

**[eduContent]**

Reflexionen zu aktuellen Themen aus <http://www.eduContent.info>

[Nr. 3]

---

## Geschwätziges eLearning?!

**Oder: Was man von der Erzähltheorie lernen kann ...**

von a|c|wagner

**Die eLearning-Instant-Suppe sieht meist so aus: Zweitverwertungen theoretischer Exkurse kleben neben standardisierten Übungen und abschließenden Multiple-Choice-Tests. That's it - fertig ist das fürstliche Gedeck!**

**Sie möchten auch unterhalten werden? Das hätten Sie wohl gerne. Es geht doch um LERNEN! Und diese Aktivität kommt der Arbeit sehr nahe. Wissensvermittlung sei angesagt – kein Geschwätz.**

**Dabei ist die emotionale Aufnahmebereitschaft Voraussetzung für die intellektuelle Verarbeitung von Wissen ...**

## Lassen Sie sich gerne was erzählen?

**Theoretische Reflexionen des eLearnings** befassen sich primär mit den technischen Möglichkeiten einer digitalen, multi-medialen, inter-aktiven, didaktischen Aufbereitung von Inhalten. In der **Praxis** resultieren diese Überlegungen -im besten Fall- in einem Mix aus behavioristischen, kognitivistischen und konstruktivistischen Lerneinheiten, die manchmal modularisiert, selten individualisiert daher kommen. Bleierne Textwüsten, überdimensionierte Bilder, lähmende Streamings oder langweilige Weiter-Buttons – wer kennt sie nicht, die ermüdende Macht der wenig kreativen **Wissensbomben**?!

Doch diese medialen wie pädagogischen Verirrungen sind hier nicht das Thema. Setzen wir voraus, die technischen und personellen Ressourcen für didaktisch anspruchsvolle eLearning-Anwendungen stünden optimal bereit:

---

**Wie schafft man es, Motivation beim Lernenden zu forcieren, um den potenziellen Lernprozeß emotional zu unterstützen?**

---

Zum Beispiel mit einer **Erzählung**?

Die Erzähltheorie ist eine alte Wissenschaft. Bereits Aristoteles sinnierte über **optimierte Erzählweisen**, um Wissen zu transportieren. Diesen Erfahrungsvorsprung narratologischer

Untersuchungen gilt es zu nutzen, um daraus möglichst spannende Erzählstrukturen für eLearning-Kurse abzuleiten. Denn:

Eine klug erzählte **Rahmenhandlung** ermöglicht eine relativ kostengünstige lernmotivierende Dynamik herzustellen, um alle **Lernertypen** (Selbstverwirklichungs-, Leistungs-, Konformer und Widerspenstiger Lerner) gleichermaßen zu bedienen.

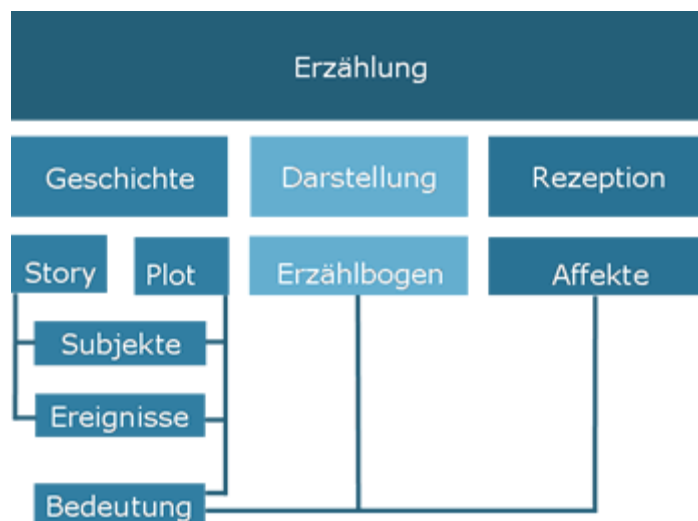
## Was ist eine Erzählung?

### Definition Erzählung

Eine Erzählung ist eine zeitlich organisierte, narrativ vermittelte und menschliche Erfahrungen evozierende Handlungssequenz, die aufgrund eines Ereignisses eine Situationsveränderung erfährt.<sup>i</sup>

Damit sind –akademisch verdreht- die 3 Säulen benannt, die eine Erzählung stemmen:

1. die **erzählte Welt** als eine Geschichte mit ggf. Handlung
2. die **Erzählwelt** als dargestellter Diskurs (durch den Erzähler)
3. die **rezipierte Welt** (= Interaktivität der Leser/Hörer/Lerner)



Bedeutung erlangt die Geschichte durch einen zwischen Erzähler und Rezipient ausgehandelten **Erklärungszusammenhang**. Mittels des dargebotenen Erzählbogens und der darauf reagierenden Affekte erhält die Geschichte beim Rezipienten ihre jeweils subjektive Interpretation. So entsteht auf Publikumsseite ein **inter-aktiver** Prozess mit den Inhalten der Geschichte.

Genau diesen Prozess für den Wissenstransfer effektiv zu nutzen, ist unser **Anliegen**.

## Wie Lernmotivation zu Flow führt ...

Vielfältige kognitive und emotionale Prozesse helfen Lernenden, Neues zu lernen. Die individuelle Ausprägung dieser '**Lernmotivation**' setzt sich zusammen aus Persönlichkeitsmerkmalen und situativen Anreizen. Diese Anreize sind entweder **intrinsisch** (= durch die Beziehung des Lernenden zum Lernstoff) oder **extrinsisch** (= externe Einflüsse) motiviert.

Ist die Lernmotivation optimal ausgeprägt, versetzt sie den Lernenden in einen **Flow-Zustand**, der einen maximalen Lernerfolg ermöglicht.

### Definition Flow

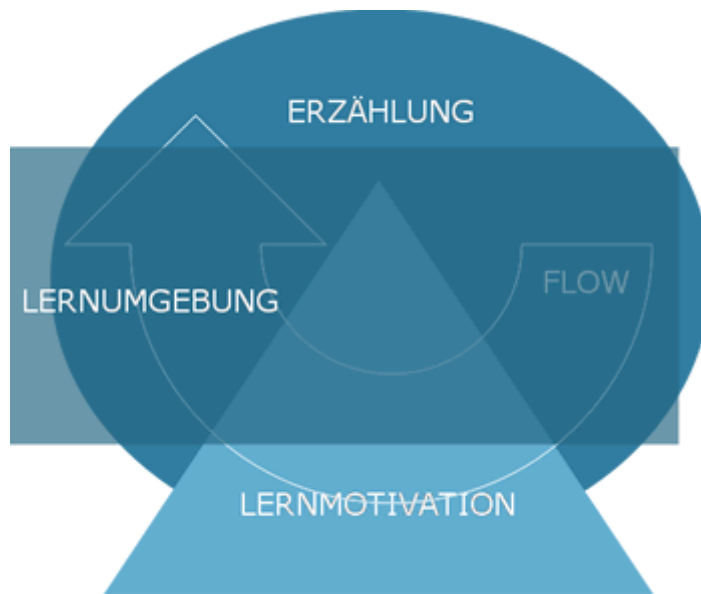
In einen Flow-Zustand gerät man, wenn man etwas mit Freude tut: die Aufmerksamkeit konzentriert sich, persönliche Probleme werden vergessen, Zeit und Raum verlieren sich und es besteht ein positiver Bezug zur Aktivität.<sup>ii</sup>

Doch wie produziert man Flow? Wann springt der **Funke** über von der Lernmotivation zum Flow?

Es existieren einige **pädagogische Techniken und Ansatzpunkte**, um das Motivationsmanagement von Lerngruppen aktiv und effektiv zu beeinflussen. So kann z.B. eine Steigerung der intrinsischen Lernmotivation über diverse **„Stellschrauben“** erfolgen, denen wir hier einige **„Muttern“** aus der Erzähltheorie zugeordnet haben:

Lernmotivation	Erzähltheorie
individualisierte Lerninhalte je nach persönlichem Interesse	Story
ästhetisch anspruchsvolle und originelle Aufbereitung der Materialien	Plot mit Erzählbogen
Einbindung der Lernenden über interaktive Strategien	Affekte hervorrufende Erzählschemata
positive Lernumgebung	Erzählung

Wie wir sehen, unterstützen Erzählungen die lernmotivierenden Ansätze, indem sie Lernende **emotional** berühren. **Neugierde, Spannung und Überraschung** sind Affekte, die ein gelungener Plot auslösen kann - und damit eine als angenehm empfundene Lernatmosphäre.



Den **Flow-Zustand** vermag eine Erzählung zu erzeugen, wenn der Plot mit der Lernumgebung eng verknüpft wird und Dramatik die Lernenden durch die Anwendung treibt. Voraussetzung ist allerdings, dass der Plot einen **lebensweltlichen Bezug** zum Lernenden herstellt, um nicht einen beliebigen Affekt als vielmehr eine persönliche, sinnstiftende **Begründung** zu ermöglichen.

## Wie transportiert man Wissen mit einer Erzählung?

Vergleichen wir vorab die erzähltheoretischen Ebenen der narrativen Informationsverarbeitung mit denen des informationstheoretischen Lernprozesses, so verwundert kaum deren **Gleichklang**:

Narrative Info-Verarbeitung	Informationstheoretischer Lernprozeß
Wahrnehmungs- bzw. Rezeptionsebene	Informationsaufnahme: Darbietung des Lernmaterials
Denk- und Urteilstebene	Informationsverarbeitung: eigentlicher Lernvorgang
Repräsentations- bzw. Gedächtnisebene	Informationssicherung: Wiederholung, Festigung des Lernvorganges
	Informationsspeicherung: dauerhaftes Behalten
Kommunikations- und Handlungsebene	Informationsanwendung: Wiedergabe in konkreten Problemstellungen
	Informationsverlust: Vergessen

Einzig die narrative **Wahrnehmungsebene** mit ihrem **Relevanzprinzip** weist auf einen Indikator, der der Infoaufnahme vorgeschaltet ist und auch für eLearning-Anwendungen relevant sein sollte:

---

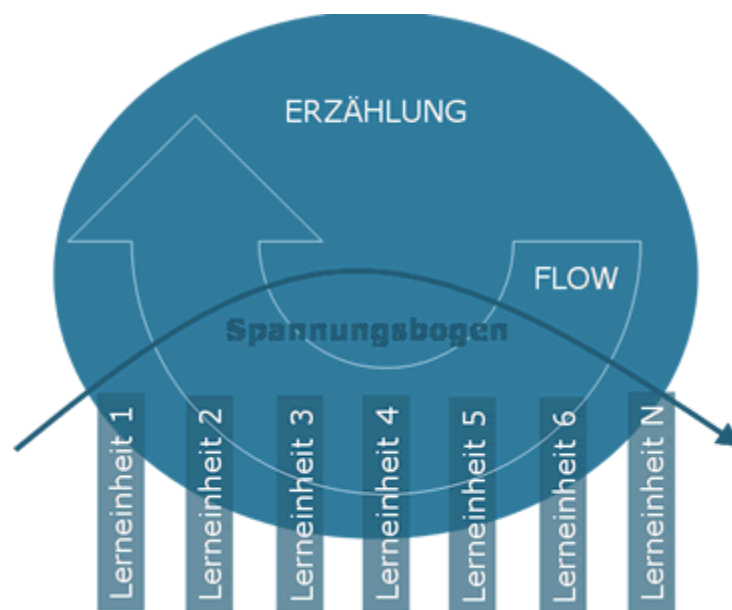
Jeder Lernende (= Rezipient) muss die Inhalte als für sich relevant erkennen, um für die Infoaufnahme bereit zu sein.

---

Relevanz setzt voraus, das Angebot muss attraktiv aufbereitet sein, um zunächst die **Aufmerksamkeit** des Lernenden zu erlangen. Diese Aufmerksamkeit sollte im weiteren Prozess der Informationsaufnahme und -verarbeitung aufrecht erhalten bleiben, da ein Lernprozeß weitestgehend bewußt erfolgen muss.

Aufmerksamkeit erlangt und festigt z.B. eine gute Erzählung. Der **Plot** kann Lernende z.B. zu Info- und Übungseinheiten führen, um die Probleme der fiktiven Figur zu lösen. Indem notwendige Hintergrundinfos auf konfligierende Welten verteilt und episodisch präsentiert werden, gelangen die Lernenden zu Fertigkeiten, die sie kompetent beherrschen lernen, indem sie sie in ihre reale Welt übersetzen.

Dabei ist darauf zu achten, dass die Trennung zwischen narrativen Story-Elementen und wissens-transportierenden Lerneinheiten eine klare **Orientierung** durch die Anwendung ermöglicht.



Einen sinnstiftenden **Erklärungszusammenhang** für die Erzählung erhalten wir dabei über einen **Erzählbogen**, der auf eine Auflösung der Spannung, z.B. in Form einer Problemlösung hinarbeitet. Zu diesem Zweck könnten sich beispielsweise verschiedene **Aufgaben** innerhalb der Lerneinheiten dem Lernenden in den Weg stellen, deren Lösung jedoch nicht einspurig über die Ziellinie führt, sondern im Sinne der herausfordernden Lernmotivation durchaus alternative Handlungsverläufe suggeriert:

---

Die Zusammenhänge der Ereignisse sollten vielgestaltig interpretierbar sein, so dass sie der Komplexität der realen Welt Rechnung tragen.

---

## Spannende eLearning-Erzählungen?!

Das **Problem** gängiger eLearning-Anwendungen ist zumeist die **Fortsetzung linearer Lernpfade**. Linearität als dominierendes Erzählschema beeinflusst zunächst die Produzenten, die sich schwer in multi-perspektivische Erzählschemata anderer Zielgruppen einfinden. Insofern sind die meisten Lernprogramme straff geführt und moderiert – und folgen somit einem antiquierten Wissenstransfer im Sinne des Behaviourismus. Sämtliche **Freiheitsgrade** sind auf ein Minimum reduziert und entsprechen maximal der ersten Ebene möglicher Interaktionssysteme. Die **Vorteile computergestützten, selbstbestimmten Lernens** –mit den Möglichkeiten eines konstruktivistischen Lernzugangs inkl. aller inter-aktiven Potenziale und Chancen der individuellen Wissenskonstruktion– sind mit starren linearen Strukturen **aufgehoben**.

---

Interaktive Erzählungen als intelligente Rahmenhandlung einer interaktiv anspruchsvollen Lernumgebung gilt es als narrative Kunstform zu entwickeln und zu etablieren.

---

Ein zielgruppenspezifischer **Spannungsbogen** mit erheblichem Bezug zur realen Welt der Lernenden hilft die **Motivation** für die wissen-transportierenden Lerneinheiten zu stärken!

Das **eLearning-Ziel** muss lauten:

Kein Rückfall in lang zurückliegende Schulzeiten - sondern Heranführung an moderne Erzählstrukturen. Dabei steht nicht mehr Lernen im Vordergrund, sondern die Erzählung, die es erforderlich macht, sich Wissen anzueignen, um dem Plot folgen zu können. Diese Leichtigkeit des Lernens gilt es erst als Paradigma durchzusetzen. Ein Unterschied zwischen U und E sollte fortan nicht mehr existieren.

---

© [eduContent], Berlin, Germany, 2004

Einige Rechte vorbehalten.



Dieses Werk ist unter einem Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung Lizenzvertrag lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/>.

**Sie können dieses Dokument frei verteilen, weiterleiten, kopieren oder zitieren – vorausgesetzt: es bleibt unverändert, der Zweck ist nicht-kommerziell und diese Copyright-Notiz bleibt erhalten.**

Diese Reflexionen finden Sie unter <http://www.eduContent.info/magazin.htm> als Hypertexte mit weiterführenden Ergänzungen.

[eduContent]-News abonnieren oder abbestellen unter <mailto:news@eduContent.info>

Probleme, Ergänzungen, Hinweise oder Kommentare?  
<mailto:ac.wagner@eduContent.info>

---

<sup>i</sup> vgl. Nünning, Vera; Nünning; Ansgar: Produktive Grenzüberschreitungen: Transgenerische, intermediale und interdisziplinäre Ansätze in der Erzähltheorie, IN: Nünning, Vera; Nünning; Ansgar Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär, Trier 2002, S. 1-22, S.6

<sup>ii</sup> vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen, Stuttgart 1993, S.206