

# (Selbst)gesteuertes Lernen & eLearning



Quelle: Jisc InfoNet, [CC BY-NC-ND 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/)  
<http://www.flickr.com/photos/jiscinfonet/146842393/in/set-72157594565466261/>

# Agenda

- Definition
- Bedeutung
- Komponenten
- Förderung
- Diskussion



# Warum selbstgesteuertes Lernen?

- erstrebenswertes Ziel auf allen Stufen des Bildungssystems
- Fokus auf Lernprozessen
- Reflektion von eLearning-Angeboten aus didaktischer Perspektive
- Verständnis von Selbststeuerung entwickeln



# Fragestellungen

- Wie lernen Lerner\*innen?
- Wie können Lerner\*innen am besten unterstützt und begleitet werden?
- Welche Rolle kann eLearning dabei spielen?



# Definition von selbstgesteuertem Lernen I

Nach Weinert ist selbstgesteuertes Lernen eine Lernform, bei der „(...) der Handelnde die wesentlichen Entscheidungen, ob, was, wann, wie und woraufhin er lernt, gravierend und folgenreich beeinflussen kann.“

Weinert, F. E., Selbstgesteuertes Lernen als Voraussetzung, Methode und Ziel des Unterrichtens. In: Unterrichtswissenschaft, 10 (2) (1982), S. 99 - 110.

# Ebenen von selbstgesteuertem Lernen

selbstverantwortlich

**Ziele**

selbstgesteuert

**Prozesse**

selbstbestimmt

**Inhalte**

selbstorganisiert

**Rahmenbedingungen**

# Reinform selbstgesteuerten Lernens



# Definition von selbstgesteuertem Lernen II

„eine Form des Lernens, bei der eine bestimmte Person in Abhängigkeit von der Art der Lernmotivation selbstbestimmt eine oder mehrere Steuerungsmaßnahmen (kognitiver, metakognitiver, volitionaler oder verhaltensmäßiger Art) ergreift und den Fortgang des Lernprozesses selbst überwacht.“

Schiefele und Pekrun (1996)



# Was macht selbstgesteuertes Lernen aus? Merkmale?



# Komponenten selbstgesteuerten Lernens

- Motivation
- Lernstrategien
- Lernorganisation



Quelle: Fanny B., [CC BY-NC 2.0](#)

<http://www.flickr.com/photos/87805786@N00/2035069339/>

Für das Folgende vgl. a. Friedrich, H.F. & Mandel, H. (1997). Analyse und Förderung selbstgesteuerten Lernens. In: Psychologie der Erwachsenenbildung (Enzyklopädie der Psychologie, Bd. 4). Göttingen, S. 237-293.

# Motivation

- Intrinsisch: Lern- / Interessenorientierung
- Extrinsisch: Leistungsorientierung
- Lernbezogene Selbstwirksamkeitsüberzeugungen



# Selbstbestimmungstheorie der Motivation (Deci & Ryan)

Für die Motivation relevante Grundbedürfnisse:

- Autonomie
- Kompetenz
- Eingebundenheit



# Gamification

## Anwendung motivierender Spielprinzipien auf Bildungskontexte

**Table 1.** Percent of responses given for each motivation level for each game element.

	Average	Much Less (1)	Less (2)	Neither less or more (3)	More (4)	Much more (5)
Points for assignments	4.1	2.4%	2.4%	16.9%	43.5%	34.7%
Due date flexibility	3.9	3.2%	6.5%	18.5%	37.1%	34.7%
Due date bonuses and penalties	3.9	4.8%	2.4%	21.0%	37.9%	33.9%
Current grade indicator	3.9	1.6%	4.0%	25.8%	41.9%	26.6%
Doing assignments	3.8	3.2%	0.8%	28.2%	38.7%	25.0%
Starting with zero points	3.7	4.8%	6.5%	30.6%	29.8%	28.2%
Course map	3.7	1.6%	2.4%	38.7%	37.1%	20.2%
Leaderboard	3.6	7.3%	4.8%	30.6%	33.1%	24.2%
Exams	3.6	4.0%	5.6%	36.3%	38.7%	15.3%
Unlocking assignments	3.5	9.7%	10.5%	25.8%	27.4%	26.6%
Leaderboard levels	3.5	5.6%	4.0%	41.1%	33.9%	15.3%
Receiving peer reviews	3.3	8.1%	4.8%	50.0%	24.2%	12.9%
Aliases	3.3	6.5%	11.3%	34.7%	36.3%	11.3%
Doing peer reviews	3.2	10.5%	12.1%	36.3%	28.2%	12.9%
Achievements	3.2	6.5%	10.5%	44.4%	22.6%	8.1%
Points for assignments	4.1	2.4%	2.4%	16.9%	43.5%	34.7%

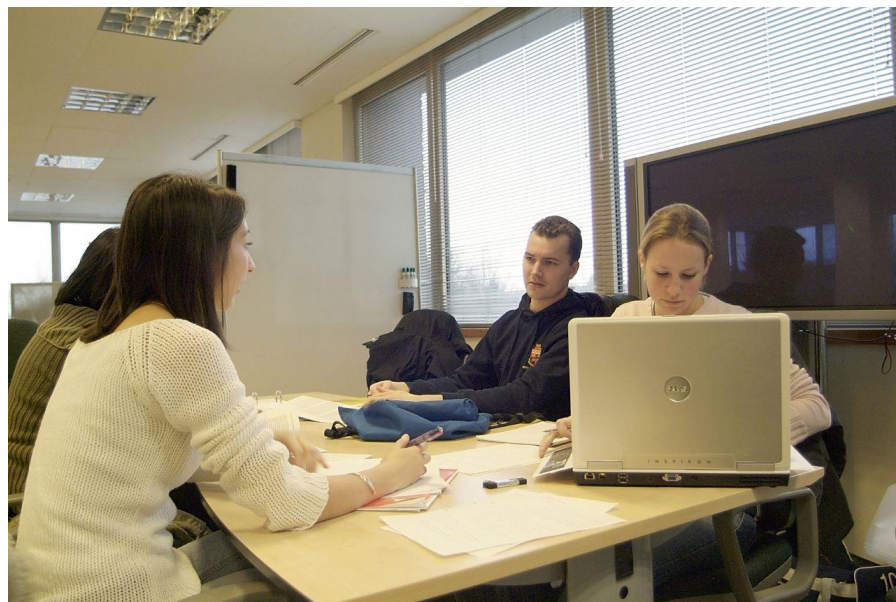
Jared R. Chapman & Peter J. Rich (2018) Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best?, Journal of Education for Business, 93:7, 315-322, DOI: 10.1080/08832323.2018.1490687



# Soziale Interaktion

- Motivationssteigernd
- Kognitiver Gewinn:

Eigenes Wissen wird auf den Prüfstand gestellt;  
Anwendungs- bzw. Transfersituation



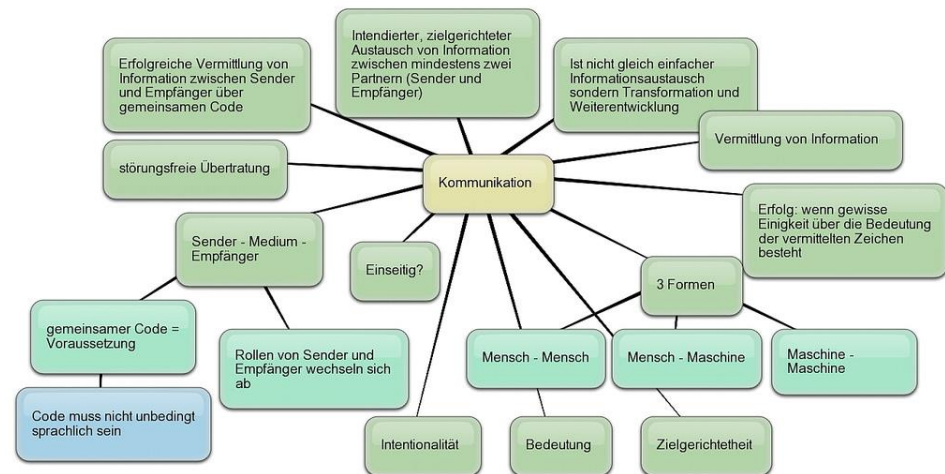
Quelle: Jisc infoNet, [CC BY-NC-ND 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/),

<http://www.flickr.com/photos/jiscinfonet/146842296/in/set-72157594565466261/>

# Kognition

## Oberflächen- und Tiefenstrategien:

- Wiederholungsstrategien
- Elaborationsstrategien
- Organisationsstrategien



Quelle: Fabienne Wassermann, [CC BY-NC-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/)  
[http://www.flickr.com/photos/fabi\\_k/483988427/](http://www.flickr.com/photos/fabi_k/483988427/)



# Nutzung von Ressourcen

- Zeit:

Taktung, Zeitmanagement, Prokrastination...

- Medien:

weiterführende, zusätzliche Informationen: Links



Quelle: Willi Heidelberg, [CC BY 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/), <http://www.flickr.com/photos/wilhei/109403903/>



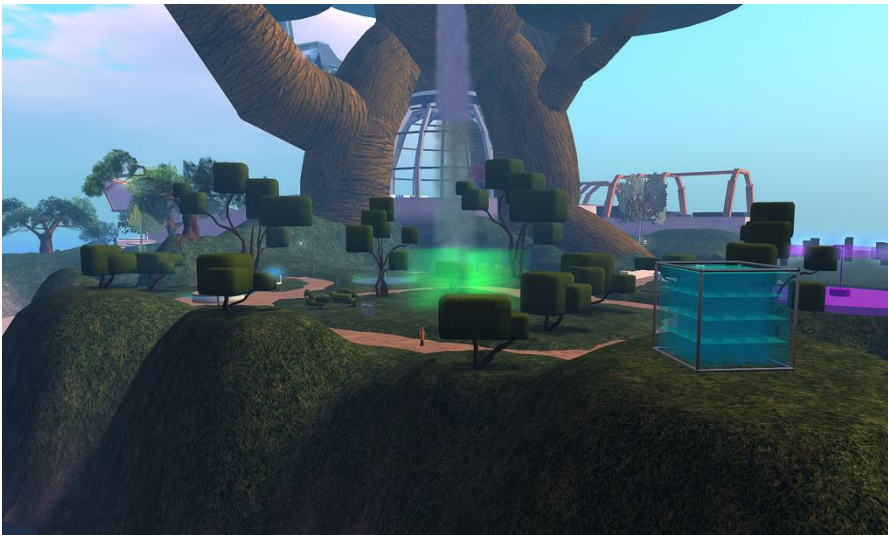
# Selbstregulative Prozesse

Denken, Fühlen und Verhalten so steuern, dass sie zielführend sind.

- Situationseinschätzungen  
(Wert- und Erwartungskomponenten)
- Metakognition  
(Planen, Überwachen, Bewerten, Regulieren)
- Volition  
(Selbstkontrollprozesse, Umweltkontrolle)

# Förderung selbstgesteuerten Lernens

- Training von Lernstrategien
- Gestaltung einer Lernumgebung (Methoden /Medien), die selbstgesteuertes Lernen fördert bzw. fordert



Quelle: Annabeth Robinson, [CC BY-NC-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/) <http://www.flickr.com/photos/annamorphic/3348931651/>

# Berücksichtigung der Komponenten selbstgesteuerten Lernens bei der Gestaltung einer Lernumgebung

- **Motivation:** Wahlfreiheit, Belohnungen
- **Kognition:** Übungsaufgaben, Peer-Feedback
- **Soziale Interaktion:** Gruppenarbeiten
- **Nutzung von Ressourcen (Medien, Zeit):**  
Zusatzinfos, Zeitangaben, /-vorgaben
- **Selbstregulative Prozesse:** Lerntagebuch

