zu erziehen, dürfen nicht übersehen werden.

Erziehungsziele sind nicht in erster Linie Wissen und Kompetenzen, sondern Werthaltungen, Normorientierungen, Einstellungen und andere Persönlichkeitsmerkmale. Aber Wissen und Kompetenzen können erforderlich sein, um die Entwicklungsziele zu erreichen und deren Umsetzung in Handeln zu ermöglichen. Die mo-

ralische Erziehung mag primär das Ziel haben, die Akzeptanz bestimmter moralischer Normen zu erreichen. Deren Umsetzung in Handeln mag jedoch Kompetenzen der Selbstkontrolle bei Versuchungen zur Übertretung oder Kompetenzen der Normbegründung gegenüber Andersdenkenden erfordern, die dann ebenfalls erzieherisch vermittelt werden können. Wenn das Erziehungsziel das eigenverantwortliche Treffen von Entscheidungen in Normendilemmata ist, müssen Kompetenzen der Reflexion und des Diskurses über solche Dilemmata vermittelt werden. Wenn das Erziehungsziel ein positives Leistungsselbstbild ist, sind Kompetenzen zum Erzielen guter Leistungen gefragt.

Erziehung ist ein Sonderfall der → Sozialisation, womit alle Einflüsse auf die Persönlichkeitsentwicklung gemeint sind, auch solche, die nicht absichtsvoll ausgeübt werden. In der entwicklungspsychologischen Forschung sind neben Erziehungszielen auch Erziehungsstile und erzieherische Kompetenzen als einflussreich für die Persönlichkeitsentwicklung nachgewiesen.

Evaluation (evaluation). Überprüfung der Wirksamkeit von Maßnahmen der Entwicklungsförderung oder der Prävention von Entwicklungsstörungen. Hierfür sind Untersuchungspläne erforderlich, mit denen sichergestellt wird, dass die beobachteten Effekte auf die Maßnahmen und nicht auf andere Einflüsse zurückzuführen sind, z. B. auf Reifung oder günstige Umwelteinflüsse. Erforderlich ist zumindest eine Interventionsgruppe (IG) und eine in Bezug auf relevante Variablen parallelierte Kontrollgruppe (KG). Es sollte auch sichergestellt werden, dass die KG nicht indirekt von den Maßnahmen profitiert, etwa durch Kontakte mit Mitgliedern der IG.

Üblicherweise gibt es mindestens drei Messzeitpunkte: (1) einen Prätest vor Beginn der Maßnahme, mit dem auch kontrolliert wird, dass die Ausgangswerte der IG und KG gleich sind; (2) einen Posttest bald nach Beendigung der Maßnahme und (3) eine Follow-up-Messung einige Zeit später, um die Stabilität der Effekte, evtl. auch ihre spontane Weiterentwicklung, zu kontrollieren, aber auch um zu prüfen, ob ein erzielter Entwicklungsvorsprung der IG erhalten bleibt und die KG nicht spontan aufholt.

Neben dieser Prüfung der Gesamtwirksamkeit (summative Evaluation) gibt es eine formative Evaluation mit dem Ziel, die Maßnahme und ihre Durchführung auf der Grundlage der empirischen Erprobung von Varianten der Konzeption, der Vermittlungsverfahren und

des Trainings von Personen, die das Programm durchführen sollen, zu optimieren. In *Metaevaluationen* werden möglichst viele Evaluationen der gleichen Maßnahme zusammengefasst. Dies erlaubt eine Aussage darüber, wie wirksam sie generell ist und ob ihre Wirksamkeit moderiert wird (→ Moderatorvariable), z. B. durch Merkmale der Adressaten (etwa der Freiwilligkeit der Teilnahme oder der Motivation), durch Merkmale ihres Umfeldes (etwa der Bildung der Eltern), durch unterschiedliche Formen der Realisierung (etwa Einbezug der Eltern oder nicht), oder ob die Wirkungen mehr auf die Kompetenzen der Vermittler als auf das inhaltliche Programm der Maßnahme zurückzuführen sind.

Expertise (expertise). Spezialisiertes, aber tiefes → Wissen in spezifischen Bereichen (Domänen). Für Expertisen mit Hochleistung scheint die 10-Jahres-Regel zu gelten: Man benötigt ca. 10 Jahre, um in einer Domäne zum Experten zu werden. Das Konzept der Expertise ersetzt bis zu einem gewissen Grad das Konzept der → Begabung, da die entscheidende Bedingung in einer intensiven langfristigen Beschäftigung mit den Gegenständen des Bereichs zu suchen ist (→ Deliberate Practice). Die Entwicklung des Kindes, das als universeller Novize anzusehen ist, besteht unter dieser Perspektive in einem Aufbau von Expertisen, selbst bis zum Niveau von Erwachsenen. Abhängig von der Intensität der Beschäftigung mit bestimmten Gegenständen oder Themen können Kinder Experten und Erwachsene Novizen sein (z. B. bei der Beherrschung eines Musikinstruments, bei sportlichen Hochleistungen oder bei Computerwissen).

Exploration, Erkundung (exploration). Ein in der frühen Kindheit einsetzendes Verhalten, das der Erforschung der Umwelt dient und für die kognitive Entwicklung daher zentrale Bedeutung besitzt. Sicher gebundene Kinder zeigen mehr explorative Aktivitäten als andere (→ Bindungstheorie, → Neugierverhalten).

F

Fähigkeiten (abilities). Merkmale der → Persönlichkeit, die relativ stabil sind und als innere Ursachen für Verhalten, Ausdruck und Leistung angesehen werden. Unter Leistungsaspekten lassen sich Fähigkeiten bestimmten → Domänen zuordnen und gelten dort als das Resultat von Lernprozessen. Während man früher Fähigkeiten stärker als angeborene Merkmale ansah, werden sie heute als Produkt der Wechselwirkung von

genetischen Voraussetzungen, Umweltbedingungen und eigener konstruktiver Aktivität gesehen.

Faktorenanalyse (factor analysis). Ein mathematisches Verfahren zur Reduktion von Matrizen, die lineare Zusammenhänge zwischen Variablen abbilden (Korrelationen oder Kovarianzen). Die Faktorenanalyse ermittelt Ähnlichkeiten zwischen Variablen und gruppiert sie nach Faktoren, auf denen bestimmte Variablen hoch, die übrigen jedoch niedrig laden; damit ist gemeint, dass bestimmte Variablen für bestimmte Faktoren hohes Gewicht haben und diese Faktoren inhaltlich definieren, die anderen ein niedriges Gewicht und von daher eher bedeutungslos sind. Auf diese Weise erhält man eine Faktorenstruktur. Bei der *konfirmatorischen* Faktorenanalyse werden theoretisch abgeleitete Faktorenstrukturen vorgegeben, bei der *exploratorischen* Faktorenanalyse nicht.

Familie (family). Im engeren Sinn biologisch-soziale Gruppe von Eltern mit ihren ledigen, leiblichen und/oder adoptierten Kindern. Die Kernfamilie umfasst nur zwei Generationen, die Großfamilie drei oder vier Generationen (und in anderen Kulturen auch nähere Verwandte). Familien sind offene, sich entwickelnde und sich partiell selbst regulierende → Systeme mit Bezügen zwischen ihren Elementen und Teilsystemen und anderen Systemen (andere Familien, Nachbarn, Schulen, Berufswelt, Rechts- und Wirtschaftsordnung, kulturelle Wert- und Normsysteme).

Ihre Entwicklung ist im Kontext materieller und sozialer → Ressourcen und Restriktionen, einschließlich Aufgaben und Anforderungen (→ Entwicklungsaufgaben), zu sehen. Familiäre Lebensformen zeigen gegenwärtig eine Pluralisierung, wobei die traditionelle Kernfamilie nur eine von mehreren Möglichkeiten darstellt. Eine relativ häufige Form bilden Patchworkfamilien, bei der Partner nach Ehescheidung und Auflösung der bisherigen Familie neue Partnerschaften eingehen und Kinder aus erster Ehe (oder nachfolgenden Ehen) mit in die neue Lebensgemeinschaft bringen.

Forschungsdesigns (study designs). Das einfachste Forschungsdesign zur Erfassung von Entwicklungsveränderungen ist das *Vorher-Nachher-Design* (Minimalforderung: Versuchs- und Kontrollgruppe), bei dem geprüft wird, ob ein Treatment (z. B. eine entwicklungsfördernde Maßnahme) wirksam war (→ Evaluation). Die → Längsschnittuntersuchung benötigt demgegenüber eine größere Anzahl von Messwiederholungen. Die → Querschnittuntersuchung, die

verschiedene Altersstufen (und damit → Kohorten) zum gleichen Zeitpunkt erfasst, kann nur dann zu validen Ergebnissen führen, wenn die gefundenen Entwicklungsunterschiede generell (nomothetisch) und nicht differenziell gelten. Zu den Vor- und Nachteilen beider Designs siehe unter den beiden Stichwörtern. Das *Kohortensequenzdesign* verbindet beide Verfahren und fängt bei mehrfacher Wiederholung systematische Fehler auf. *Follow-up-Studien* verfolgen ein Entwicklungsergebnis oder Fördermaßnahmen durch eine oder mehrere Erhebungen nach einem längeren Zeitraum. Eine Sonderstellung nimmt das *Single-Subject-Design* ein, bei dem nur eine Versuchsperson, dafür aber zu sehr vielen Zeitpunkten untersucht wird. Ein verallgemeinerbarer Erkenntnisgewinn ergibt sich nur dann, wenn die Befunde Hinweise auf allgemeine Gesetzmäßigkeiten von Entwicklung liefern, die dann gezielter geprüft werden können. Retrospektive Untersuchungen, die Probanden in der Rückschau über vergangene Ereignisse und Erfahrungen befragen, sind problematisch, sofern sie auf tatsächliche Ereignisse abzielen, hingegen interessant, wenn sie die integrativen Konstruktionsleistungen der Einzelnen erfassen, die ihr Leben in der Rückschau zu einem stimmigen Ganzen gestalten.

In der Erforschung der kindlichen Entwicklung spielt nach wie vor das *experimentelle Forschungsdesign* eine Hauptrolle. Hier wird unter Kontrolle aller erfassbaren Variablen nur eine variiert, um zu prüfen, ob der theoretisch zu erwartende Entwicklungseffekt tatsächlich auf die angenommene Wirkgröße zurückzuführen ist. Der Hauptnachteil dieser Form des Experimentes liegt in der geringen ökologischen → Validität, was man durch sog. ökologische Experimente, die in der sozialen Realität möglichst wirklichkeitsnah und zugleich kontrolliert konzipiert werden, auffangen kann.

G

Gedächtnis (memory). Die Fähigkeit, Information zu speichern und zu nutzen. Wiedererkennen (von Geburt an vorhanden) identifiziert externe Reizmuster mit zuvor gespeicherten Mustern, Reproduzieren (tritt ab dem 2. Lebensjahr auf) vermag gespeicherte Information ohne externe Hilfen abzurufen und zu produzieren. Bezüglich der Dauer des Behaltens unterscheidet man zwischen *Ultrakurzzeit*- (Bruchteile von Sekunden), *Kurzzeit*- (Sekunden bis Minuten) und *Langzeitgedächtnis* (zeitlich unbegrenzt); das Ultrakurzzeitge-

dächtnis wird auch häufig »sensorisches Register« genannt, das Kurzzeitgedächtnis als *Arbeitsgedächtnis* bezeichnet. Beim Langzeitgedächtnis unterscheidet man das *explizite oder deklarative* (bewusst verfügbare Information) und das *implizite oder nicht-deklarative* Gedächtnis (nicht bewusst verfügbares prozedurales Wissen, das mit der Nutzung von Strategien und dem Einsatz von Fertigkeiten zu tun hat; → Lernen, → Priming). Das explizite Gedächtnis gliedert sich in das *episodische* (Speicherung von Erfahrenem) und das *semantische* Gedächtnis (fachlich und logisch gegliederte Wissensinhalte). Das *autobiografische* Gedächtnis ist Teil des episodischen Gedächtnisses, in dem Erinnerungen mit starkem Selbstbezug repräsentiert sind. Weiter werden Gedächtniskapazität (Umfang des verfügbaren Speichers) und Gedächtnisstrategien (für das Einprägen und das Abrufen aus dem Speicher) unterschieden. Das *Metagedächtnis* bezieht sich auf das Wissen über das Gedächtnis; dabei unterscheidet man ein *deklaratives* (verfügbares, mitteilbares Wissen über Gedächtnisvorgänge) und ein *prozedurales* Metagedächtnis (Fähigkeit zur Kontrolle und Regulierung gedächtnisbezogener Aktivitäten). Das Gedächtnis ist also keine einheitliche Funktion, sondern besteht aus vielen »Gedächtnissen«, deren Leistungsfähigkeit auch intraindividuell sehr unterschiedlich sein kann.

Gene (genes). Beim Menschen die Segmente auf den 23 Chromosomenpaaren, die die Erbinformation in Form von DNA enthalten. Jedes Gen auf den 22 homologen Chromosomenpaaren hat zwei parallele Allele, eines von der Mutter, eines vom Vater (beim Mann ist ein Paar nicht homolog, das X- und das Y-Chromosom). Das menschliche *Genom* (die gesamte Erbinformation) schätzt man heute auf 35.000–40.000 Gene (etwa so viel wie bei einer Graspflanze). 98,5 % der Gene haben wir mit unseren nächsten Verwandten, den Schimpansen, gemeinsam. Die Menschen unterscheiden sich untereinander praktisch nicht hinsichtlich der Gene (99,9 % sind gemeinsam), sondern nur hinsichtlich der Allele. Aufgrund der großen Ähnlichkeit zwischen verschiedenen menschlichen Populationen gibt es entgegen der Alltagsmeinung keine verschiedenen menschlichen Rassen.

H

Habituation – Dishabituation (habituation – dishabituation). Man gibt Kindern in einem ersten Schritt die Möglichkeit, ein »Objekt« (z. B. Spieltier oder ein Bild

davon) durch Betrachten oder Manipulieren zu erkunden, bis ihr Interesse daran absinkt, was als Indikator für Habituation gilt. Im zweiten Schritt gibt man ihnen anschließend entweder wieder dasselbe Objekt oder ein anderes, das in verschiedener Hinsicht mehr oder weniger verschieden ist, oder beide Objekte gleichzeitig (zur Auswahl) zum Betrachten oder Manipulieren. Meist wird das neue Objekt länger betrachtet oder häufiger ausgewählt. Das Paradigma ermöglicht schon bei Kindern im vorsprachlichen Alter festzustellen, was sie als ähnlich oder verschieden sehen. Ein interessanter Befund ist, dass schon sehr früh Kategorien gebildet werden. Wenn im zweiten Schritt das neue Objekt wieder ein Tier ist, wird es weniger lange die Aufmerksamkeit binden als ein Objekt aus einer anderen Kategorie (z. B. ein Fahrzeug oder eine Frucht). So lässt sich ermitteln, über welche Kategorien Kinder wann verfügen.

Handlung (action). Verhalten, das willentlich und zielorientiert ausgeführt wird. Verhalten kann auch durch Bedingungen determiniert sein, über die das Subjekt zumindest in der aktuellen Situation keine Kontrolle hat: externe Bedingungen wie Naturgewalten, interne wie Unvermögen oder psychopathologische Störungen. Für ihre Handlungen sind Menschen verantwortlich und verantwortlich zu machen, für determiniertes Verhalten nicht. Die Verantwortlichkeit ist auszuschließen, wenn Menschen nicht hätten anders handeln können. Die Verantwortlichkeit für Handlungsfolgen ist auszuschließen, wenn die Folgen nicht vorhersehbar waren. Die Ausweitung der Handlungsfähigkeit ist ein wichtiges Entwicklungs- und Erziehungsziel, ebenso die Förderung des Bewusstseins, entscheidungs- und handlungsfähig zu sein, das sich in internalen Kontrollüberzeugungen (→ Kontrolle) und erlebter → Selbstwirksamkeit niederschlägt.

Heritabilität, Erblichkeitskoeffizient (heritability, heritability coefficient). Der Erblichkeitskoeffizient gibt den Anteil der genetisch bedingten Varianz eines Merkmals an der ermittelten Gesamtvarianz dieses Merkmals in der untersuchten Population an. Er kann zwischen 0 und 1.0 variieren. Ein Erblichkeitskoeffizient von .50 besagt, dass 50 % der beobachteten Varianz in dieser Population auf genetische Unterschiede zurückgehen, aber nicht, dass die Merkmalsausprägung bei einzelnen Individuen zu 50 % genetisch bedingt sei. Der Erblichkeitskoeffizient für ein Merkmal wird umso geringer werden, je größer die Unterschiede der relevanten Umweltbedingungen in der untersuchten Population wer-

den. Würde die gesamte Population in denselben Umweltbedingungen leben, würde der Erblichkeitskoeffizient auf 1.0 steigen, weil alle Unterschiede – von Messfehlern abgesehen – auf genetische Unterschiede zurückgeführt werden müssten.

I

ICD-10. Siehe unter Klassifikationssysteme psychischer Störungen.

Identität (identity). Psychologisch ist persönliche Identität die einzigartige Kombination persönlicher Merkmale, deren man sich selbst bewusst ist und mit der man sich selbst anderen darstellen kann. Dieses Bild von der eigenen Identität wird auch davon beeinflusst, wie andere einen wahrnehmen. Selbsterkenntnis und Selbstgestaltung formen die Identität (Wer bin ich? Was will ich?).

Geschlechtsidentität bildet den Anteil der Identität, der die Selbstwahrnehmung und Selbstdefinition der Geschlechtsrolle und deren Integration in die Gesamtidentität umfasst. Die *kulturelle* Identität definiert die Zugehörigkeit zu und Orientierung an der Kultur, in der man aufwächst (→ Enkulturation), was bei Migranten und beruflich erforderlichen Auslandsaufenthalten zu Konflikten zwischen ursprünglicher und neu geforderter kultureller Identität führt (→ Akkulturation). *Soziale* Identität ist die Identifikation mit sozialen Gruppen und sozialen Systemen (Familie, Freundschaften, Cliquen, Berufsgruppen, Altersgruppen, Volksgruppen, Religionsgemeinschaften, Schichten u. v. a. m.), jeweils in Abhebung zu Außengruppen.

Integration (integration). Entwicklungspsychologisch bezieht sich Integration auf Prozesse der Koordination und Hierarchisierung bei sich ausdifferenzierenden Leistungen (Fähigkeiten und Fertigkeiten). Sie bildet das Gegenstück zur → Differenzierung. Ein Beispiel bietet die Entwicklung des gezielten Greifens im 1. Lebensjahr vom Grapschen zur integrierten Koordination der Einzelmuskel des Armes und der Hand beim Anfassen eines Gegenstandes.

Intelligenz (intelligence). Oberbegriff für verschiedenartige kognitive Leistungsfähigkeiten, die mit Tests gemessen werden. Intelligenz ist ein brauchbarer → Prädiktor für viele Leistungen und Lernfortschritte in neuen Problemsituationen und Stoffgebieten. Mit der Zunahme von Wissen und → Expertise in spezifischen → Domänen sinkt die Korrelation zwischen Leistungen und Intelligenz; das Vorwissen ist dann der bessere

Prädiktor. Die Positionsstabilität der Intelligenz (→ Stabilität) ist schon von der Kindheit an hoch, wenn keine signifikanten Änderungen im Anregungs- und Anforderungsgehalt der Entwicklungsumwelt eintreten.

Unterschiedliche Intelligenzfaktoren haben unterschiedliche Entwicklungsverläufe. Zweikomponentenmodelle unterscheiden zwischen *fluider* Intelligenz (oder »Mechanik« der Intelligenz; z. B. induktives und deduktives Denken) und *kristalliner* Intelligenz (oder »Pragmatik« der Intelligenz; z. B. sprachliches Wissen). Die fluide Intelligenz nimmt in der Kindheit früher zu und im Erwachsenenalter früher und stärker ab als die kristalline Intelligenz.

Interesse (interest). Längerfristiger oder dauerhafter Bezug einer Person zu einem Gegenstand oder Gegenstandsbereich. Die kognitive Komponente des Interesses bezieht sich auf Wissensinhalte des Gegenstandsbereichs und deren Aneignung. Die affektive Komponente beinhaltet die Valenz (Wertigkeit) des Gegenstandsbereiches. Die Handlungskomponente kennzeichnet den Umgang mit dem Gegenstand, der entweder eigentliches Ziel des Interesses ist (z. B. ein begehrtes Sammelobjekt) oder Mittel zum Zweck (z. B. das Sammeln selbst, das Sammelobjekt wird Nebensache).

Internalisierung (internalization). Die Übernahme von Wertüberzeugungen, sozialen Normen, Kognitionen und Verhaltensweisen in der Weise, dass sie zum Bestandteil der eigenen psychischen Struktur oder des → Selbst werden. Bei Werten und Normen impliziert dies die eigene Verpflichtung zur Einhaltung.

Intervention (intervention). Eingriff in die Entwicklung, z. B. in Form einer Trainingsstudie. Interventionen sind ein wichtiges Instrument der entwicklungspsychologischen Grundlagenforschung, weil sie Entwicklungsprozesse teilweise unter experimentelle Kontrolle bringen und deswegen eher als rein beobachtende Methoden Rückschlüsse auf die Ursachen von Entwicklungsveränderungen ermöglichen (→ Plastizität). Zugleich sind Interventionen für die angewandte Entwicklungsforschung von zentraler Bedeutung, wenn sie darauf abzielen, ungünstige Entwicklungsverläufe zu vermeiden oder zu korrigieren (→ Prävention).

Intuitive Theorien (intuitive theories). Schon kleine Kinder haben Theorien über die Welt. Sie werden als intuitiv bezeichnet, weil sie sich ohne formale Bildung oder andere Formen der Unterrichtung entwickeln. Vielleicht wurzeln sie in biologisch grundgelegten Mo-

dulen. Intuitive Theorien gibt es beispielsweise für die Physik, die Biologie und die Psychologie (→ Theory of Mind). Außerdem werden alle wissenschaftlich unbelegten oder auch widerlegten »subjektiven« Theorien vielfach als intuitiv bezeichnet.

K

Kausalität (causality). Ursache-Wirkungs-Zusammenhang. In der Entwicklungspsychologie sind die Wirkursachen von Entwicklungsphänomenen (Veränderungen und Stabilitäten) zu erforschen. Da die Wirkursache ihrer Folge immer vorausgeht, ist der Nachweis einer zeitlichen Abfolge zwischen mutmaßlicher Ursache und ihren Entwicklungsfolgen nachzuweisen. Das ist in experimentellen → Forschungsdesigns durch die Manipulation der experimentellen Bedingung(en) und in → Längsschnittuntersuchungen etwa über die Effekte von Interventionsprogrammen möglich. Theoretische Ursachen-Wirkungs-Hypothesen versucht man korrelationsanalytisch aus dem Korrelationsbild zeitversetzt erhobener Variablen zu belegen (»Cross-lagged-Panel-Analysen«). Für einen großen Teil entwicklungspsychologischer Ursachenhypothesen liegen allerdings nur Korrelationen zeitgleich erhobener Variablen vor. Ursachen und Wirkungen sind zwar korreliert, aber bei weitem nicht jede Korrelation bildet einen Ursache-Wirkungs-Zusammenhang ab. Wird die Wirkung einer Variablen durch eine andere mitbestimmt, etwa verstärkt oder vermindert oder in der Richtung umgekehrt, liegt ein Moderatoreffekt vor (→ Moderatorvariable).

Die Entwicklung des Kausalitätsverständnisses setzt so früh ein (im 1. Lebensjahr), dass man ein biologisch vorgeformtes Modul dafür annimmt. Dabei unterscheiden Kinder auch frühzeitig zwischen mechanischer Kausalität (anfangs nur, wenn sich zwei Körper beim Auslösen eines Effekts berühren) und durch einen Akteur verursachten Wirkungen. Letztere Art der Kausalität scheint so grundlegend für menschliche Deutungsmuster zu sein, dass Naturereignisse in allen Kulturen bis hin zur Neuzeit als durch Akteure verursacht angesehen wurden.

Klassifikationssysteme psychischer Störungen (classification systems for psychological disorders). In der klinischen Forschung und Praxis werden heute vorwiegend DSM-IV und ICD-10 verwendet, um psychische Störungen zu klassifizieren. Beim *DSM-IV* handelt es sich um das Diagnostische und Statistische Manual psychischer Störungen, vierte Version, das von der

American Psychiatric Association herausgegeben wird. Die *ICD-10*, Internationale Klassifikation der Krankheiten (International Classification of Diseases), zehnte Revision, wird von der Weltgesundheitsorganisation herausgegeben und umfasst neben anderen Krankheiten auch psychische Störungen (in Kapitel V). Das DSM-IV ist feinkörniger als die für den internationalen Einsatz vorgesehene ICD-10, weshalb es häufiger in der psychologischen und psychiatrischen Forschung eingesetzt wird.

Kognition (cognition). Sammelbegriff für alle Prozesse und Ergebnisse des Erkennens und der Informationsverarbeitung, wie → Wahrnehmung, → Repräsentation, → Denken, → Gedächtnis, → Wissen, Welt- und Selbsterkenntnis. *Soziale* Kognition hat eine spezifische Bedeutung: Sie umfasst sowohl das bleibende Wissen über psychische Vorgänge von Menschen und die Welt sozialer Geschehnisse als auch die aktuellen Prozesse des Verstehens von Menschen, sozialen Beziehungen, Gruppen und Institutionen. In der Entwicklungspsychologie hat die → Perspektivenübernahme, das Verstehen der Sichten, des Wissens, der Überzeugungen, der Bedürfnisse anderer Menschen, besondere Aufmerksamkeit gefunden.

Kohorte (cohort). Stichprobe aus einer Population, die einem bestimmten historischen Zeitabschnitt angehört. → Querschnittuntersuchungen arbeiten mit verschiedenen Kohorten, da die jeweils ältere Gruppe in einem anderen historischen Kontext lebte, als sie das Alter der erfassten jüngeren Gruppe hatte.

Komorbidität (comorbidity). Gleichzeitiges Auftreten von diagnostisch voneinander abgrenzbaren Erkrankungen oder Störungen bei einer Person. Dass bei einer Person verschiedene Erkrankungen oder Störungen auftreten, kann Zufall sein; häufig ist Komorbidität jedoch auf eine gemeinsame Ursache zurückzuführen. So treten im Kindes- und Jugendalter beispielsweise Lese-/Rechtschreibstörungen gehäuft zusammen mit Rechenstörungen auf, die Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) mit anderen psychischen Störungen. Am anderen Ende der Lebensspanne treten Demenz und Depression überzufällig häufig zusammen auf.

Kompetenzen (competence). Bündelungen von → Fähigkeiten und Fertigkeiten, die für bestimmte Anforderungsbereiche der Umwelt erforderlich sind. Man spricht von kognitiven, emotionalen und sozialen Kompetenzen, die sich für jeweils korrespondierende Bewältigungs- und Leistungsbereiche der Kultur entwickeln und daher kul-

turspezifisch sind. In den meisten Fällen wird wenig zwischen Fähigkeiten und Kompetenzen getrennt. Für den Erwerb komplexer fachgebundener Kompetenzen ist Unterricht an Schulen eine notwendige Voraussetzung. Mithilfe von Schulleistungstests lassen sich schulische Kompetenzniveaus erfassen, die zwischen Schwierigkeitsgrad und individueller Fähigkeit trennen.

Konditionierung (conditioning). Erlernen von Reiz-Reaktions-Mustern. Bei der *klassischen* Konditionierung wird ein neutraler Stimulus mit einem »unbedingten Reiz« verknüpft, der eine Reaktion (z. B. einen Reflex) auslöst. Nach einigen Wiederholungen kann der neutrale Reiz allein (im Falle des Pawlowschen Hundes der Klang einer Glocke) die Reaktion (den Speichelfluss) auslösen. Bei der *operanten* Konditionierung wird eine Reaktion mit einem positiven oder negativen Verstärker gekoppelt, sodass die Wahrscheinlichkeit des Auftretens der Reaktion in gleichen oder ähnlichen Situationen steigt bzw. sinkt.

Konstruktivismus (constructivism). Erkenntnistheoretisch die Position, dass alle Erkenntnis subjektive Konstruktionen darstellt, die keinen Schluss auf die Realität und auf ontologische Sachverhalte zulassen. In der Entwicklungspsychologie bezieht sich Konstruktivismus auf die individuelle Erkenntnis durch Konstruktionsprozesse, die sich in einer Abfolge von Stadien vollziehen; maßgeblich hierfür ist Piagets Theorie der geistigen Entwicklung.

Kontrolle (control). Einfluss des Selbst auf seine Umwelt. *Primäre* Kontrolle zielt darauf ab, die Umwelt in Richtung auf die eigenen Wünsche zu beeinflussen (»changing the world«), *sekundäre* Kontrolle bemüht sich darum, das Selbst in Einklang mit der Umwelt zu bringen (»changing the self«). Beide Formen können wirklichkeitsbezogen oder illusionär sein und können sich als funktional oder dysfunktional erweisen. Kontrollüberzeugung bedeutet die subjektive Einschätzung, in welchem Ausmaß das Selbst die Ereignisse bewusst beeinflusst oder ob es ihnen hilflos ausgeliefert ist. Das Kontrollkonzept ist für die Entwicklungspsychologie ein fruchtbares und für alle Altersstufen genutztes Konzept.

Kortex (cortex). Großhirnrinde; die oberflächliche Schicht des Gehirns, die besonders reich an geschichteten Nervenzellen (Neuronen) ist und einen wesentlichen Anteil der grauen Substanz ausmacht. Die Fortsätze der kortikalen Neurone verlaufen in der weißen Substanz unterhalb des stark gefalteten Kortex. Die

verschiedenen kortikale Areale sind anatomisch und funktionell unterscheidbar. Beispiele besonders wichtiger Regionen sind der präfrontale Kortex, der im Stirnlappen des Gehirns liegt und für Handlungsplanung und -steuerung maßgeblich ist, und das Sehzentrum im Hinterhauptlappen.

Kreativität (creativity). Prozesse und Ergebnisse, die als neu und wertvoll eingeschätzt werden und vorübergehend oder dauernd zum Bestandteil der Kultur werden. Mit Kreativität verbindet man also einen Bewertungsmaßstab und Vergegenständlichungseffekte in der Kultur. Zur Kreativität gehören neben der Leistung des Individuums die Domäne, in der die kreative Leistung erbracht wurde (z. B. Naturwissenschaft, Kunst, Musik) und die durch → Expertise gekennzeichnet ist, sowie das Feld (Personen und Institutionen, die den Zugang zur Domäne überwachen). Kreativität in der Kindheit wird durch die Bemühung um das Ausfüllen von Wissenslücken evoziert, während Kreativität im Erwachsenenalter gewöhnlich erst durch langjährigen Erwerb von Expertise möglich wird.

Kritische Lebensereignisse (critical life events). Belastende Ereignisse im menschlichen Lebenslauf, die Bewältigungsstrategien erfordern. Man unterscheidet normative kritische Lebensereignisse, die im Lebenslauf regelmäßig eintreten und zugleich → Entwicklungsaufgaben sind, und nicht-normative kritische Lebensereignisse, die unerwartet eintreten und daher besonders belastend sind (z. B. Unfall, Krankheit, Tod eines Angehörigen). Bei der → Bewältigung kritischer Lebensereignisse lassen sich Phasen unterscheiden, die analog zu denen der generellen Stressbewältigung gesehen werden. Kritische Lebensereignisse haben nicht nur negative Auswirkungen, sondern steigern im Falle erfolgreicher Bewältigung Kompetenzen und Selbstwert.

Kultur (culture). Der vom Menschen gemachte Anteil des Ökosystems. Kultur wird zum Bindeglied zwischen Mensch und Umwelt, denn diese ist immer gesellschaftlich geformte Umwelt, gegliedert in kulturelle Gegenstände, auf die sich Handeln bezieht und die in Form sozialer Verhaltensregeln und -richtlinien sowie als ideelle Objekte (z. B. wissenschaftliche Erkenntnisse, Kunst, Literatur und Musik) das Zusammenleben der Individuen bestimmen.

L

Längsschnittuntersuchung (longitudinal study). Im Gegensatz zu → Querschnittuntersuchungen wird dieselbe

Stichprobe zwei- oder mehrfach im Abstand von Monaten bis zu Jahrzehnten, also in unterschiedlichem Alter, untersucht. Auf diese Weise lassen sich intraindividuelle Entwicklungsveränderungen und Stabilitäten erfassen. Mit Längsschnittuntersuchungen lassen sich auch theoretisch interessante Hypothesen über den Zusammenhang zwischen verschiedenen Variablen in unterschiedlichem Alter prüfen, z. B. zwischen der Qualität der Bindung an Betreuungspersonen in früher Kindheit und der Leistungsfähigkeit im Schulalter oder zwischen Vernachlässigung im Kindesalter und späteren Verhaltens- und Persönlichkeitsproblemen.

Vor allem zwei methodische Probleme der Längsschnittuntersuchungen sind zu beachten: (1) Durch Ausscheiden von Personen aus der Stichprobe können sog. → Selektionseffekte (»selektives Drop-out«) auftreten. Wenn z. B. in einer Untersuchung über die Intelligenz im Alter die Leistungsschwächeren früher und vermehrt ausscheiden, geben die ermittelten Durchschnittswerte ein falsches Bild vom Verlauf der Intelligenzentwicklung, weil die Leistungsstärkeren den Durchschnittswert hoch halten, obwohl auch diese einen Leistungsabfall aufweisen. (2) Wiederholte Leistungsmessungen können den Altersverlauf beschönigt wiedergeben, weil Messungen einen Übungseffekt haben: Die Art der Aufgaben sowie Lösungen und Lösungsstrategien sind bei wiederholter Messung bekannt, weshalb die Aufgaben schneller gelöst werden (Testungseffekte).

Lernen (learning). Allgemein: Verhaltensänderung durch Erfahrung und Übung. Wichtige und zugleich vielfach untersuchte Formen des Lernens sind: klassische und operante → Konditionierung, motorisches Lernen (Erwerb motorischer Fertigkeiten durch Übung, z. B. Radfahren, Klavierspielen, Schreibmaschinenschreiben), Erwerb von Wörtern und Zahlen, Erwerb von → Wissen (v. a. schulischem Wissen), Erwerb von Strategien (prozedurales Wissen), Nachahmungslernen oder Modelllernen (Übernahme von Verhaltensweisen von Modellen, wobei die Reproduktion der beobachteten Verhaltensweise zeitverzögert auftreten kann).

Entwicklungspsychologisch wird Lernen erst dann interessant, wenn seine Ergebnisse erhalten bleiben (nachhaltiges Lernen). In vielen Fällen, vor allem beim Wissenserwerb, verwandelt sich das zunächst als Oberflächenstruktur Erworbene in eine Tiefenstruktur (→ Struktur). Der günstigste Zeitpunkt für Lernen im Entwicklungsverlauf liegt unmittelbar nach der Reifung

der für das Lernen erforderlichen Funktionen. Die frühere scharfe Trennung von Lernen und → Reifung ist kaum aufrechtzuerhalten, da bei allen Lernvorgängen genetische Voraussetzungen notwendig sind und Reifungsvorgänge ohne Umwelanregung nicht in Gang kommen.

Lernstörungen (learning disorders). Entwicklungsstörungen schulischer Fertigkeiten in Teilleistungsbereichen, die vom Altersdurchschnitt abweichen, nicht dem allgemeinen Intelligenzniveau der Betroffenen entsprechen und mit üblichen Formen schulischer Förderung nicht aufgefangen werden. Dazu gehören nach ICD-10 v. a. die Lese-/Rechtschreibstörung, die Rechenstörung und die kombinierte Störung schulischer Fertigkeiten.

Lerntheorien (theories of learning). Eine Lerntheorie ist ein Satz (Set) von deduktiv abgeleiteten Aussagen über Lernen mit dem Ziel, Lernprozesse zu erklären sowie Lernverläufe und -ergebnisse vorherzusagen. Historisch wurden als Erstes die *behavioristischen* Lerntheorien entwickelt, die nur Stimulus und Reaktion (Antwortverhalten) systematisch verbanden, ohne die dazwischen liegenden Prozesse (»Blackbox«) erfassen zu wollen. *Sozial-kognitive* Lerntheorien konzentrierten sich ebenfalls auf Situation und Antwortverhalten. *Kognitive* Lerntheorien beschäftigen sich demgegenüber vor allem mit den mentalen Prozessen, die zwischen Reiz und Reaktion vermitteln, und versuchen sowohl die Leistung dieser Prozesse beim Lernen zu erklären als auch die Lernergebnisse in Form von kognitiven Strukturen zu beschreiben.

M

Mobbing (mobbing, bullying). Schikanieren und andere Formen von Aggression (→ Aggressivität). In den → Settings Kindergarten, Schule und Spielplatz wird auch von *Bullying* gesprochen. Für die Analyse und die Prävention von Mobbing sind nicht nur Täter und Opfer relevant, sondern auch die Haltung und das Handeln von Zuschauern und Mitwissern.

Moderatorvariable (moderating variable). Variable, deren unterschiedliche Ausprägungen unterschiedliche Effekte auf den Zusammenhang zwischen zwei anderen Variablen haben. So ist z. B. die Korrelation zwischen Erziehungszielen der Eltern und entsprechendem Verhalten der Kinder positiv, wenn der Erziehungsstil der Eltern unterstützend ist, und negativ, wenn die Eltern einen »machtausübenden« Stil praktizieren. Auch der Effekt einer mutmaßlichen Bedingung auf eine abhän-

gige Variable kann von moderierenden Variablen abhängen. So werden z. B. alle Risikofaktoren für Delinquenzentwicklung durch die jeweiligen → protektiven Faktoren in ihrer Wirkung gedämpft oder gar aufgehoben. Auch die Wirksamkeit einer Maßnahme kann von Moderatorvariablen abhängen. So sind z. B. die Erfolge vieler Fördermaßnahmen in der Kindheit davon abhängig, ob die Eltern einbezogen werden.

Moral (moral, morality). Eine spezifische Kategorie normativer Überzeugungen, die das eigene Erleben, Werten und Handeln leiten. Rechtsnormen, Konventionen, Spielregeln sind andere Kategorien, können aber auch moralische Qualität haben. Moral wird mit Indikatoren erfasst: Wissen über geltende Normen, Urteile über moralisch gebotenes Verhalten, normentsprechendes und normabweichendes Verhalten sowie moralische Gefühle (Befriedigung über moralisches Verhalten, Schuld bei eigenen Übertretungen und Empörung bei Normverletzungen anderer). Moral wird durch → Internalisierung kultureller Normen oder selbst gewonnene Einsichten aufgebaut. Sie bleibt heteronom, wenn die Normen nicht persönlich akzeptiert und Bestandteil eines moralischen → Selbst werden. Kinder unterscheiden schon früh zwischen Konventionen, die man auch ändern kann, und moralischen Normen, die sie als universell gültig ansehen. Die Zuschreibung von Verantwortlichkeit für → Handlungen ist konstitutiv für das Erleben moralischer Gefühle. Sie setzt die Annahme von Entscheidungsfreiheit voraus. Ausgiebig untersucht wurde die Entwicklung des moralischen Urteilens, das sich von egozentrischen zu universalistischen Begründungen normativer Urteile wandelt.

Motivation (motivation). Prozesse und Effekte, aufgrund deren ein Individuum sein Verhalten um der erwarteten Folgen willen auswählt und hinsichtlich Richtung und Energieaufwand steuert. Motivation resultiert aus der Interaktion von Person und Situation. Neben den Anreizbedingungen der Situation, die z. B. in der Wahrnehmung von Gelegenheiten zur Erreichung bestimmter Ziele bestehen, spielen die damit angeregten → Motive für die Ausbildung der Anreizwerte der vorweggenommenen Handlungsfolgen eine Rolle. Generell lässt sich Motivation aus der Verknüpfung von Erwartung mal Wert (Anreiz) vorhersagen. In der Entwicklungspsychologie ist vor allem die Entwicklung der Leistungsmotivation ausgiebig untersucht worden.

Motive (motives). Allgemeine Inhaltsklassen von wertgeladenen – im positiven Falle angestrebten – Folgen

eigenen Handelns. Zu basalen Motiven zählen das Leistungs-, Macht- und (soziale) Anschlussmotiv sowie → Aggressivität. Das Leistungsmotiv etwa wird mit der Inhaltsklasse aller Handlungsziele umschrieben, für deren Bewertung dem Handelnden ein Maßstab der Tüchtigkeit verbindlich ist. In der Entwicklungspsychologie sind soziale Motive, Aggressivität, Leistungsmotiv und Neugier/Interesse besonders häufig untersucht worden.

Motorik (motor system). Alle Formen der Körperbewegung. *Grobmotorik* (auch: Großmotorik) bezeichnet Bewegungen des gesamten Körpers, vor allem der Arme und Beine, wie Gehen und Laufen, Skifahren, Radfahren, Geräteturnen und Gymnastik. *Feinmotorik* bezieht sich auf Leistungen der Hände, wie Schreiben, Stricken, Zeichnen, ein Musikinstrument spielen. *Sensomotorik* (auch: Sensumotorik) kennzeichnet das Zusammenspiel von → Sensorik und Motorik, wobei man einen inneren Regelkreis (Regulation der Motorik durch kinästhetische Rückmeldung) und einen äußeren Regelkreis (Regulation der Motorik vorwiegend durch visuelle Wahrnehmung) unterscheidet.

Myelinisierung (myelination). Markscheidenbildung. Ein Vorgang, der im 1. Lebensjahr einsetzt und die Funktionstüchtigkeit des Gehirns entscheidend begünstigt. Dieser Prozess beeinflusst erneut auch in der späten Kindheit und im Jugendalter die Gehirnentwicklung.

N

Neugierverhalten (curiosity). Aktuelle Zuwendung zu einem Gegenstand oder einer Situation mit Anreizcharakter. Neugierverhalten geht ontogenetisch der Interessenentwicklung voraus, in früher Kindheit ist es entscheidend für die Exploration der Umwelt.

Neurotransmitter (neurotransmitter). Botenstoffe, die an den Verknüpfungen zwischen Nervenzellen, den Synapsen, die Signalübertragung vermitteln. Dabei wird der elektrische Impuls in einer Nervenzelle durch Ausschüttung des Neurotransmitters an der präsynaptischen Membran in den synaptischen Spalt in ein chemisches Signal umgewandelt. Auf der Gegenseite wird der Botenstoff von hochspezifischen Rezeptoren aufgenommen, die zur Veränderung des Potenzials der postsynaptischen Membran führen. Die wesentlichen exzitatorischen (erregenden) Neurotransmitter sind Glutamat, Acetylcholin, Noradrenalin, Dopamin und Serotonin. Gamma-Aminobuttersäure (GABA) ist der wichtigste inhibitorische (hemmende) Neurotransmitter.

Normierung (standardization, normalization). Wie andere Messinstrumente werden psychologische Testverfahren normiert. Dafür werden Verteilungen und Mittelwerte in umschriebenen Populationen ermittelt, die dann als Vergleichswerte für die Beurteilung der Testergebnisse von einzelnen Personen oder spezifischen Stichproben herangezogen werden, z. B. durch den Abstand vom Mittelwert der Population oder den Prozentrang. Entwicklungstests im Kindes- und Jugendalter werden an repräsentativen Altersstichproben normiert.

O

Objektpermanenz (object permanence). Die Erkenntnis des Säuglings, dass Objekte weiter existieren, auch wenn sie nicht wahrnehmbar sind. Während Objektpermanenz nach Piaget erst mit ca. 10 Monaten auftritt und dann bestimmte Etappen durchläuft, zeigt die neuere Forschung, dass bestimmte ihrer Teilleistungen viel früher auftreten.

Ontogenese – Phylogenese (ontogeny – phylogeny). Ontogenese bezeichnet die Entwicklung von Individuen, Phylogenese die stammesgeschichtliche Entwicklung der Tierreihe bis hin zum Menschen. Die Annahme, dass die Ontogenese die Phylogenese wiederholt, stimmt nicht; wohl aber zeigen sich in der menschlichen vorgeburtlichen Entwicklung Stadien der frühen Ontogenese in der Tierreihe (z. B. ähneln menschliche Embryonen in einer gewissen Phase Fisch-Embryonen).

Operation (operation). Nach Piaget eine internalisierte Handlung, die es ermöglicht, mentale Repräsentationen zu bearbeiten, neu zu kombinieren und zu verändern. Beim → Denken unterscheidet Piaget die konkreten und die formal-logischen Operationen. Über die Operationen sind hierarchisch die → Handlung und die Tätigkeit gelagert.

P

Partnerschaft (partnership). Intime Beziehung zwischen verschiedengeschlechtlichen oder gleichgeschlechtlichen Partnern. Als Phasen der Partnerschaftsentwicklung fand man: Wahrnehmung von Ähnlichkeiten bzw. wechselseitiger Attraktivität, die zur Sympathie führt und längerfristig zur gegenseitigen Rollen Anpassung und -ergänzung mit wachsendem Engagement. Schließlich kann es aufgrund anhaltenden Engagements und zunehmender Bindung zur Kristallisierung der Dyade kommen, die mit Erleben von Paaridentität einhergeht. Die Dauer von Partnerschaft

ten verkürzt sich im historischen Vergleich. Allerdings lässt sich die Qualität früherer Partnerschaften kaum mit heutigen vergleichen, da Partnerschaften mit niedriger Beziehungsqualität früher länger als heute aufrechterhalten wurden.

Passung (fit). Bedeutet zunächst das optimale Zusammenspiel von Anlage und Umwelt, aktuellen Persönlichkeitsbedingungen und Umweltangebot für Erfahrung und Lernen. Ausgeweitet umfasst Passung darüber hinaus Ziele und Potenziale des Individuums (intraindividuelle Passung) sowie die Anforderungen im familiären, schulischen und subkulturellen Umfeld. Entwicklungsprobleme können in diesem Sinne durch Formen mangelnder Passung gekennzeichnet werden. Ein ausgearbeitetes Modell zur Passung zwischen Entwicklungsstand und Umweltanregung ist das Stage-Environment-Fit-Modell von Eccles, das die unerwünschten Entwicklungsverläufe als Folge fehlender Passung von individuellen Bedürfnissen in der Pubertät und schulischen Rahmenbedingungen zu konzipieren versucht.

Peergruppe (peer group). Die Gruppe Gleichaltriger und Gleichgesinnter (Peers). Peergruppen sind bereits in der Kindheit ein wichtiger Faktor, haben aber vor allem während der Adoleszenz große Bedeutung. Als Funktionen schreibt man ihnen zu: Orientierung, Stabilisierung, emotionale Geborgenheit, sozialer Freiraum für Erprobung neuer Möglichkeiten, Unterstützung bei der Ablösung vom Elternhaus und Beitrag zur Identitätsbildung. Peergruppen entwickeln im Jugendalter Lebensstile und Subkulturen. Verwandte Begriffe sind »Clique« und »soziales Netzwerk«.

Persönlichkeit (personality). Die dynamische Ordnung derjenigen psychophysischen Eigenschaftsbündel oder Subsysteme im Individuum, die seine einzigartige Anpassung an seine Umwelt bestimmen. Persönlichkeit wird einerseits als Struktur von Eigenschaften erforscht, andererseits als → System mit Subsystemen konzipiert. Am bekanntesten und häufigsten verwendet sind die → Big Five. Dynamische Systemmodelle beschreiben und erklären Persönlichkeit in Interaktion mit der sozialen und physikalischen Umwelt sowie intern als Wechselwirkung zwischen Subsystemen.

Persönlichkeitsentwicklung (personality development). Die differenzielle Veränderung von Personen im intraindividuellen und interindividuellen Vergleich. In der Entwicklung tauchen als Erstes → Temperamentsmerkmale auf, die hohe intraindividuelle → Stabilität aufweisen. Auch die später in Kindheit und Jugend sich ausdifferen-

zierenden Eigenschaften (erfasst durch Persönlichkeits-tests) bleiben relativ und intraindividuell verhältnismäßig stabil. Veränderungen ergeben sich jedoch hinsichtlich der Selbstbeschreibung (→ Selbst) und dem Verständnis der eigenen → Identität. Während jüngere Kinder körperliche und geografische Merkmale bei der Selbstbeschreibung in den Vordergrund stellen, finden sich bei älteren Kindern soziale Rollen- und Statusbegriffe, aber auch psychische Eigenschaften und im Jugendalter Aspekte des Lebensstils, Konzeptionen einer autonomen und auf andere bezogenen Identität sowie Entwürfe zu Lebensplänen.

Perspektivenübernahme (perspective-taking). Das Verstehen psychischer Zustände und Prozesse (des Denkens, Fühlens, Wollens) einer anderen Person, wobei deren Perspektive erkannt wird und entsprechende Schlussfolgerungen gezogen werden können. Emotionale Perspektivenübernahme bezeichnet das Verstehen von Emotionen aufgrund der Erkenntnis der emotionalen Lage des anderen. Diese Fähigkeiten sind eng mit der → Theory of Mind verwandt.

Phylogenese. Siehe Ontogenese – Phylogenese.

Plastizität (plasticity). Formbarkeit. Sie ist im Bereich der Entwicklungspsychologie erkennbar an differenziellen Entwicklungen, die als Folge veränderter Aktivitäten und Anforderungen erklärbar sind. Plastizität wurde für viele Leistungen in allen Lebensphasen, auch noch im höheren Alter, beobachtet. Dies besagt, dass auf jedem erreichten Entwicklungsniveau sowohl Gewinne wie Verluste möglich sind. Es gilt, Erkenntnisse über die Faktoren zu gewinnen, auf die Anstiege und Verluste zurückzuführen sind. Plastizität manifestiert sich in Veränderungen des Verhaltens und des Gehirns, deren Art und Ausmaß von Reifung, Alterung, früheren Lernerfahrungen und individuellen Voraussetzungen abhängen und altersvergleichend untersucht werden.

Prädiktor (predictor). Ein in der Statistik gebräuchlicher Ausdruck für die zur Vorhersage eines Merkmals herangezogene unabhängige Variable. In der Entwicklungspsychologie wird beispielsweise das chronologische Alter oft als Prädiktor betrachtet, der Unterschiede in Merkmalsausprägungen erklären kann. Hinter dem Alter verbergen sich aber oft andere Prädiktoren, sodass es auch selbst zu einer abhängigen Variable werden kann.

Prävalenz (prevalence). Aus der Epidemiologie übernommener Begriff; er bezeichnet den Anteil an einer Population, der ein spezifisches Merkmal, meist eine Störung (z. B. Delinquenz, Schulversagen, Magersucht),

aufweist. Die Population kann spezifiziert werden, etwa nach Alter, Geschlecht, Bildung, Familienstand oder ethnischem Hintergrund; so kann z. B. bezüglich Delinquenz ausgesagt werden, dass sie im Jugendalter besonders hoch, bei männlichen Jugendlichen höher ist als bei weiblichen usw. Wenn solche Aussagen valide theoretisch erklärbar sind, sollten aus den Erklärungen spezifische präventive Maßnahmen ableitbar sein.

Prävention (prevention). Maßnahmen zur Vermeidung von (weiteren) Fehlentwicklungen. *Primäre* Prävention beinhaltet Maßnahmen, die Leistungsdefizite, das Auftreten von psychischen und Verhaltensstörungen sowie Gesundheitsgefährdungen verhindern sollen; *sekundäre* Prävention Maßnahmen, mit denen aufgetretene Störungen kompensiert oder korrigiert werden sollen, um weitere Fehlentwicklungen zu verhindern (wird gewöhnlich als → Intervention bezeichnet); *tertiäre* Prävention Rehabilitationsmaßnahmen, mit denen weitere negative Folgen begrenzt oder behoben werden sollen.

Priming. In der Entwicklungspsychologie das Phänomen, dass man einen Reiz dann besser erkennen oder bei der Darbietung eines Reizteils besser erschließen kann, wenn man auf diesen Reiz zuvor aufmerksam (gemacht) wurde.

Produktivität (productivity). Alle materiellen, geistigen, emotionalen und motivationalen Wirkungen, die eine Person durch ihr Handeln, Denken, Fühlen und Wollen bei sich selbst oder in einem bestimmten gesellschaftlichen Umfeld absichtlich oder unabsichtlich hervorruft und die sich als nützlich erweisen. Das Konzept der Produktivität wird in der Entwicklungspsychologie vorwiegend für Leistungen im Alter verwendet.

Prosoziales – antisoziales Verhalten (prosocial – antisocial behavior). Prosoziales Verhalten bedeutet auf andere gerichtetes Verhalten, das mit Begriffen wie Unterstützung, Hilfe, Pflege, Zuwendung und Wärme umschrieben wird. Antisoziales Verhalten ist demgegenüber ein andere Personen schädigendes oder vernachlässigendes Verhalten und umfasst etwa Aggression, Rücksichtslosigkeit, Ärgern, Schädigung. Obwohl Antipoden, sind beide Verhaltensweisen bei ein und derselben Person vorzufinden.

Protektive Faktoren (protective factors). Schutzfaktoren, die psychische oder körperliche Gefährdungen verhindern und Belastungen oder Verluste abfedern. Das sind einmal externale → Ressourcen wie Unterstützung im sozialen Umfeld, materielle Ressourcen und Sicherheiten. Internale Ressourcen können Kompeten-

zen, inklusive Bewältigungskompetenzen, sein, ein positives Selbstbild (z. B. bezüglich Leistungsfähigkeit, Selbstwirksamkeit, sozialer Akzeptanz und Anerkennung), ein positives Bild von anderen, von der Welt und der Zukunft. Vgl. auch Resilienz.

Pubertät (puberty). Zeit der Geschlechtsreife im Jugendalter, die beim weiblichen Geschlecht ca. zwei Jahre früher als beim männlichen einsetzt.

Q

Quasi-experimentelle Designs (quasi-experimental designs). Experimentelle Versuchspläne, die die Vorteile des Experiments mit einer höheren Validität in der sozialen Realität verbinden (hohe externe, aber geringere interne Validität). Quasi-experimentelle Designs werden bei einer Vielfalt von Fragestellungen genutzt, etwa bei der Prüfung von Schulmodellen, Therapie- und Interventionsverfahren, Erziehungsstilen verschiedener ethnischer Gruppen und Förderprogrammen für entwicklungsgestörte Kinder.

Querschnittuntersuchung (cross-sectional study). Erfasst Personengruppen verschiedenen Alters zum gleichen Messzeitpunkt. Das methodische Problem besteht darin, dass in Querschnittuntersuchungen zwei Variablen konfundiert sind: das Lebensalter und die Zugehörigkeit zu einer Geburtskohorte (→ Kohorte). Unterschiedliche Geburtskohorten haben meist unterschiedliche Entwicklungs- und Lebensbedingungen, z. B. hinsichtlich Bildungsmöglichkeiten und -anforderungen, geltenden kulturellen Werten und Rollenbildern sowie allgemeinen Wohlstands. Das kann sich auf verschiedene Entwicklungsvariablen auswirken. Daher sind → Längsschnittuntersuchungen unerlässlich. Für die Einschätzung von Entwicklungsverläufen sind Querschnittuntersuchungen nur hilfreich, wenn es um den Nachweis allgemeingültiger universeller Entwicklungsgesetze geht. In diesem Falle können Querschnittuntersuchungen den Längsschnittuntersuchungen überlegen sein, weil dort Lern- bzw. Interventionseffekte auftreten können.

R

Reifung (maturation). Gengesteuerte Entfaltung biologischer Strukturen und Funktionen. In der Entwicklungspsychologie negativ definiert als Entwicklungsprozess, der anzunehmen ist, wenn der beobachtbare Fortschritt nicht auf Erfahrung und Übung beruht. Greifen und Gehen beruhen weitgehend auf Reifungsvorgän-

gen. Das Konzept der Reifung wird heute als problematisch angesehen, da auch die hierunter subsumierten Vorgänge nicht ohne Umweltanregung auskommen.

Reliabilität (reliability). Statistische Zuverlässigkeit eines Messverfahrens. Sie wird durch mehrfache Wiederholung einer Messung nachgewiesen, die bei einem stabilen Merkmal zu einem immer wieder gleichen Ergebnis führen sollte. Reliabilität und → Validität einer Methode sind entscheidende statistische Kenngrößen für die Aussagekraft eines Messverfahrens.

Religiosität (religiosity). Religion ist ein System von Offenbarungen. Religiosität ist auf Religion gerichtete Einstellung und Praxis und rekuriert auf ein Letztgültiges, wie immer es beschaffen sein mag. Religiosität ist nicht identisch mit → Spiritualität.

Repräsentation (representation). Sammelbegriff für Leistungen der Vergegenwärtigung von Erfahrungsinhalten und Informationseinheiten zum Zweck der Informationsverarbeitung. Jerome Bruner hat drei Arten der Repräsentation unterschieden: die symbolische Repräsentation, z. B. durch Begriffe, andere sprachliche Vergegenwärtigung eines Gegenstandes, Sachverhaltes oder Prozesses, die ikonische Repräsentation, die in bildlichen Vorstellungen besteht, und die enaktive Repräsentation, die Bewegungsabläufe in der Vorstellung umfasst. Mit diesen drei Formen ist jedoch das Spektrum von Repräsentation nicht erschöpfend beschrieben. Letztlich geht es um die Frage, wie oder in welchen »Codierungen« Erfahrungen, kommunizierte Informationen, Ergebnisse von Denken gespeichert werden, um in allen unterschiedlichen intentionalen und nicht-intentionalen Verwendungen verfügbar zu sein (→ Denken, → Gedächtnis, → Operationen, → Aufmerksamkeit). Auch die Modellbildungen in den Wissenschaften sind Repräsentationen. Repräsentationen entwickeln sich bereits im Laufe der ersten beiden Lebensjahre und werden schon im 2. Lebensjahr effizient eingesetzt. Die gesamte weitere Entwicklung erfordert Repräsentationen.

Repräsentativität (von Stichproben; [sample] representativity). Eine Stichprobe kann für die Population, über die Aussagen getroffen werden sollen, mehr oder weniger repräsentativ sein. Ist die Stichprobe hinsichtlich aller Merkmale repräsentativ für die Population, spricht man von globaler Repräsentativität. Ist die Stichprobe hinsichtlich bestimmter Merkmale repräsentativ für die Population, spricht man von spezifischer Repräsentativität.

Resilienz (resilience). Widerstandsfähigkeit gegenüber Stressoren und → Risikofaktoren. In der Entwicklungspsychologie versteht man darunter die Fähigkeit, interne und externe → Ressourcen erfolgreich zur Bewältigung von Entwicklungsanliegen zu nutzen. Resilienz bewirkt eine günstige bzw. erfolgreiche Entwicklung trotz gefährdender Bedingungen; der Begriff wird auch nur im Zusammenhang mit der Widerstandsfähigkeit angesichts eines Risikopotenzials verwendet, das in anderen Fällen zu Entwicklungsstörungen und Krankheit führt.

Ressourcen (resources). Möglichkeiten, die für die Bewältigung von Entwicklungsproblemen und -gefährdungen genutzt werden können. *Internale* Ressourcen, auf die das Individuum zugreifen kann, bilden vorausgegangene Erfahrungen, Persönlichkeitsfaktoren, erworbene Bewältigungsstrategien und positive Selbsteinschätzung (→ Selbstwirksamkeit, → Kontrolle). *Externale* Ressourcen sind alle unterstützenden Umweltfaktoren, wie Familie, Freunde, günstige Arbeitsbedingungen, Erholungsmöglichkeiten etc. Ressourcen müssen aber vom Individuum erkannt und genutzt werden; daher ist das Konzept mit der subjektiven Einschätzung von Zugriffsmöglichkeiten verbunden.

Risikofaktoren (risk factors). Bedingungen, die eine positive Entwicklung gefährden können. Dazu zählen Rahmenbedingungen wie Armut, Wohnen in sozialen Brennpunkten, Zugehörigkeit zu Randgruppen, Vernachlässigung, Misshandlung und Verwahrlosung in der Familie, Konflikte zwischen den Eltern, ungünstige Eigenschaften, Wertvorstellungen und Aktivitäten von Bezugspersonen und -gruppen, ungünstige Temperaments- und Persönlichkeitsmerkmale, Traumatisierungen und wiederholte negative Erfahrungen, Verlusterfahrungen durch kritische Lebensereignisse wie Tod geliebter Personen, Scheidungsfolgen, Krankheiten, physische Gebrechen und Behinderungen etc. Die abträglichen Wirkungen von Risikofaktoren können durch → protektive Faktoren und → Resilienz vermindert oder vermieden werden.

S

Schemata (schemas). Verallgemeinerte Wissensstrukturen, in denen typische Zusammenhänge repräsentiert sind. Bei Piaget bilden Schemata die Grundlage für → Assimilation und Akkommodation. Im sensomotorischen Stadium beinhalten Schemata das Wiederholbare und Generalisierbare einer Handlung. Handlungs-

schemata repräsentieren wesentliche und allgemeine Merkmale von Handlung (wie Akteur, Tätigkeit und Objekt der Tätigkeit).

Selbst – Selbstkonzept (Selbstbild) (self – self-concept, self-image). Als Selbst bezeichnet man die kognitiv-affektive Struktur des Wissens um die eigene Person, die regulierende Instanz für die Bewertung von Situationen, das eigene Verhalten, das Verhalten anderer und die Motivierung eigenen Handelns. Das Wissen und Bewerten des Selbst wird als Selbstkonzept (Selbstbild), oder – wenn eine komplexere hierarchische Struktur vorliegt – als Selbsttheorie bezeichnet.

Im Selbstkonzept sind objektives Wissen über sich selbst und die sozialen Bezüge (wie Familienzugehörigkeit) und subjektive Überzeugungen (z. B. über Fähigkeiten oder Eigenschaften) zu unterscheiden. Letztere können objektiv zutreffen oder falsch sein. Von Interesse sind auch Konsistenzen und Diskrepanzen zwischen dem Selbstkonzept und den Überzeugungen, wie man von wichtigen anderen Personen gesehen wird. Diese perzipierten Fremdbilder vom Selbst sind einflussreich: Sie können in das Selbstkonzept übernommen werden und können stabilisierend oder auch stigmatisierend wirken. Umgekehrt gibt es Versuche der Selbstdarstellung gegenüber anderen, um deren Bild von einem positiv(er) zu gestalten.

Verschiedene Teilsysteme des Selbst sind mehr oder weniger konsistent. Vor allem im Jugendalter stehen das aktuelle Selbst (das Bild, wie man gegenwärtig ist), das Ideal-Selbst (wie man sein oder werden möchte) und das Sollen-Selbst (die Verpflichtungen gegenüber anderen und größeren Gemeinschaften) in einem Spannungsverhältnis. Das Körper selbstbild besitzt vor allem auch im Jugendalter große Bedeutung und ist oft negativ eingefärbt, häufiger bei Mädchen. Bezogen auf Leistungen unterscheidet man das Fähigkeitsselbstkonzept und Selbstkonzepte in einzelnen → Domänen, wie z. B. Mathematik oder Fremdsprachen. Später wird das berufliche Selbstkonzept bedeutsam.

Selbstwirksamkeit (self-efficacy). Bewusstsein des Menschen, selbst Urheber von Wirkungen in der Umwelt zu sein. Dieses Konzept beschreibt also das Zutrauen, das Personen haben, etwas erreichen zu können. Dies kann verschiedenste Bereiche wie Schulleistungen oder soziale Beziehungen betreffen und hat vielfältige Konsequenzen für den Umgang mit Misserfolgen und die Erfüllung seines eigenen Potenzials.

Selektionseffekt (selection effect). Verzerrung einer Stichprobe. Wenn bei der Zusammenstellung einer Stichprobe schon Merkmale, die von Interesse sind, sich auf die Teilnahmewahrscheinlichkeit auswirken, spricht man von einem Selektionseffekt. Bei → Längsschnittuntersuchungen spielt die Selektivität eine wesentliche Rolle, weil man damit rechnen muss, dass die Nichtteilnahme von Personen an späteren Messzeitpunkten nicht zufällig ist, sondern beispielsweise bei sehr alten Stichproben auf Morbidität (Krankheit) und/oder Mortalität (Sterblichkeit) zurückzuführen ist. Gerade diese Eigenschaften sind aber in gerontologischen Längsschnittstudien von Interesse.

Sensible Perioden/Phasen (sensitive periods/phases). Entwicklungsabschnitte, in denen spezifische Erfahrungen im Vergleich zu früheren und späteren Perioden maximale positive oder negative Wirkungen zeitigen. Beim Spracherwerb sind beispielsweise die ersten sechs Lebensjahre eine solche sensible Phase, weil hier der angeborene Spracherwerbsmechanismus das Erlernen von Sprachen erleichtert.

Sensitivität (sensitivity). Die Fähigkeit, prompt und angemessen auf das Verhalten anderer zu reagieren. Eine hohe Sensitivität der Eltern gegenüber ihren Kindern (insbesondere Säuglingen und Kleinkindern) wird als entwicklungsförderlich angesehen.

Sensorik (sensory system). Das Gesamtsystem der → Wahrnehmung. Die Sensorik ist das Eingangssystem für Informationsverarbeitung. Man unterscheidet Nahsinne (Geruch, Geschmack, Tastsinn) und Fernsinne (Gesichtssinn, Gehör).

Sensomotorik. Siehe unter Motorik.

Setting (setting). Lebensräume mit spezifischen Örtlichkeiten für spezifische, oft rollengebundene Aktivitäten und Interaktionen mit spezifischen Bezugspersonen. Entwicklungsrelevante Settings sind neben Familienwohnung, Kindergarten, Schulen und Arbeitsplatz z. B. auch Einrichtungen der Religionsgemeinschaften oder Freizeiteinrichtungen.

Skripts (scripts). Schematisierte »Drehbücher« für wiederkehrende Handlungs- und Interaktionsabläufe. Solche Skripts sind für Kinder z. B. die Morgentoilette, das Zubettgehen, gemeinsame Mahlzeiten, Spielabläufe, Feiern (Geburtstage, Weihnachten) und Ausflüge. Durch die schematische Vorstrukturierung erleichtern Skripts Handlungsabläufe und Interaktionen. Sie sind auch hilfreich in schwierigen Problemsituationen, etwa

bei der Mitteilung belastender Informationen oder bei der Bereinigung von Konflikten. Wenn verschiedene Akteure unterschiedliche Skripts haben, kann es auch zu Irritationen kommen.

SOK-Modell (SOC model). SOK ist die Abkürzung für das von Baltes und Baltes vorgeschlagene Modell erfolgreicher Entwicklung als Zusammenspiel von Selektion, Optimierung und Kompensation. Mit Selektion ist die Konzentration der begrenzten Ressourcen auf eine Auswahl von Funktionsbereichen gemeint. Optimierung zielt auf Entwicklungsgewinne und umfasst den Erwerb, die Verfeinerung und die Anwendung von Ressourcen zum Erreichen von Entwicklungszielen. Kompensation dient der Aufrechterhaltung des Funktionsniveaus bei Verlusten und nutzt Ressourcen, um den Verlusten entgegenzuwirken. Das SOK-Modell wurde ursprünglich entwickelt, um produktive Lebensgestaltungen in höherem Alter zu beschreiben, es ist aber auf die Entwicklung während des gesamten Lebens anwendbar.

Soziales Netzwerk (social network). Beschreibung einer sozialen Struktur von verschiedenartigen Beziehungen eines Menschen. Kenngrößen sind u. a. die Größe und Alterszusammensetzung des sozialen Netzwerks, Merkmalsausprägungen seiner Mitglieder, Beschreibungen der Art und Qualität der sozialen Beziehungen sowie der Netzwerkveränderungen über die Zeit.

Sozialisation (socialization). Der aus der Soziologie stammende Begriff der Sozialisation bezeichnet die Prozesse, aufgrund deren Menschen Mitglieder der Gesellschaft werden, in die sie hineingeboren sind. Verschiedene Instanzen wie Familie, Schule, Beruf und Medien vermitteln kulturelle Bedeutungen, Sinnzusammenhänge und Werthaltungen. Es spielen sich vielfältige Lernprozesse ab, wobei auch die Spannung zwischen gesellschaftlichen Vorgaben und der Herausbildung einer persönlichen Identität von grundlegendem Einfluss ist.

Spiel (play). Zweckfreie, meist auf Objekte bezogene, ritualisierte oder ritualisierende Handlungen, die in eine imaginierte fiktive Realität eingebettet und häufigen Wiederholungen unterzogen sind. Formen des Spiels sind in der Entwicklungsreihenfolge: sensomotorisches Spiel, Als-ob-Spiel, Rollenspiel und Regelspiel. Das aus der → Exploration erwachsende Konstruktionsspiel (Bauen, Kneten, Malen, Singen, Tanzen) setzt früh ein und stellt eine eigene Entwicklungslinie dar. Der Sinn des Spiels wird in der Einübung von später nötigen Funktionen gesehen, generell aber hat Spiel die Funktion der Lebensbewältigung in Form von imaginativer

Bedürfnisbefriedigung sonst unerreichbarer Ziele (z. B. groß und stark sein), der Reaktion gegen den starken Sozialisationsdruck, der reinigenden Wirkung (Katharsis) und der Bearbeitung traumatischer Ereignisse (z. B. Krankheit) sowie der Vorbereitung auf → Entwicklungsaufgaben (z. B. Schule spielen). Im Erwachsenenalter scheint Spiel neben der Regression in frühere Entwicklungsstadien der Kompensation sowohl von gesellschaftlichen Konflikten (Wettspiele als ritualisierte Kriege) als auch von privaten Problemen (z. B. Misserfolg im Beruf oder in der Partnerschaft) zu dienen. Eine besondere Stellung nehmen Glücksspiele ein, die in Suchtform eine pathologische Entwicklung nehmen.

Spiritualität (spirituality). Verinnerlichung (sich nach innen wenden) und Transzendieren (über sich und die Welt »hinausblicken«). Empirisch operationalisiert z. B. als »awareness of sensing«, »mystery sensing«, »value sensing«, »community sensing«.

Sprache (language). Die nur beim Menschen anzutreffende Fähigkeit, mittels vereinbarter Zeichen Bedeutungen auszudrücken, Sachverhalte darzustellen und mit anderen über Bedeutungen zu kommunizieren. Neben dieser Darstellungs- und Mitteilungsfunktion hat die Sprache auch noch eine handlungsregulierende Funktion (→ Wille). Komponenten der Sprache sind Phonologie (Organisation von Sprachlauten), Morphologie (Wortbildung), Syntax (Satzbildung), Semantik (Wort- und Satzbedeutung) und Pragmatik (Sprechakte) sowie suprasegmentale Komponenten (z. B. Intonationskontur). Alle Komponenten weisen typische Entwicklungsverläufe auf, die im Durchschnitt auch bestimmten Altersabschnitten zuzuweisen sind.

Der *Spracherwerb* gelingt nur in Interaktion mit kompetenten Sprachpartnern, wobei der mütterliche Sprechstil sich von der »Ammensprache« zur stützenden Sprache (»Scaffolding«) und schließlich zur lehrenden Sprache (»Motherese«) wandelt. Für den Spracherwerb gibt es eine → sensible Periode (Zeitfenster), wobei eine vollständige Sprachdeprivation während der Kindheit etwa ab der Pubertät nach heutiger Kenntnis nicht mehr aufgefangen werden kann. Für die Erklärung des Spracherwerbs gibt es zwei Theorienfamilien: »Outside-in«-Theorien (Annahme genereller Lernmechanismen, keine angeborenen spezifischen Voraussetzungen) und »Inside-out«-Theorien (Sprachlernen unterscheidet sich von anderen Lernprozessen, das Kind ist mit angeborenen sprachspezifischen Fähigkeiten ausgestattet). Im letzteren Fall lässt

sich zwischen Kompetenz (Potenzial zum Erwerb sämtlicher menschlicher Sprachen: prinzipielles Sprachvermögen) und Performanz (Fähigkeit, eine bestimmte Sprache zu sprechen: aktuelles Sprachvermögen) unterscheiden.

Stabilität (stability). Neben Veränderung im Lebenslauf ist Nichtveränderung bzw. Stabilität von Interesse. Mehrere Konzepte der Stabilität sind zu unterscheiden. *Absolute* Stabilität auf einer Dimension besteht, wenn keine Veränderung beobachtbar ist. *Relative* oder *Positionsstabilität* besagt, dass bestimmte Positionen des Individuums in einer Bezugsgruppe erhalten bleiben. Mit *struktureller* Stabilität (bisweilen auch als *Profilstabilität* bezeichnet) ist gemeint, dass sich das Muster der Faktoren oder Dimensionen mit dem Alter nicht verändert. Während der Kindheit wurde eine Differenzierung der → Intelligenz in mehrere Faktoren festgestellt. Die Persönlichkeitsentwicklung hat über längere Strecken des Lebenslaufes eine relativ hohe Stabilität der Faktorenstruktur der → Big Five.

Standardabweichung (standard deviation, SD). Statistisches Maß für die Streuung des Wertes einer Variablen um ihren Mittelwert.

Stress (stress). Belastung, die aktuell oder langfristig die Entwicklung beeinflussen kann. *Eustress* oder positiver Stress ist eine positiv erlebte Belastung, z. B. eine sportliche Herausforderung, die man meistert, oder ein Fest, das man ausrichtet. *Distress* oder negativer Stress ist eine negativ erlebte Belastung, z. B. durch Streit, schwierige Entscheidungen von großer Tragweite, Arbeitsüberlastung, eine bedrohliche Erkrankung, Verluste oder drohende Verluste durch → kritische Lebensereignisse. Der Einfluss auf die Entwicklung kann variieren. Werden die Belastungen nicht bewältigt und gemeistert, hat das negative Wirkungen (z. B. auf das Selbstbild, das Bild von der Welt, den Blick in die Zukunft), während bewältigte und gemeisterte Belastungen positive Wirkungen haben, z. B. einen objektiven Gewinn an → Kompetenz, Stärkung des Vertrauens in die eigenen → Fähigkeiten. Die Stressfaktoren werden kurz als *Stressoren* bezeichnet.

Struktur (structure). Die Menge und die Art der Beziehungen zwischen Elementen. In der Psychologie wird der Begriff Struktur verwendet für die Ordnung von Wissensinhalten (Wissensstrukturen) bzw. von Gedächtnisinhalten (Gedächtnisstrukturen; → Gedächtnis), die Hierarchie kognitiver Prozesse (Denkstrukturen, prozedurale Wissensstrukturen), die Ordnung der Kom-

ponenten der → Persönlichkeit (Persönlichkeitsstruktur), Etappen der Gesamtentwicklung (Strukturturniveaus, v. a. Piagets Einteilung der kognitiven Entwicklung) oder deren Teilkomponenten (z. B. moralische Urteilsstrukturen, Strukturturniveaus der sozialen Kognition oder des Menschenbildes), die Ordnung sozialer Gruppen (z. B. Familienstruktur, Klassenstruktur) und soziale Interaktionen (Interaktions-, Kommunikationsstruktur). In der Sprachforschung und teilweise auch beim Wissenserwerb unterscheidet man Oberflächen- und Tiefenstrukturen (→ Sprache, → Lernen). *Strukturtheorien* bilden eine Klasse von Aussagen über die Entstehung und Nutzung von Strukturen. Am bekanntesten in der Entwicklungspsychologie sind die genetische Strukturtheorie von Piaget und die Stufen des moralischen Urteils von Kohlberg geworden.

Strukturgleichungsmodelle (structural equation models). Wichtiges und vielfältig einsetzbares statistisches Verfahren zur Überprüfung von Hypothesen über Zusammenhänge zwischen latenten (nicht direkt beobachteten) Variablen.

Stufe (stage). Ein Konzept, das einen relativ großen und zeitlich ausgedehnten Entwicklungsabschnitt kennzeichnet. Stufentheorien nehmen bestimmte Gesetzmäßigkeiten für eine Stufenfolge an. Dazu gehören Universalität (gültig für alle Menschen in allen Kulturen), Irreversibilität (die Stufen können nicht mehr rückwärts durchlaufen werden), Transitivität (die Stufen werden in genau der postulierten Reihenfolge durchlaufen, keine kann übersprungen werden), Hierarchisierung (die jeweils folgende Stufe ist höher hinsichtlich Komplexität und Leistungsfähigkeit) und Integration (die jeweils höhere Stufe integriert die vorausgegangenen Stufen und baut auf ihnen auf). Mit dem Konzept der Stufe verwandt sind »Phase« und »Periode«, die manchmal bedeutungsgleich verwendet werden, häufig aber als kürzere und der Stufe hierarchisch untergeordnete Entwicklungsabschnitte definiert werden.

System (system). Dynamische → Struktur. Die Veränderung eines Elements oder einer Beziehung zwischen Elementen kann eine Veränderung des ganzen Systems oder anderer Teilsysteme nach sich ziehen. Ein wesentliches Merkmal von Systemen ist die Rückkoppelung eines Prozesses auf den Ausgangszustand, was bei der menschlichen Entwicklung zu einem »Engelskreis« (z. B. der Wechselwirkung von sicherer Bindung und Exploration mit positiven Effekten für soziale und kognitive Kompetenz) oder zu einem »Teufelskreis« (Cir-

culus vitiosus) führen kann (z. B. entwickeln misshandelte Kinder häufig die Disposition zu aggressivem Verhalten). Systeme können sich in Richtung Ordnung oder Chaos entwickeln. Kontrollparameter beeinflussen das System von außen, Ordnungsparameter regulieren es von innen.

Das sich entwickelnde Individuum kann als emergentes (sich selbst entfaltendes) System beschrieben werden, ein Konzept, das besonders in der Klinischen Entwicklungspsychologie genutzt wird. Je nach Betrachtungsweise sind Einzelkomponenten des Organismus oder ökologische Einheiten, in die ein Individuum eingebettet ist, als Systeme beschreibbar. Mit Bronfenbrenner lassen sich vier Arten von Systemen von zunehmendem Umfang unterscheiden: Mikro-Systeme (Wechselwirkung in → Settings), Meso-Systeme (Wechselwirkung zwischen Mikro-Systemen), Exo-Systeme (Wirkung von Systemen, denen das Individuum nicht angehört, z. B. Arbeitsplatz der Eltern) und Makro-Systeme (umgreifende, alle übrigen Systeme beeinflussende Wirkungen, wie Kultur, Arbeit, Demokratie). Für alle Organismen existiert ein Ökosystem, dem das lebende Individuum angehört und mit dem es in Wechselwirkung steht.

Systemtheorien (systems theories). Theorien, die die Entstehung, Wirkung und Veränderung von Systemen erklären. Dabei spielen folgende Merkmale eine Rolle: Ganzheitlichkeit (das Ganze ist mehr als seine Teile), Zielgerichtetheit, Regelhaftigkeit, Grenzen (Abgrenzung des Systems nach außen), positive und negative Rückkoppelung, zirkuläre Kausalität (wechselseitige Beeinflussung der Elemente, Gegensatz zur linearen Kausalität), Selbstorganisation und Homöostase (Erhaltung des Gleichgewichts) bzw. Heterostase (Anpassung an neue Bedingungen).

Systemtheorien werden im Bereich der Psychologie für verschiedene Anwendungsbereiche genutzt: in der allgemeinen Entwicklungspsychologie zur Erklärung von menschlicher Entwicklung oder ihren Teilaspekten (z. B. der Entwicklung des Selbst), in der Familienpsychologie und -therapie, in der Klinischen (Entwicklungs-)Psychologie und in der ökologischen (Entwicklungs-)Psychologie. In den meisten Fällen dienen Systemtheorien aus Mangel an Präzisierung und Überprüfbarkeit eher als Metaphern und weniger als konsistente Theorien.

T

Temperament (temperament). Konstitutionell verankerte Wurzeln von emotionalen, motorischen und

aufmerksamkeitsbezogenen Reaktionen und Wurzeln der Selbstregulierung. Temperamentsmerkmale sind über den Lebenslauf hinweg relativ stabil und kaum veränderbar.

Theory of Mind. Fähigkeit, die Absichten und Bedürfnisse anderer Menschen zu verstehen. Dabei spielen → intuitive Theorien und → Perspektivenübernahme eine wichtige Rolle.

Trotzverhalten (defiant behavior). Tritt erstmalig um die Mitte des 2. Lebensjahres auf und mildert sich mit zunehmender Sprach- und Handlungskompetenz. Man führt Trotzverhalten auf mangelnde Emotionskontrolle und die Unfähigkeit zurück, die → Aufmerksamkeit auf andere Ziele umlenken zu können. Frühere Deutungen erklärten es als Zeichen für das erste Auftreten des → Willens, der zunächst als Negation von Anforderungen der Umwelt erprobt wird. Ausgeprägtes Trotzverhalten scheint sich bis ins Erwachsenenalter auszuwirken.

V

Validität (von Messinstrumenten; validity). Eines der Gütekriterien von Messinstrumenten; es besagt, dass ein Messverfahren das misst, was es messen soll. Die Validität wird über Korrelationen nachgewiesen. Erlaubt ein Test die Vorhersage von Verhalten, das bei dem gemessenen Merkmal (Fähigkeit, Disposition) zu erwarten ist, hat er *prädiktive* Validität. Ist er mit anderen Messinstrumenten für das gleiche Merkmal korreliert, liegt *konkurrente* Validität vor. Ist er mit anderen Kriterien korreliert, die konzeptuell/theoretisch mit dem gemessenen Merkmal positiv oder negativ korreliert sein sollten, ist *Kriteriumsvalidität* gegeben. *Konvergente* Validität wird belegt durch Korrelationen mit Instrumenten, die dasselbe Merkmal mit einer anderen Methode messen, *diskriminante* Validität durch niedrige Korrelationen mit Maßen für andere, theoretisch unabhängige Merkmale. *Konstruktvalidität* gibt an, in welchem Umfang Messergebnisse ein bestimmtes psychologisches Konstrukt erfassen, das bereits zuvor theoretisch entwickelt wurde oder der aktuellen Untersuchung zugrunde liegt. *Interne* Validität bedeutet Gültigkeit innerhalb der erfassten Bedingungen (z. B. bei einem Experiment), *externe* oder *ökologische* Validität die Gültigkeit von Ergebnissen außerhalb des Rahmens kontrollierter Bedingungen (also außerhalb des Experiments im realen Leben).

Ventrikel (ventricle). Mit Liquor gefüllte Hohlräume im Gehirn. In den beiden Großhirnhemisphären befinden

sich die zwei Seitenventrikel, der dritte Ventrikel liegt im Zwischenhirn und der vierte im Rautenhirn. Die Ventrikel sind durch Löcher bzw. Kanäle miteinander verbunden. Sie sind in Röntgen- bzw. computer- oder magnetresonanztomografischen Aufnahmen des Schädels gut zu erkennen. Bei größeren strukturellen Veränderungen des Gehirns (z. B. nach Trauma, Schlaganfall oder chronischen Prozessen wie Demenz) verändern sich ihre Form und Größe.

Veränderungsmessung (measurement of change). Empirische Ermittlung von Veränderungen in Merkmalsausprägungen über die Zeit hinweg. Bei der *direkten* Veränderungsmessung sollen die Befragten selbst die Veränderung einschätzen. Bei der *indirekten* Veränderungsmessung wird die Veränderung über die Differenz zwischen der Merkmalsausprägung zu zwei (oder mehreren) Messzeitpunkten erfasst. Die *quasi-indirekte* Veränderungsmessung erfolgt mittels retrospektiver Prätests, bei denen die früheren individuellen Werte retrospektiv geschätzt werden.

Volition. Siehe Wille.

Vulnerabilität (vulnerability). Das Ausmaß der schädlichen Wirksamkeit von → Risikofaktoren und → Stress auf das Individuum. Vulnerabilität als die Verletzlichkeit eines Individuums bezieht sich ausschließlich auf die Beeinträchtigung internaler psychischer und biologischer Faktoren.

W

Wahrnehmung (perception). Sinnesempfindungen sind elementare Prozesse der Reizaufnahme und -registrierung, wie das Erkennen und Unterscheiden von Farben. Wahrnehmung ist demgegenüber der höhere Prozess der Organisation und Interpretation der Reizinformation, z. B. das Erkennen von Objekten. Zur Wahrnehmung sind bereits Neugeborene fähig; sie zeigen im Alter von wenigen Monaten komplexe Wahrnehmungsleistungen, etwa beim Verständnis physikalischer Sachverhalte (→ intuitive Theorien). Ein wichtiger Entwicklungsschritt bei der Wahrnehmung ist die Angst vor einem Abgrund (»visuelle Klippe«), die wahrscheinlich auf einem Reifungsprozess beruht (→ Reifung).

Weisheit (wisdom). Aus dem breiten Bedeutungsspektrum von Weisheit im Alltagsverständnis und in der Philosophie wurde im Berliner Weisheitsparadigma ein psychologisches Konzept mit fünf Kriterien konzipiert, messbar gemacht und validiert: reiches Faktenwissen des Lebens, reiches Strategiewissen in grundlegenden

Fragen des Lebens, kontextualistisches Denken (d. h. Berücksichtigung der allgemeinen und spezifischen Lebensumstände bei Problemen), Relativierung von Werten (Akzeptanz und Kenntnis der Vielfalt von Wertungen und Lebenszielen) sowie Erkennen von und Umgehen mit Ungewissheit. Dieses Weisheitskonzept wird erfasst durch die Bearbeitung von Dilemmata, die zentrale Lebensfragen aufgreifen.

Werte (values). Vorstellungen davon, was erstrebenswert ist. Werte oder Werthaltungen sind im Unterschied zu Handlungszielen sehr abstrakt konzipiert. Sie wirken als Leitmotive im Leben und bieten die Grundlage für Bewertungen und Handlungspräferenzen.

Wille, Volition (will, volition). Die Befähigung, ein Ziel als zukünftige Situation der Motivbefriedigung zu antizipieren, die aktuellen Handlungen auf dieses Ziel auszurichten und sie von konkurrierenden Handlungsimpulsen abzuschirmen. Als Etappen des Willensprozesses unterscheidet man die Auswahl von Wünschen, den Vorsatz (Überführung in die aktionale Phase), die Durchführung und die Bewertung des Erreichten. Bei den Regulations- und Kontrollleistungen des Willens spielt die → Sprache eine wichtige Rolle. Sie dient als Instrument der Handlungsregulation. Etappen der Willensentwicklung zeigen sich in der → Trotzphase der frühen Kindheit, der Fähigkeit zum Bedürfnisaufschub und dem Widerstand gegenüber der Versuchung in der mittleren Kindheit sowie in den durch sie verbundenen Regulations- und Kontrollleistungen im Jugendalter, die vermutlich mit der Frontalhirnentwicklung zusammenhängen.

Wissen (knowledge). Der Begriff wird in der Psychologie in der englischen Bedeutung verwendet und umfasst neben der alltagssprachlichen Bedeutung auch Können und Erkennen. *Deklaratives* Wissen ist bewusst verfügbar und sprachlich mitteilbar. *Prozedurales* Wissen beinhaltet Fertigkeiten, Strategien und automatisierte Leistungen. Der Übergang vom deklarativen zum prozeduralen Wissen verläuft über Übung. Neben schulbezogenem Wissen und Alltagswissen ist für entwicklungspsychologische Fragen das auf der jeweiligen Altersstufe vorhandene Entwicklungswissen interessant. *Metawissen* als Wissen über → Gedächtnis und → Lernen erleichtert und verbessert Leistungen des Einprägens und Behaltens.

Z

Zone nächster Entwicklung (ZNE) (zone of proximal development). Der von Vygotskij eingeführte Terminus

bezeichnet die Distanz zwischen dem aktuellen Entwicklungsniveau, definiert durch Leistungen selbstständigen Problemlösens, und dem potenziellen Niveau, das unter der Anleitung Erwachsener oder kompetenter Gleichaltriger erreicht werden kann. Die ZNE umreißt

den Leistungsbereich oberhalb des gegenwärtigen Entwicklungsniveaus, den sich das Kind als Nächstes aneignen kann, wenn eine optimale kulturelle Vermittlung gewährleistet ist. Insofern verbindet die ZNE Kultur und Individuum beim Prozess der → Enkulturation.