



Förderung durch Lehrende

Dr. Cornelia Schoor

**Workshop „Unterstützung von Lernenden bei
der selbstgesteuerten Nutzung der
Lernumgebungen“**

TU Dresden | 13.04.2011



Fördermöglichkeiten für Lehrende

- **Direkte Förderung**
 - ▶ Training zu Selbstreguliertem Lernen
 - ▶ Explizite Information (z.B. Handouts)

- **Indirekte Förderung**
 - ▶ Schaffung günstiger Lernbedingungen
 - ◆ Gestaltung des Lernmaterials (vgl. Workshop 2 + 3)
 - ◆ Z.B. auch Motivationsförderung
 - ▶ Modellverhalten

Im Studierplatz implementierte Förderung

- Markieren
- Notizen anfügen
- **Sammelmappe: Zusammenstellen wichtiger Inhalte (Wiederholung, Elaboration / Bewertung)**
- **Lernplan: ermöglicht Aufstellen eines Planes**
- **Protokoll: Fortschritt überwachen**
- **Beispiel**

- Für Synchronen Phasen (z.B. Präsenzphasen, Chats)
- Für Online-Betreuung

Ideen?



Synchrone Phasen

- **Unterstützung des Selbstregulierten Lernens**
 - ▶ Unterstützung bei Motivationsproblemen
 - ▶ Bedürfnis nach Kompetenz stillen
 - ▶ Bedürfnis nach sozialer Eingebundenheit stillen

- **Fachliche Unterstützung**
 - ▶ Klären von Verständnisfragen
 - ▶ Zeit nutzen für komplexere Aufgaben und Themen, Diskussionen o.ä.

- **Modellfunktion**
 - ▶ Ziele darstellen
 - ▶ Einen „Plan“ darstellen
 - ▶ Ggf. fachspezifische Strategien modellieren

Online-Betreuung (asynchron)

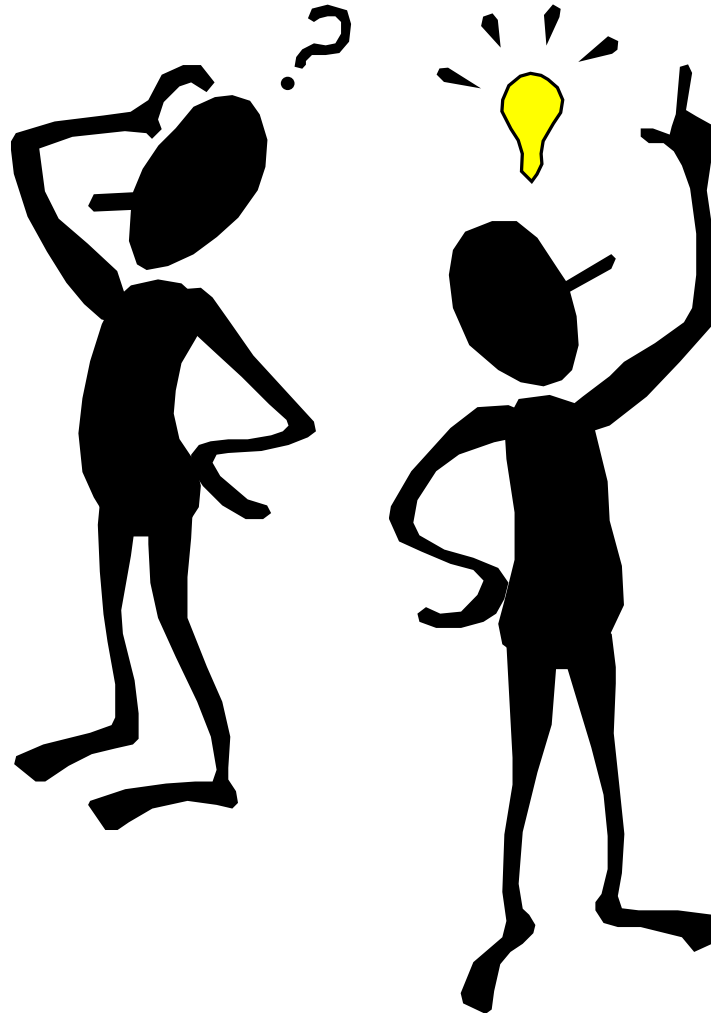
■ Im Vorfeld

- ▶ Überblick über den Kurs geben
- ▶ Hilfen zur Lernplanung, z.B. Vorstrukturierung des Stoffs durch exemplarische Lernpläne, Angabe des Zeitbedarfs pro Unterthema o.ä.
- ▶ Klare Aufgabenstellung
- ▶ Ggf. Voraussetzungen für Leistungsnachweis explizit machen

■ Während des Kurses

- ▶ Ansprechbar sein für fachliche und selbstregulatorische Probleme

Fragen?





- **Entwerfen Sie für Ihr Szenario, wie Sie die Lernenden optimal unterstützen können!**
 - ▶ Direkte Förderung: Anregung der Nutzung der Studierplatzfunktionen
 - ▶ Indirekte Förderung
 - ▶ Betreuung
 - ▶ Präsenzphasen

Literatur

- Keller, J. (1983). Motivational design of instruction. In C.M. Reigeluth (Ed.), *Instructional design theories and models: an overview of their current status* (pp. 386-434). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Niegemann, H.M., Domagk, S., Hessel, S., Hein, A., Hupfer, M., & Zobel, A. (2008). *Kompendium multimediales Lernen*. Heidelberg: Springer.

ARCS-Modell zur Motivationsförderung

- **Attention – Aufmerksamkeit**
 - ▶ Gewinnen und Aufrechterhalten der Aufmerksamkeit bzw. des Interesses der Lernenden
- **Relevance – Relevanz**
 - ▶ Vermittlung der Nützlichkeit der Lerneinheit für die Erreichung persönlicher Ziele und für die Befriedigung bestimmter Bedürfnisse
- **Confidence – Erfolgszuversicht**
 - ▶ Aufbau einer positiven Erfolgserwartung und Kompetenzmeinung sowie Wahrnehmung eigener Kontrolle
- **Satisfaction – Zufriedenheit**
 - ▶ Angebot attraktiver Handlungsmöglichkeiten, Belohnungen, Rückmeldungen und Möglichkeiten zur Einschätzung der eigenen Leistung

(Keller, 1983; Niegemann et al., 2008)

Umsetzung: Attention – Aufmerksamkeit

- **Orientierungsverhalten provozieren**
 - ▶ Audiovisuelle Effekte
 - ▶ Unübliche oder unerwartete Inhalte / Ereignisse
 - ▶ Vermeidung von Ablenkung

- **Neugier bzw. Fragehaltungen anregen**
 - ▶ Entdecken und Erforschen lassen
 - ▶ Die Lernenden veranlassen, sich selbst Aufgaben zu stellen, deren Lösungen dann vom Programm bewertet werden (z.B. Simulationen)

- **Abwechslung**
 - ▶ Kurze Instruktionseinheiten
 - ▶ Abwechslung darstellender und interaktiver Bildschirmseiten
 - ▶ Variation des Bildschirmformates
 - ▶ Verwendung verschiedener Codes & Modi (z.B. Animation, Bilder, Audio)

Umsetzung: Relevance - Relevanz

- **Lehrzielorientierung**
 - ▶ Darbietung von Lehrzielen mit Hinweisen auf deren Wichtigkeit bzw. den Nutzen
 - ▶ Auswahl möglicher Lernziele bei heterogenen Zielgruppen
 - ▶ Vermittlung der Ziele durch geeignete Spiele / Simulationen
- **Anpassung an Motivationsprofile**
 - ▶ Transparentes Bewertungssystem für Rückmeldungen
 - ▶ Angebot unterschiedlicher Anspruchsniveaus bei Übungsaufgaben, Wettbewerbsspiele nur als Option
 - ▶ Möglichkeiten zum kooperativen Lernen und zur Kommunikation mit anderen Lernenden
 - ▶ Übertragung einzelner Aufgaben (z.B. Leitung Diskussionsforum)
- **Vertrautheit**
 - ▶ Personalisierte Sprache
 - ▶ Einsatz Pädagogischer Agenten
 - ▶ Verwendung von Beispielen, Analogien und Metaphern aus den Erfahrungsbereichen der Lernenden

(Niegemann et al., 2008, S. 371-380)

■ Lernanforderungen

- ▶ Erreichbare Lernziele und die Struktur der Lektion darbieten
- ▶ Notwendiges bzw. nützliches Vorwissen angeben
- ▶ Bewertungskriterien erläutern
- ▶ Bei (Selbst-) Tests Länge und evtl. Zeitbeschränkungen angeben

■ Gelegenheiten für Erfolgserlebnisse

- ▶ Anpassung der Lernanforderungen an das Vorwissen
- ▶ Unterschiedliche Einstiegsmöglichkeiten anbieten
- ▶ Vom Einfachen zum Komplexen
- ▶ Dann: Variation der Schwierigkeitsniveaus (Herausforderung)

■ Selbstkontrolle

- ▶ Lernerkontrolle über Abbruch und Navigation
- ▶ Kein automatischer Wechsel von Bildschirmseiten
- ▶ Bei Rückmeldungen: Betonung der Anstrengung des Lernenden als Ursache für (Miss-)Erfolg

Umsetzung: Satisfaction - Zufriedenheit

- **Natürliche Konsequenzen**
 - ▶ Übungen, die die Anwendung neuen Wissens ermöglichen
 - ▶ Nachfolgende Einheiten greifen auf zuvor Gelerntes zurück
 - ▶ Angebot von Lernspielen oder Simulationen

- **Positive Folgen**
 - ▶ Positive Rückmeldungen nach Aufgaben
 - ▶ Verzicht auf übertriebenes Lob
 - ▶ (Selbst wählbare) Belohnungen durch Spielangebote

- **Gleichheit, Gerechtigkeit**
 - ▶ Transparenz & Nachvollziehbarkeit der Bewertungsmaßstäbe
 - ▶ Stimmigkeit von Lernzielen & Überblick mit Inhalt
 - ▶ Übereinstimmung von Übungen und Aufgaben mit Lernzielen

(Niegemann et al., 2008, S. 371-380)