

Lerntheorien in der erzieherischen Praxis

Ob innerhalb der Familie, im Kindergarten oder in der Schule, mit Lernprozessen und deren Unterstützung sind wir im Alltag immer konfrontiert. Welche konkrete Lernmotivation in bestimmten Situationen förderlich ist, hängt von vielen Faktoren ab. Die folgenden Ausführungen listen einige bewährte Methoden auf.

Behavioristische Aspekte

Vor allem die Theorie der operanten Konditionierung kann erzieherische Tätigkeiten direkt unterstützen. Kleinschrittiges Lernen mit Wiederholungen und Verstärkungen bestimmen diesen Ansatz. Teilen Sie ein Thema in möglichst kleine Lernschritte auf. Da in der Regel bei der kleinschrittigen Vorgehensweise keine oder wenig Fehler gemacht werden, stellt sich bei der lernenden Person ein Erfolgsgefühl ein, das bewirkt, dass sofort der nächste Lernschritt, wahrscheinlich ebenfalls erfolgreich, angegangen wird. Behavioristische Prinzipien des Lernens können in vielen Bereichen erzieherischer Praxis hilfreich sein.

Lernen mit der WebQuest-Methode

Der Begriff *WebQuest* steht für Aufgaben, die mit Hilfe von Computer und Internet bearbeitet werden sollen. Informationen und Materialien, die das Internet bietet, werden für Lernen genutzt. Beispiele für Webquests findet man zu verschiedenen Themen (Kinder- und Jugendarbeit, Schule und Unterricht etc.). Die Methode beinhaltet im Wesentlichen vier Schritte:

- Aktivitätsprinzip: Nach einer kurzen Informationsphase üben die Lernenden interaktiv.
- Fehlerfreies Lernen: Die Lernsequenzen sind einfach angelegt, sodass zielstrebig geübt werden kann. Der Computer meldet einen Fehler zeitnah.
- Unmittelbare Rückmeldung: Der Computer gibt ein abschließendes Feedback, indem er das Ergebnis auflistet.
- Lern-Erinnerung: Moderne Programme erinnern daran, dass die gelernte Lektion wiederholt oder die neue Lektion gelernt werden soll.

Beispiele für einfache WebQuests sind Multiple Choice-Aufgaben, Lückentexte, Kreuzworträtsel.

Gamification

Das Konzept erinnert an Rabattmarken in einem Supermarkt oder an Bonusmeilen einer Fluglinie. Als *Gamification* bezeichnet man die Anwendung spieltypischer Elemente in einem spielfremden Kontext. Positive Verstärkungen wie Highscores, Fortschrittsbalken, Ranglisten oder virtuelle Auszeichnungen sollen die Motivation steigern, sei es im Bereich des Sports, des Konsums oder des Lernens.

Nur das Positive sehen: Wie ein Erzieher reagieren kann

Herr X arbeitet in einem Jugendzentrum. Eine Gruppe Jugendlicher studiert mit Herrn X ein Theaterstück ein. Täglich wird von 18.00 bis 19.00 geprobt. Ein Junge kommt jeden dritten Tag überhaupt nicht zur Probe, sonst fast immer zu spät.

In dem geschilderten Fall verhält sich der Erzieher völlig anders als üblicherweise erwartet. Immer, wenn der Junge anwesend ist, wird sofort jede Kleinigkeit (richtige Betonung eines Satzes, passende Gestik) positiv verstärkt. Nach wenigen Wochen ist der Probenbesuch regelmäßig und die schauspielerische Leistung hat sich ebenfalls gesteigert. Ein weiteres Beispiel: Alle, die zwei Wochen lang nicht zu spät in die Probe kommen, dürfen an einer Lotterie teilnehmen, wo man etwas gewinnen kann, z. B. einen Kinobesuch.

Viele Erzieher würden möglicherweise so reagieren: Kommt der Jugendliche zu spät, wird er getadelt, möglicherweise von der Gruppe ausgeschlossen. Tokens haben an sich keinen Wert, sie erhalten ihren Wert im System. Als Tokens können eingesetzt werden Papier-Münzen, Murmeln, lachende Gesichter.

Einsatz von Verstärkern – Arbeiten mit Tokens

Ziel eines Token-Systems (Belohnungsplans) ist der Aufbau erwünschten Verhaltens durch Verwendung systematischer Anreize. Als Tokens eignen sich z. B. Münzen, Murmeln, die auf einen Plan eingezeichnet werden. Sie fungieren als Ersatz für den eigentlichen Verstärker: Wenn eine bestimmte Anzahl erworben wurde, können sie eingetauscht werden gegen etwas, das für die Person von tatsächlichem Wert ist, z. B. ein Tafel Schokolade.

Ein Token-System kann auch auf umgekehrtem Wege eingesetzt werden: Eine bestimmte Anzahl Token wird im Voraus zugeteilt. Es wird vereinbart, dass bei Auftreten des unerwünschten Verhaltens jeweils ein Token entzogen wird.

Time-out-Technik

Eine weitere Variante der operanten Konditionierung ist die *Time-out-Technik*. Hierbei wird eine Person für einen bestimmten Zeitraum von möglichst vielen Reizen isoliert, indem sie z. B. vor die Tür geschickt wird. Durch diese soziale und kommunikative Ausgrenzung werden dem Fehlverhalten jegliche Verstärkerreize entzogen. Das Störverhalten (z. B. Clownerie) wird gleichsam isoliert. Ziel der Maßnahme ist es, dass der Person die Möglichkeit gegeben wird, zur Ruhe zu kommen und das Verhalten zu reflektieren. Zu beachten ist, dass die Aufsichtspflicht nicht verletzt wird. (vgl. Edelmann/Wittmann 2012 und Schick 2012, S. 184f.)

Kognitivistische und soziokonstruktivistische Aspekte

1. Erzieherinnen und Erzieher sollen zwei Grundüberzeugungen beherzigen:
Kinder wollen gerne etwas lernen und leisten.
Kinder brauchen für das Lernen Strukturen, um Einsicht zu gewinnen.
2. Das Vorwissen ist schon die halbe Miete: Die Verankerung neuen Wissens hängt ganz wesentlich davon ab, ob das dazu nötige Vorwissen aktiviert wird.
3. Erzieher ziehen sich niemals aus dem Gruppengeschehen heraus, sondern sind hochgradig steuerungsaktiv: Sie organisieren das Gruppengeschehen, veranschaulichen Informationen, erklären möglichst individuell und geben angemessene Hilfen.
4. Individuelle Förderung beginnt im Kopf der Erzieher: Das Eingehen auf Einzelne ist in allen Erziehungseinrichtungen sinnvoll. Individualisierung heißt u. a., dass es verschiedene Lösungswege, Zeitvorgaben oder Ziele geben kann.
5. Ein positives Lernklima entsteht durch eine optimistische und beziehungsaktive Haltung der Erzieher: *Ich traue meinen Schützlingen etwas zu!* Die positive Atmosphäre wird durch gute Laune, Fehlerfreundlichkeit, Geduld und den souveränen Umgang mit Störungen gefördert. (vgl. Felten/Stern 2012, S. 141ff. und Hattie 2013)
6. Kinder und Jugendliche brauchen auch Modelle. Eine bewährte Methode, die Theorie und Praxis verknüpft, ist das sogenannte *Cognitive Apprenticeship (kognitive Lehre)*. Die Vorteile einer praktischen Lehre werden für die theoretische Ausbildung genutzt. Das situative Lernen steht im Vordergrund. Cognitive Apprenticeship ist durch die vier Phasen gekennzeichnet:

Kognitivistische Aspekte:

- Lernen ist ein aktiver Prozess.
- Strukturen fördern Einsicht.
- Die Aktivierung des Vorwissens ist die halbe Miete.

Soziokonstruktivistische Aspekte:

- Lernen ist ein aktiver Prozess.
- Lernen ist überwiegend selbstgesteuert und dialogisch: Intrapersonale und interpersonale Aspekte ergänzen sich.
- Der Lebensweltbezug ist wichtig (vgl. Vorwissen).
- Menschen brauchen Vorbilder: *Erziehung ist zwecklos. Die Kinder machen den Erwachsenen sowieso alles nach.*

- Modeling (Vorführen): Die Erzieherin zeigt den Kindern oder Jugendlichen eine Tätigkeit vor. Die einzelnen Handlungsschritte werden beispielsweise an einem Modell demonstriert.
- Scaffolding (unterstützte Eigentätigkeit): Die Kinder oder Jugendlichen führen die einzelnen Handlungsschritte selbstständig mit Hilfestellung der Erzieher durch.
- Fading (Nachlassen der Unterstützung durch den Lehrenden bei steigender Kompetenz der Lernenden): Unterstützungsmaßnahmen der Erzieher nehmen immer mehr ab
- Coaching (betreutes Beobachten): Die Erzieher beobachten die Lernenden und geben individuelle Hilfestellungen. (vgl. Reich 2008, S. 295f. mit Hinweis auf Methodenpool im Internet)

Literatur

Edelmann, Walter/Wittmann, Simone: Lernpsychologie. Mit Online-Materialien. Weinheim: Beltz 2012.

Felten, Michael/Stern, Elsbeth: Lernwirksam unterrichten. Im Schulalltag von der Lernforschung profitieren. Berlin: Cornelsen 2012.

Hattie, John: Lernen sichtbar machen – Visible Learning. Baltmannsweiler: Schneider 2013.

Reich, Kersten: Konstruktivistische Didaktik. Lehr- und Studienbuch mit Medienpool. Weinheim und Basel: Beltz 2008.

Schick, Hella: Entwicklungspsychologie der Kindheit und Jugend. Ein Lehrbuch für die Lehrerbildung und schulische Praxis. Stuttgart: Kohlhammer 2012.

Karl Lahmer:
Lerntheorien in der erzieherischen Praxis (Informationsblatt)
© 2018 Westermann Gruppe

Psychologie und Philosophie
11. und 12. Schulstufe