

23. September 2020, Input: Gelingensbedingungen des Einsatzes digitaler Medien

Sie können Ihre Fragen eintragen, indem Sie den +-Button (Add post) auswählen. Anschließend öffnet sich ein Fenster, da können Sie ihre Frage eintragen. Ergänzen Sie gerne Ihren Namen.

KIRSTEN MENGEWEIN 15. SEPTEMBER 2020, 14:10 UHR

Internistische Motivation

Innerer Schöpfungsdruck sollte genutzt werden.

Medienkompetenz ist ein großer Aspekt, ebenso der Zeitfaktor: die grundlegende Medienkompetenz für digitales Lernen zu schaffen, dauert sehr lang

>> eine intuitive Steuerung hilft auch ungeübten Lernenden das Zurechtfinden in digitalen Anwendungen.

Wann geht "lea.online" online?

Geplant ist dies für das Frühjahr 2021.

Frage: werden Personen aufgrund von fehlender Technik ausgeschlossen

Noch keine empirischen Ergebnisse dazu.

Das Projekt GediG will dies jetzt weiter erfragen.

Die meisten Lernenden verfügen über ein Smartphone >> daher sollten die Anwendungen nicht zu komplex sein.

Sobald Tablets oder Laptops ins Spiel kommen, sieht es bei Lernenden schon schlechter aus.

Schlussfolgerung für einen motivierenden Einsatz digitaler Medien in der arbeitsorientierten Grundbildung

Zusammenfassung und Fazit:

1. Der Einsatz digitaler Medien wirkt motivierend wenn Zielklarheit und Interesse sowie positive Erwartungen und Selbstwirksamkeitsüberzeugungen (u.U. große Herausforderung bei der Zielgruppe!) bzgl. des Lerngegenstands bestehen.
2. Digitale Anwendungen können dies (#1) unterstützen, indem die Aufmerksamkeit erregt, die Relevanz berücksichtigt, eine Erfolgszuversicht vermittelt und Zufriedenheit erreicht werden.
3. Nur die Kombination aus beidem kann langfristig zum Lernerfolg beitragen.

-> Insbesondere in der arbeitsorientierten Grundbildung kann

das motivierende Potenzial digitaler Medien durch die Ausrichtungsmöglichkeiten an aktuellen Lebens- und Arbeitssituationen genutzt werden.

Satisfaction/Zufriedenheit:

Natürliche Konsequenzen (Möglichkeiten neu erlernte Fähigkeiten spielerisch unter Beweis zu stellen) positive Folgen (adaptive Belohnungsformen) Gleichheit und Gerechtigkeit (transparente Leistungsmaßstäbe bei Bewertungen)

Confidence/Erfolgszuversicht:

Transparenz der Anforderungen (Informationen zu jeder Aufgabe)

Erfolgserlebnisse (Einstieg auf unterschiedlichen Niveaustufen, langsamer Kompetenzaufbau, Feedback)

Selbstkontrolle (Übersicht, autonomer Beginn und Abbruch von Kapiteln)

Relevance/Relevanz:

Zielorientierung durch Hinweise zum Nutzen jeweiliger Lerninhalte, individuelle Auswahl der Lehrmethoden und Anwendungsbereiche

Vertrautheit (durch personalisierte Sprache, Lebens- und Arbeitsweltorientierung à virtuelle Begleitpersonen oder Vorbilder) Anpassung an individuelle Motive durch wählbaren Schwierigkeitsgrad, Punktesysteme, Wettbewerb, Lerngruppen

Attention/Aufmerksamkeit:

Interesse und Neugier anregen durch abwechslungsreiche Formate (Videos, Animationen, Simulationen) und Szenarien mit Identifikationspotenzial

ARCS-Modell zur Gestaltung digitaler Lernumgebungen

Attention/Aufmerksamkeit:

•Orientierung, Interesse, Neugier- und Fragehaltung, Abwechslung

Relevance/Relevanz:

•Vertrautheit, Anpassung an Motive und Ziele

Confidence/Erfolgszuversicht

•Transparenz der Anforderungen, Erfolgserlebnisse,

Selbstkontrolle

Satisfaction/Zufriedenheit

•Natürliche Konsequenzen, positive Folgen, Gleichheit und Gerechtigkeit

meidende Komponente

Aufsuchende Komponente

Motivation als Produkt von Person und Situation

Wie können Teilnehmende in der arbeitsorientierten Grundbildung durch den Einsatz digitaler Medien erfolgreich motiviert werden?

Motivation als „aktivierende Ausrichtung des momentanen Lebensweltvollzugs auf einen positiv bewerteten Zielzustand bzw. das Vermeiden eines negativ bewerteten Zustandes.“ (Rheinberg und Vollmeyer 2018, S.17)

Projekt GediG

Ziel: Identifikation von Gelingensbedingungen für den Einsatz digitaler Medien im Grundbildungsbereich

Förderung: BMBF

Förderdauer: 3 Jahre

- Gering Literalisierte sind häufig schambehaftet
- ca. 2 Millionen Menschen stehen für den Arbeitsmarkt zur Verfügung, die bezüglich ihrer literalen Kompetenzen nicht ausreichend ausgebildet sind
- geringe Literalität wird in jedem vierten Fall durch Fehler im Arbeitsalltag offenbart
- Fehler haben erhebliche Folgen: schlechte Ausführung der Arbeit und zusätzliche Kosten
- Arbeitsorientierte Grundbildung kann dazu beitragen, Menschen für den Arbeitsmarkt zu qualifizieren und das Fehlerrisiko im Arbeitskontext zu senken (vgl. Ehmig et al. 2015)
- Digitale Medien können lernförderlich und motivationssteigernd wirken (z.B. Koppel im Erscheinen)

Ein Großteil der gering literalisierten Personen geht einer Beschäftigung nach.
