

E.12

Lernen

Modelllernen – Banduras sozialkognitive Lerntheorie und andere Konzepte sozialen Lernens

Münevver Şehitoğlu



Der kanadische Psychologe Albert Bandura stellte fest, dass Lernen durch Beobachtung eine entscheidende Rolle im Entwicklungsprozess jedes Menschen spielt. Auf dieser Basis entwickelte er die sozialkognitive Lerntheorie. In dieser Unterrichtseinheit 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 Aspekte kennen, die für Pädagoginnen und Pädagogen zum Verständnis von Lernprozessen unverzichtbar sind.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	10–13, 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 Videospielen und aggressiven Gedanken, Gefühlen und Verhaltensweisen.
- ▶ Bandura, Albert/Walters, Richard (1977): *Social learning theory* (Vol. 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 Gemeinschaftsbeteiligung 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. 477–489.
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 bewertet den Einfluss von Videospielen 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 riskantem Verhalten, 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.

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 unter Berücksichtigung Ihrer bisherigen Erkenntnisse zum Modelllernen.



© AntonioGuillem/iStock/Getty Images Plus

Muss man Zeitung lesen, um Vorbild zu sein?

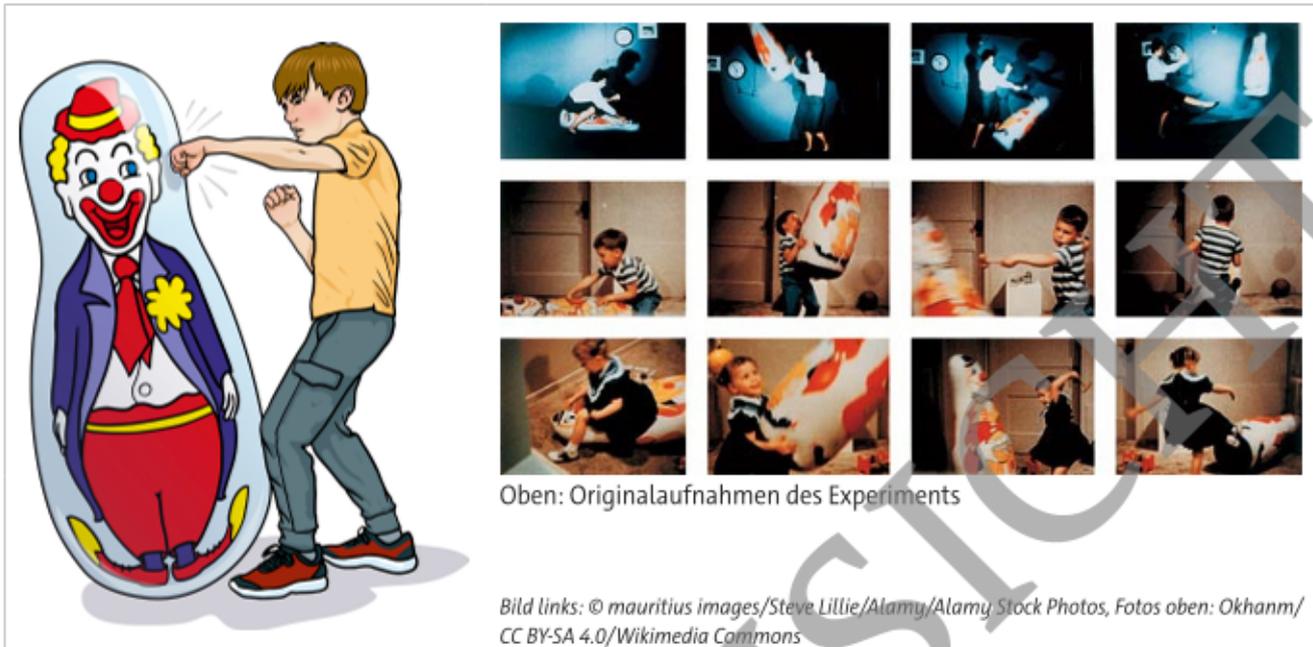
Wir haben zwei Kinder (0 und 3), denen wir im Alltag vorleben möchten, dass Lesen etwas Wunderbares ist. Bevor der Nachwuchs da war, haben wir neben Büchern viel Zeitung gelesen. Nun kommen wir im Alltagsstress kaum noch zum Blättern. Wenn sich ein paar freie Minuten ergeben, rufen wir regelmäßig Artikel per 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 Ingo Sch., Bonn

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: 12.02.2024]

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

1. Schauen Sie sich das Erklärvideo „Sozialkognitive Lerntheorie: Banduras Experimente mit der Schlagpuppe“ zum Rocky-Experiment an: <https://raabe.click/bobo-doll>
2. Beantworten Sie die folgenden Fragen:
 - a) Was sind die zentralen Ergebnisse des Experiments in Bezug auf das Modelllernen?
 - b) Spielt das Geschlecht der Kinder eine Rolle?
 - c) Sind Lob und Bestrafung von Bedeutung?
 - d) Welche Kernsätze werden definiert?
3. Vergleichen Sie Ihre Ergebnisse im Plenum und diskutieren Sie: Wie viel von dem, was Sie lernen, ist auf das Lernen am Modell zurückzuführen?
4. 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 individuell unterschiedliche (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 vernachlässigt 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 vielfältigen Chancen, die durch die zunehmende Digitalisierung und neue Medien eröffnet werden, gilt es jedoch auch die Gefahren und Risiken des stetig fortschreitenden medialen Angebots nicht außer
5 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. Kindern und Jugendlichen begegnen dadurch aggressiven
10 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 Verringerung der Empfindlichkeit gegenüber realer Gewalt führen.² Hierbei spricht man von Desensibilisierungseffekten. Langzeitstudien weisen
15 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
20 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,
25

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 Bushman, Brad J./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.