

E.12

Lernen

Modelllernen – Banduras sozialkognitive Lerntheorie und andere Konzepte sozialen Lernens

Münevver Şehitoğlu



© RAABE 2024

© Jupiterimages/The Image Bank/Getty Images

Der kanadische Psychologe Albert Bandura zeigte fest, dass Lernen durch Beobachtung eine entscheidende Rolle im Entwicklungsprozess jedes Menschen spielt. Auf dieser Basis entwickelte er die sozialkognitive Lerntheorie. In dieser Unterrichtszeit befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit den einzelnen Phasen, Prozessen und Effekten des Lernens am Modell sowie den Grenzen dieser Theorie. Dabei lernen sie wichtige Punkte kennen, die für Pädagoginnen und Pädagogen zum Verständnis von Lernprozessen unverzichtbar sind.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 7–13, Sek II

Dauer: 8 Unterrichtsstunden

Kompetenzen: Modelle des sozialen Lernens darstellen; Handlungsoptionen auf Basis verschiedener Theorien entwickeln; verschiedene Formen des Lernens hinsichtlich der zu erwartenden Folgen reflektieren

Thematische Bereiche: Lernen am Modell, Modelllernen, soziales Lernen

Medien: Fachtexte, Fallbeispiele, Übungen, Erklärvideos

Medienkompetenzen: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren (1)

Weiterführende Medien

- ▶ Akers, Ronald (1973): *Deviant behavior: A social learning approach*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing.
Akers stützt seine soziale Lerntheorie auf empirische Forschung und Fallstudien. Diese übte einen nachhaltigen Einfluss auf die Kriminologie und die sozialwissenschaftliche Forschung aus. Ein zentraler Gedanke in Akers' Theorie ist die Idee der Differentialverstärkung: Die Wahrscheinlichkeit eines Verhaltens wird durch die Differenz zwischen den erhaltenen Belohnungen bzw. Bestrafungen beeinflusst.
- ▶ Anderson, Craig A./Dill, Karen (2000): Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. In: *Journal of personality and social psychology*, 78(4), S. 772–790.
Die Studie untersucht den Zusammenhang zwischen Videospiele und aggressive Gedanken, Gefühlen und Verhaltensweisen.
- ▶ Bandura, Albert/Walters, Richard (1977): *Social learning theory* (Volume 1). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
Das Werk hatte einen großen Einfluss auf Psychologie, Pädagogik und angewandte Verhaltenswissenschaften. Es umfasst die Anwendung der Theorie auf verschiedene Bereiche des menschlichen Verhaltens und Lernens.
- ▶ Belk, Russell (2014): You are what you can access: Sharing and collaborative consumption online. In: *Journal of Business Research*, 67(8), S. 1595–1600.
Der Autor erforscht, wie die Möglichkeiten des Zugriffs auf online-Ressourcen das Selbstbild und die Identität von Individuen beeinflussen. Die Studie hebt insbesondere die Bedeutung von sozialen Plattformen und dem gemeinsamen Lernen hervor.
- ▶ Böhmer, Matthias (2005): Gewalt beginnt im Kopf – Rote Karte gegen Gewalt. In: Carlsburg, Gerd-Bodo von/Wehr, Helmut (Hrsg.): *Gewalt beginnt im Kopf*. Donauwörth: Auer, S. 182–210.
Der Autor betont die Bedeutung von Prävention, um Gewalt zu verhindern.
- ▶ Bushman, Brad J./Anderson, Craig A. (2001): Scientific facts versus media misinformation, In: *American Psychologist*, 56 (6–7), S. 471–489.
Die Autoren untersuchen, wie Mediengewalt die Wahrnehmung und das Verhalten der Öffentlichkeit beeinflusst und welche Bedeutung dieses Phänomens für die amerikanische Gesellschaft hat.
- ▶ Ferguson, Christopher J. (2015): Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. In: *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), S. 646–666.
Die Meta-Analyse wertet den Einfluss von Videospiele auf Aggression, psychische Gesundheit, prosoziales Verhalten und schulische Leistungen bei Kindern und Jugendlichen.
- ▶ Frith, Joseph (2018): Social media and its link to risky behaviour. In: *Journal of Child Health Care*, 22(2), S. 304–313.
Die Studie untersucht die Verbindung zwischen der Nutzung von sozialen Medien und riskanten Verhaltensweisen, insbesondere in Bezug auf die Gesundheit von Kindern.
- ▶ Gampe, Anja/Daum, Moritz (2016): Die Rolle von Vorbildern in der sozial-kognitiven Entwicklung. In: *Psychologie und Erziehung* 1/2016, S. 10–13.
Hier geht es darum, wie das Beobachten und Imitieren von Vorbildern Einfluss auf kognitive Prozesse, soziale Fähigkeiten und moralische Entwicklung hat.

Auf einen Blick

1./2. Stunde

Thema:	Verständnis des sozialen Lernens
M 1	Was verstehe ich unter dem Begriff „soziales Lernen“?
M 2	Soziales Lernen ist für mich ...
Inhalt:	Die Schülerinnen und Schüler sammeln in einem Brainstorming erste Gedanken zum Thema und wenden diese auf Fallbeispiele an.

3./4. Stunde

Thema:	Verschiedene Theorien des sozialen Lernens
M 3	Theorien des sozialen Lernens
M 3a	Lew Wygotski – Soziokultureller Lernansatz
M 3b	Albert Bandura – Sozialkognitive Lerntheorie
M 3c	Julian B. Rotter – Kontrollüberzeugung
M 3d	Ronald L. Akers – Soziale Lerntheorie
M 4	Abschlussreflexion
Inhalt:	Die Schülerinnen und Schüler setzen sich kritisch mit unterschiedlichen Theorien zum sozialen Lernen auseinander und erläutern diese an Beispielen.
Benötigt:	Inf. Internetzugang für LearningApp

5. Stunde

Thema:	Modelllernen im Alltag
M 5	Modelllernen und die Umsetzung im Alltag
M 6	Das Rocky-Experiment
Inhalt:	Die Lernenden beschäftigen sich mit dem Modelllernen im Alltag und lernen das Rocky-Experiment von Albert Bandura kennen.
Benötigt:	Internetzugang

6./7. Stunde

Thema:	Phasen und Effekte beim Modelllernen nach Albert Bandura
M 7	Die Phasen und Effekte nach Albert Bandura
M 7a	Die Aneignungsphase: Aufmerksamkeits- und Gedächtnisprozesse

M 7b	Die Ausführungsphase: Reproduktions- und Motivationsprozesse
M 7c	Effekte in der Ausführungsphase
M 8	Kritische Reflexion zu den Grenzen von Banduras Theorie – Ein Blitzlicht
Inhalt:	Die Schülerinnen und Schüler befassen sich mit den Phasen und Effekten des Modelllernens und diskutieren Kritikpunkte.
Benötigt:	Ggf. Internetzugang für LearningApp

8. Stunde

Thema: Die Bedeutung medialer Vorbilder für das Modelllernen

M 9	Die Rolle und die Merkmale von Vorbildern
M 10	Einfluss medialer Gewalt auf Verhaltensweisen
M 11	Klausurvorschlag: Banduras sozialkognitive Lerntheorie

Inhalt: Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit der Bedeutung von Vorbildern, indem sie sich mit dem Einfluss von medialer Gewalt auseinandersetzen. Abschließend überprüfen die Lernenden die erworbenen Kenntnisse in einer Klausur.

Benötigt: Smartphones für die Podcast-Erstellung (M 9)

Erwartungshorizonte

Erklärung zu den Symbolen

	Dieses Symbol markiert differenziertes Material. Wenn nicht anders ausgewiesen, befinden sich die Materialien auf mittlerem Niveau.	
		
einfaches Niveau	mittleres Niveau	schwieriges Niveau

Modelllernen und die Umsetzung im Alltag

M 5

Aufgaben

1. Lesen Sie den Text im untenstehenden Kasten.
2. Was würden Sie den Eltern raten? Entwerfen Sie eine Antwort.
3. Lesen Sie die Antworten des Familientrios.
4. Welche der drei Antworten sagt Ihnen am meisten zu? Nehmen Sie begründet Stellung. Berücksichtigen Sie Ihre bisherigen Erkenntnisse zum Modelllernen.



© AntonioGuillem/iStock/Getty Images Plus

Muss man Zeitung lesen, um Vorbild zu sein?

Wir haben zwei Kinder (0 und 3 Jahre). Wir würden gerne im Alltag vorleben möchten, dass Lesen etwas Wunderbares ist. Bevor der Nachwuchs da war, haben wir neben Büchern viel Zeitung gelesen. Nun kommen wir im Alltag stress kaum noch zum Blättern. Wenn sich ein paar freie Minuten ergeben, rufen wir regelmäßig Artikel auf dem Smartphone oder Tablet auf. Ist es in Ordnung, auf eine Online-Zeitung umzusteigen, obwohl die Kinder uns dadurch kaum noch klassisch lesend sehen?

Janina und Ingrid

Text: *Muss man Zeitung lesen, um Vorbild zu sein?* Von Margit Auer, Herbert Renz-Polster und Collien Ulmen-Fernandes, online unter <https://www.sueddeutsche.de/leben/erziehung-lesen-zeitung-kinder-vorbild-1.5733725> [letzter Abruf: 12.07.2024]

M 6

Das Rocky-Experiment

Mithilfe des Rocky-Experiments, das zur sogenannten Bobo doll-Studie gehört, untersuchte Albert Bandura im Jahr 1963 seine Annahmen über das soziale Lernen. Darin sahen Kinder im Alter von 35 bis 69 Monaten einen Film, in dem ein Erwachsener („Rocky“) aggressive Handlungen gegenüber einer aufblasbaren Puppe („Bobo“) ausführte.



Aufgaben

- Schauen Sie sich das Erklärvideo „Sozialkognitive Lerntheorie: Banduras Experimente mit der Schlagpuppe“ zum Rocky-Experiment an: <https://raabe.click/bobo-doll>
- Beantworten Sie die folgenden Fragen.
 - Was sind die zentralen Ergebnisse des Experiments in Bezug auf das Modelllernen?
 - Spielt das Geschlecht der Kinder eine Rolle?
 - Sind Lob und Bestrafung von Bedeutung?
 - Welche Kernsätze werden definiert?
- Vergleichen Sie Ihre Ergebnisse im Plenum und diskutieren Sie: Wie viel von dem, was Sie gesehen haben, ist auf das Verhalten am Modell zurückzuführen?
- Ziehen Sie pädagogische Schlüsse aus dem Rocky-Experiment.



Kritische Reflexion zu den Grenzen von Banduras Theorie – Ein Blitzlicht

M 8

Aufgaben

1. Rekapitulieren Sie, was Sie bisher zu Banduras sozialkognitiver Lerntheorie erarbeitet haben. Überlegen Sie sich, welche Aspekte der Theorie Sie nicht überzeugen. Machen Sie sich Notizen. Als Hilfestellung können Ihnen die Kritikpunkte im Kasten dienen.
2. Äußern Sie sich im Rahmen der Blitzlicht-Methode im Plenum und nennen Sie einen Kritikpunkt an Banduras Theorie. Sammeln Sie die Kritikpunkte an der Tafel bzw. am Whiteboard.
3. Diskutieren Sie die genannten Kritikpunkte im Plenum. Welche sind valide und welche können entkräftet werden?



- Mögliche Kritikpunkte an Banduras sozialkognitiver Lerntheorie
- Banduras Theorie vernachlässigt kulturelle Einflüsse. Sie berücksichtigt kulturelle Unterschiede nicht angemessen.
 - Banduras Theorie berücksichtigt nicht ausreichend Unterschiede (einschließlich Persönlichkeitsmerkmalen) nicht ausreichend.
 - Banduras Theorie berücksichtigt die Rolle von Emotionen nicht ausreichend. Das emotionale Erleben und dessen Einfluss auf das Verhalten wird unterschätzt.
 - Banduras Theorie unterschätzt biologische Faktoren, wie genetische Prädispositionen und neurologische Grundlagen des Verhaltens.

Einfluss medialer Gewalt auf Verhaltensweisen

M 10

Gewaltdarstellungen in Medien und ihre potenziellen Auswirkungen auf das Verhalten, insbesondere von Jugendlichen, ist ein zentrales Thema psychologischer Forschung, um das es im Folgenden geht.

Aufgaben

1. Lesen Sie den Text.
2. Äußern Sie sich in Kleingruppen (3 Personen) zu folgenden Fragen: Welche Konsequenzen hat das Beobachten von Gewalt in Filmen, Videospielen, sozialen Netzwerken etc.? Welche Lösungsmöglichkeiten schlagen Sie vor?
3. Halten Sie Ihre Vorschläge an der Tafel oder am Whiteboard fest und diskutieren Sie im Plenum.



Einfluss medialer Gewalt auf Verhaltensweisen

Filme, Fernsehen und vor allem digitale Medien einschließlich sozialer Netzwerke prägen zunehmend das tägliche Leben von Kindern und Jugendlichen. Neben den vielen Chancen, die durch die zunehmende Digitalisierung und neue Medien eröffnet werden, gibt es jedoch auch die Gefahren und Risiken des stetig fortschreitenden medialen Informationsflut nicht außer Acht zu lassen.

Darstellungen von Gewalt haben unter Berücksichtigung weiterer Risikofaktoren im persönlichen sozialen Umfeld einen erheblichen Einfluss auf die Gewaltbereitschaft und das Aggressionspotenzial von Kindern und Jugendlichen. Hierbei fällt besonders die allgemeine Verfügbarkeit des Internets ins Gewicht. Kinder und Jugendliche können dadurch aggressiven Verhaltensweisen zum Beispiel in Videos, Filmen und Computerspielen.

Untersuchungen zeigen, dass nach der Exposition gegenüber gewalttätigen Medieninhalten kurzfristig eine erhöhte Bereitschaft zu aggressivem Verhalten besteht.¹ Eine wiederholte Konfrontation mit Gewalt kann zu einer Sensibilisierung der Empfindlichkeit gegenüber realer Gewalt führen.² Hierbei spricht man von Desensibilisierungseffekten. Langzeitstudien weisen auf einen signifikanten Zusammenhang zwischen langfristiger Exposition gegenüber Mediengewalt und aggressivem Verhalten hin.³ Es wird betont, dass individuelle Unterschiede, familiäre Umgebung und soziale Kontexte die Wirkung moderieren können.⁴

Die Ergebnisse verschiedener Studien zeigen, dass gewalttätige Medieninhalte bei Kindern und Jugendlichen aggressives Verhalten hervorrufen können. Es gibt auch Studien, die keine Belege dafür gefunden haben, dass solche Inhalte direkt zu aggressivem Verhalten führen. Das Fehlen aggressiven Verhaltens bedeutet jedoch nicht, dass das Verhalten nicht erlernt wurde. Nicht jedes beobachtete und erlernte Verhalten wird selbst ausgeführt, das Verhalten ist aber abrufbereit und kann unter bestimmten Rahmenbedingungen auch von solchen Kindern und Jugendlichen umgesetzt werden, die sich zuvor wenig gewaltbereit zeigten. Im Rocky-Experiment von Bandura zeigten einige Kinder, die zunächst nicht gewalttätig waren,

¹ Anderson, Craig A./Dill, Karen (2000): Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. In: *Journal of personality and social psychology*, 78(4), S. 772–790.

² Anderson, Craig A./Anderson, Craig A. (2001): Scientific facts versus media misinformation, In: *American Psychologist*, 56(6–7), S. 477–489.

³ Vgl. Anderson/Dill.

⁴ Ferguson, Christopher J. (2015): Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. In: *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), S. 646–666.

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 5.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Webinare und Videos
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung



Attraktive Vergünstigungen
für Referendar:innen
mit bis zu 15% Rabatt



Käuferschutz
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de