

## 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 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

<b>Klassenstufe:</b>	10–13, Sek II
<b>Dauer:</b>	8 Unterrichtsstunden
<b>Kompetenzen:</b>	Modelle des sozialen Lernens darstellen; Handlungsoptionen auf Basis verschiedener Theorien entwickeln; verschiedene Formen des Lernens hinsichtlich der zu erwartenden Folgen reflektieren
<b>Thematische Bereiche:</b>	Lernen am Modell, Modelllernen, soziales Lernen
<b>Medien:</b>	Fachtexte, Fallbeispiele, Übungen, Erklärvideos
<b>Medienkompetenzen:</b>	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren (1)

---

## Didaktisch-methodische Hinweise

Das Lernen am Modell repräsentiert eine bedeutende Form des menschlichen Lernens. Durch die Beobachtung und Nachahmung von Eltern, Lehrpersonen, Gleichaltrigen, medialen Vorbildern etc. internalisieren insbesondere Heranwachsende nicht nur Verhaltensweisen, sondern auch kulturelle Überzeugungen, Einstellungen und Werte. Damit können auch stereotype Vorstellungen und Vorurteile einhergehen. Nach dem Erwerb detaillierter theoretischer Kenntnisse zum Thema werden die Schülerinnen und Schüler dazu angeregt, das Modelllernen anhand von Beispielen aus der Praxis nachzuvollziehen.

### Inhaltliche Schwerpunkte der Unterrichtsreihe

Die vorliegende Unterrichtsreihe lässt sich dem Inhaltsfeld 3 „Entwicklung, Sozialisation und Erziehung“ des Kernlehrplans Erziehungswissenschaft für die Sekundarstufe II an Gymnasien und Gesamtschulen (Nordrhein-Westfalen) zuordnen.<sup>1</sup> Dabei steht das soziale Lernen im Fokus. Die Lernenden erarbeiten die verschiedenen Phasen von Albert Banduras sozialkognitiver Lerntheorie. Im Folgenden sind die Sachkompetenzen und die Urteilskompetenzen aufgeführt, die obligatorisch in diesem Inhaltsfeld erarbeitet werden sollen und in diesem Beitrag bedient werden.

### Sachkompetenzen (SK):

- Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die zentralen Aspekte von Modellen psychosozialer, kognitiver sowie moralischer Entwicklung und erläutern sie aus pädagogischer Perspektive.
- Die Schülerinnen und Schüler erläutern Rolle und Gruppe als zentrale Aspekte von Sozialisation.
- Die Schülerinnen und Schüler stellen die Interdependenz von Entwicklung und Sozialisation dar.

### Urteilskompetenzen (UK):

- Die Schülerinnen und Schüler erörtern kontroverse pädagogische Vorstellungen zu Entwicklung und Sozialisation sowie die Geltungsansprüche dieser Vorstellungen.
- Die Schülerinnen und Schüler beurteilen die Reichweite und pädagogische Relevanz von Erkenntnissen von Nachbarwissenschaften für pädagogisches Denken und Handeln im Kontext von Entwicklung und Sozialisation.

### Lernvoraussetzungen

Für diese Unterrichtsreihe sind keine Vorkenntnisse notwendig. Die Schülerinnen und Schüler werden grundlegend in den Prozess pädagogischer Urteilsbildung eingeführt. Die Einführung in die Denkstruktur eines Urteilsprozesses ist jedoch Voraussetzung für kommende Urteilsprozesse.

### Methodisches Vorgehen

Zu Beginn erhalten die Lernenden die Gelegenheit, erste Gedanken und Ideen zum Thema in einem Brainstorming zu äußern. Im nächsten Schritt werden die Schülerinnen und Schüler dazu aufgefordert, ihr Wissen zu reflektieren. Sie beschreiben Beispiele des sozialen Lernens in eigenen Worten und sie definieren, was soziales Lernen ist. Im Anschluss erarbeiten die Schülerinnen und Schüler

<sup>1</sup> Kernlehrplan Erziehungswissenschaft für die Sekundarstufe II Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen, Hg. Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf 2014, S. 27.

## Auf einen Blick

### 1./2. Stunde

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

### 3./4. Stunde

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

### 5. Stunde

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

### 6./7. Stunde

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

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

## 8. Stunde

**Thema:** Die Bedeutung medialer Vorbilder für das Modelllernen

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

**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

## Soziales Lernen ist für mich ...

M 2

Der kanadische Psychologe Albert Bandura entwickelte die sogenannte sozialkognitive Lerntheorie und zeigte, dass Menschen durch die Beobachtung von anderen lernen – und zwar nicht nur Fähigkeiten, sondern auch Verhaltensweisen.

### Aufgaben

1. Betrachten Sie die Karikatur und überlegen Sie, wie neue Verhaltensweisen erlernt werden und welche Schwierigkeiten dabei auftreten können.
2. Finden Sie sich in einer Gruppe von drei bis vier Personen zusammen.
  - Schneiden Sie die Rollenkarten aus und legen Sie diese verdeckt vor sich.
  - Ziehen Sie nun eine Rollenkarte und legen Sie diese offen vor sich. Überlegen Sie, wie Ihre Rolle den Satz „Soziales Lernen ist für mich ...“ beenden würde. Notieren Sie das Satzende in der Tabelle.
  - Verfahren Sie mit den übrigen Rollenkarten genauso, bis alle Rollenkarten aufgedeckt wurden.
3. Diskutieren Sie im Plenum über die Beispiele auf den Rollenkarten und die von Ihnen notierten Definitionen. Finden Sie gemeinsam eine Definition von sozialem Lernen.



Bernd Wiedemann

Cartoon: Bernd Wiedemann

## M 7c

## Effekte in der Ausführungsphase

Der Modelleffekt betont, dass die Konsequenzen des beobachteten Verhaltens die zukünftige Bereitschaft zur Nachahmung beeinflussen. Positive Konsequenzen können die Überzeugung stärken, dass das Verhalten erfolgreich reproduziert werden kann.

## Aufgaben

1. Lesen Sie den Text. Markieren Sie wichtige Stellen.
2. Erläutern Sie, was mit den Begriffen „Modelleffekt“, „Hemmungseffekt/Enthemmungseffekt“ und „Auslöseeffekt“ gemeint ist.
3. Vergleichen Sie Ihre Ergebnisse zu zweit und nennen Sie Beispiele für die Effekte im Sinne Banduras.
4. Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse im Plenum.

## Effekte in der Ausführungsphase

Die Wahrscheinlichkeit, dass ein beobachtetes Verhalten reproduziert wird, wird durch den Erfolg oder Misserfolg des Modells beeinflusst. Ein positives Ergebnis verstärkt die Wahrscheinlichkeit der Nachahmung, während ein negatives Ergebnis sie verringert. Hierbei spricht man vom **Modelleffekt**.

- 5 Zum Beispiel beobachtet ein Junge, wie seine Schwester für ein bestimmtes Verhalten von den Eltern getadelt wird. Dies könnte bewirken, dass der Junge in Zukunft dieses Verhalten vermeidet, um nicht bestraft zu werden (**Hemmungseffekt**).

Ein Beispiel für den umgekehrten Effekt wäre es, wenn Mitschülerinnen und Mitschüler anfangen, bei Prüfungen zu schummeln, nachdem sie beobachtet haben, wie einer von ihnen durch erfolgreiches Schummeln und ohne persönliches Zutun zu einer sehr guten Note gekommen ist (**Enthemmungseffekt**). Ein Verhalten wird also – je nachdem, welche Konsequenzen beobachtet wurden – wiederholt oder eingestellt.

- 15 Ein weiterer Effekt wird von Bandura als **Auslöseeffekt** bezeichnet: Nachdem ein Modell beobachtet wurde, führt die Beobachtung nicht zur exakten Imitation, sondern zu einer sehr ähnlichen Verhaltensweise. Wenn etwa der ältere Bruder erfolgreich an Sportwettbewerben teilnimmt, kann dies den jüngeren Bruder dazu ermutigen, sich um akademische Erfolge zu bemühen. Der Auslöseeffekt bezieht sich auf die Idee, dass das beobachtete Verhalten eines Modells ein latent vorhandenes Verhalten bei einer Person intensivieren kann. Ohne den Einfluss des Modells hätte also der jüngere Bruder das Verhalten nicht in dieser Intensität gezeigt.

20 *Autorentext. Informationen aus: Bandura, Albert (1986): Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, sowie Autorentext. Informationen aus: Lefrançois, Guy R. (2015): Psychologie des Lernens, 5. Auflage, Springer: Heidelberg.*

## 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 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 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.<sup>1</sup> Eine wiederholte Konfrontation mit Gewalt kann zu einer Verringerung der Empfindlichkeit gegenüber realer Gewalt führen.<sup>2</sup> Hierbei spricht man von Desensibilisierungseffekten. Langzeitstudien weisen auf einen signifikanten Zusammenhang zwischen langfristiger Exposition gegenüber Mediengewalt und aggressivem Verhalten hin.<sup>3</sup> Es wird betont, dass individuelle Unterschiede, familiäre Umgebung und soziale Kontexte die Wirkung moderieren können.<sup>4</sup>

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,

<sup>1</sup> 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.

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

<sup>3</sup> Vgl. Anderson/Dill.

<sup>4</sup> 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.

aggressives Verhalten, als ihnen als Gegenleistung für ihre Gewalt gegenüber Bobo Belohnungen versprochen wurden.

Die besondere Gefahr von gewalttätigen Computerspielen sehen viele darin begründet, dass Kinder und Jugendliche die Gewalt nicht nur passiv aufnehmen, wie dies etwa bei Filmen der Fall ist, sondern als Spieler aktiv daran beteiligt sind, Gewalt zu verursachen.<sup>1</sup>

In sozialen Netzwerken wie X (vormals Twitter), Facebook und Instagram ist vor allem verbale Gewalt in Form von Beleidigungen, Bedrohungen und Hassrede gegen Einzelpersonen oder Gruppen verbreitet. Die Anonymität, die viele soziale Netzwerke bieten, kann dazu führen, dass Menschen sich eher aggressiv oder beleidigend verhalten, da sie glauben, keine persönlichen Konsequenzen tragen zu müssen. Die Normalisierung verbaler Gewalt in sozialen Netzwerken kann schwerwiegende Auswirkungen auf die psychische Gesundheit der Betroffenen haben, z. B. Angstzustände, Depressionen, sozialer Rückzug.

Einige Influencer tragen zu dieser Normalisierung von Gewalt bei, indem sie kontroverse Themen aufgreifen und Konfrontationen fördern, um ihre Reichweite zu erhöhen. Sie zeigen ein mangelndes Verantwortungsbewusstsein in Bezug auf die Auswirkungen ihres Verhaltens auf ihre Follower. Andere Influencer sind sich darüber im Klaren, dass viele junge Menschen zu ihnen aufschauen und sie eine Vorbildfunktion einnehmen. Sie setzen sich aktiv für positive Werte und ethisches Verhalten ein, indem sie es vorleben.

*Autorentext.*



© vitapix/E+

© RAABE 2024

<sup>1</sup> Böhmer, Matthias: Gewalt beginnt im Kopf – Rote Karte gegen Gewalt (2005). In: Carlsburg, Gerd-Bodo von/Wehr, Helmut (Hrsg.): Gewalt beginnt im Kopf. Donauwörth: Auer, S. 182–210.