

# DIGITALISIERUNG UND LERNMOTIVATION IN DER GRUNDBILDUNG

*Sabrina Stadler ist Projektmitarbeiterin und Dozentin bei der Technischen Akademie für berufliche Bildung Schwäbisch Gmünd e. V. Sie hat Lehramt studiert, ist Dozentin für Deutsch als Zweitsprache und betreut im Rahmen ihrer Arbeit Teilnehmende aus Grundbildungsprojekten in der Sprachförderung und bei der Jobsuche.*

*Die Technische Akademie für berufliche Bildung Schwäbisch Gmünd e. V. wurde 1987 gegründet und organisiert seitdem Fort- und Weiterbildungskurse vor allem im gewerblich-technischen und kaufmännischen Bereich und initiiert Fachveranstaltungen aller Art, um der Wirtschaft ein praxisgerechtes berufliches Bildungsangebot zu machen. Sie leistet somit einen Beitrag zum Technologietransfer zugunsten der Wirtschaft. Darüber hinaus bietet der Verein nachfrageorientiert Umschulungsmaßnahmen an. Im Weiteren ist er der Förderung von Bildung und Ausbildung verpflichtet. Die Technische Akademie arbeitet mit den Trägern der beruflichen Bildung sowie mit Hochschulen und sonstigen Bildungseinrichtungen eng zusammen.*

Mal schnell etwas googeln, ein Foto auf Instagram posten, den Weg mit dem Smartphone finden, eine Bahnfahrkarte mit der App kaufen, den Busfahrplan als PDF speichern, eine Mail an den Freund senden, ein YouTube-Video ansehen, ein Buch im Internet bestellen, an Webinaren teilnehmen – für uns alle mittlerweile selbstverständlich? Aus persönlicher Erfahrung durch meine langjährige Arbeit mit Teilnehmenden

in Grundbildungsprojekten kann ich Ihnen sagen: Nein. Digitalisierung schreitet zwar voran – und das sehr schnell. Aber leider können ihr nicht alle folgen.

## DIGITALE MEDIEN IN DER GRUNDBILDUNG

Die Anwendung digitaler Medien in Bildungseinrichtungen und im Unterricht ist schon lange nicht mehr neu.

Auch am Arbeitsmarkt hat sie an Relevanz gewonnen und sowohl Teilnehmende als auch Dozierende von Grundbildungsangeboten sehen sich mit den damit einhergehenden neuartigen Herausforderungen konfrontiert. Die Gesellschaft wird global immer digitaler und vernetzter, was sich im Lebensalltag, insbesondere auf dem Arbeitsmarkt und letzten Endes in der Lebensqualität der Menschen unmittelbar auswirkt. Die speziellen Bedürfnisse und Anforderungen unserer Lernenden in der Grundbildung werden in der Entwicklung kommerziell erfolgreicher digitaler Angebote aber kaum berücksichtigt. Häufig fehlen ihnen sowohl der Zugang zur Hardware als auch die Fähigkeiten und Kenntnisse, diese gewinnbringend für sich nutzbar zu machen. Letzten Endes ist der Einstieg in die Digitalisierung erschwert.

Dies resultiert unter anderem darin, dass Angehörige dieser Zielgruppe sowohl frustriert als auch bildungs- und lernmüde werden und ihnen dadurch langfristig keine vollständige Teilhabe an der Gesellschaft möglich ist. Besonders deutlich wird dies bei erwachsenen Teilnehmenden, die in unserer Institution im Rahmen von Grundbildungsprojekten betreut

werden. Durch die rasant wachsenden digitalen Angebote fühlen sich viele Menschen überfordert, was oft zur Folge hat, dass die Lernmotivation gegenüber digitalen Medien sinkt. Lernen ist allerdings ein lebenslanger Prozess. Deshalb sind wir alle angehalten, uns im Rahmen unserer Möglichkeiten den neuen Anforderungen, die der zeitliche Wandel mit sich bringt, zu stellen und uns weiterzuentwickeln. Ansonsten besteht die Gefahr, abgehängt zu werden.

Wie können wir es also schaffen, Menschen mit Grundbildungsbedarf langfristig für den Prozess der Digitalisierung zu motivieren? Was müssen Dozierende und Schulungsangebote leisten, damit unsere Teilnehmenden Digitalisierung gewinnbringend für sich nutzen können? In welcher Weise können Angehörige unserer Zielgruppe vom Lernen mit digitalen Medien profitieren?

## **DIE „COGNITIVE LOAD THEORY“**

Die „Cognitive Load Theory“ (SWELLER/AYRES/KALYUGA 2011) geht von zwei Grundannahmen aus:

1. Das menschliche Arbeitsgedächtnis hat einen begrenzten Speicher.
2. Die kognitive Belastung, die nötig ist, um neue Lerninhalte zu

erschließen, setzt sich aus der intrinsischen und der extrinsischen Belastung zusammen. Die intrinsische Belastung ist abhängig vom Schwierigkeitsgrad des Lerngegenstands, die extrinsische Belastung ergibt sich aus der Qualität der jeweiligen Lernumgebung.

Lernende können den Lernprozess nur dann erfolgreich beschreiten und absolvieren, wenn der Lerngegenstand nicht die Kapazität des Arbeitsgedächtnisses überfordert. Insbesondere das Vorwissen der Lernenden zum Lerngegenstand spielt hier eine große Rolle. Für die konkrete Unterrichtspraxis bedeutet dies aus didaktischer Perspektive, Lerngegenstände so aufzubereiten, dass diese möglichst konkret und unmittelbar an die Erfahrungen und Lebenswirklichkeiten der Teilnehmenden anknüpfen, damit Letztere sie in den Lernprozess integrieren können. Ebenso ist es obligatorisch, eine entsprechende Lernumgebung zu schaffen, in der sich die Teilnehmenden wohlfühlen. Aus unserer Erfahrung bedeutet dies in der Grundbildung, sehr stark auf die individuellen Bedürfnisse der Lerngruppe einzugehen, um eine vertrauensvolle Basis für den Unterrichtsverlauf schaffen

zu können. Teilnehmende aus unseren Grundbildungsprojekten haben häufig aufgrund ihrer schwierigen Bildungshistorie schon eine negativ behaftete Einstellung gegenüber Lehrpersonen. Zudem sind die Lerngruppen hochgradig heterogen.

Außerdem gilt es zu beachten, dass Teilnehmende oft wenig bis keine Erfahrungen mit Laptops, PCs oder Tablets gemacht haben und häufig lediglich ein Smartphone besitzen. Während Smartphones nicht nur zum Telefonieren und Nachrichten-Schreiben genutzt werden, sondern beispielsweise auch als Navigationsgerät einsetzbar sind, eignen sich Laptops oder PCs dafür, Bewerbungen für neue Jobs zu verfassen und zu versenden. Als sehr wichtig hat sich herausgestellt, den Lernenden an Beispielen zu verdeutlichen, welche konkreten Vorteile sich für sie aus dem Umgang mit digitalen Medien ergeben. Außerdem ist es für unsere Arbeit unerlässlich, gemeinsam mit Teilnehmenden Lernziele zu vereinbaren, die für sie relevant sind. Was für Dozierende möglicherweise selbstverständlich ist, beispielsweise eine E-Mail mit dem Smartphone zu versenden, kann für die Teilnehmenden eine große Herausforderung sein.

Bei der „kognitiven Theorie des multimedialen Lernens“ (MAYER 2014) wird davon ausgegangen, dass das Hören und das Sehen beim Lernen auf zwei unterschiedliche Kapazitäten zurückgreift. Das bedeutet, dass Lerngegenstände, die multimedial aufbereitet werden, eher zu einem nachhaltigen Lernerfolg führen als nur das Lesen eines Texts. In digitalen Lernumgebungen ist es problemlos möglich, beispielsweise Sprechertexte zusätzlich zu visualisieren. Dadurch werden Lernende beim Erschließen des Lerngegenstands entlastet, da ein Teil der Informationen auditiv verarbeitet wird, der andere hingegen visuell.

## **MOTIVATION DURCH NEUARTIGKEIT**

Zu berücksichtigen ist bei Lernprozessen, dass Neues für Lernende, und dazu zählen auch digitale Medien, anfangs sehr motivierend wirken kann. Aus didaktischer Sicht spricht man vom Neuigkeitseffekt: Die Motivation der Teilnehmenden wird allein durch das Verändern des traditionellen Unterrichts gesteigert. Integriert man zum Beispiel zum ersten Mal ein Tablet in eine Lerneinheit, wird die Begeisterung bei der Lerngruppe anfangs größer ausfallen

und bei häufiger Verwendung immer schwächer werden. Wichtig ist, digitale Medien vielfältig und zusätzlich zum normalen Unterricht zu verwenden, um die Lernmotivation und das resultierende Interesse langfristig aufrechtzuerhalten.

## **FAZIT**

Digitale Medien bieten vielfältige Möglichkeiten zur Unterrichtsgestaltung und Differenzierung und sind für die Lernenden unmittelbar für ihren Alltag nutzbar. Ein vertrauensvoller Umgang mit den Teilnehmenden, ein konkreter, transparenter und lebensweltnaher Lerngegenstand sowie eine angenehme Lernatmosphäre, die den Teilnehmenden digitale Medien individuell näherbringt, sind relevante Faktoren, um die Lernmotivation im Hinblick auf Digitalisierung zu fördern und nachhaltig zu festigen.

Mal schnell etwas googeln, ein Foto auf Instagram posten, den Weg mit dem Smartphone finden, eine Bahnfahrkarte mit der App kaufen, den Busfahrplan als PDF speichern, eine E-Mail an den Freund senden, ein YouTube-Video ansehen, ein Buch im Internet bestellen, an Webinaren teilnehmen – für uns alle mittlerweile

selbstverständlich? Hoffentlich bald.  
Für alle.

## LITERATUR UND QUELLEN

MAYER, RICHARD E. (2014): Cognitive Theory of Multimedia Learning. In: MAYER, RICHARD E. (Hrsg.): The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. 2. Aufl., Cambridge S. 43–71.

SWELLER, JOHN/AYRES, PAUL/  
KALYUGA, SLAVA (2011): Cognitive Load Theory. New York.