

01	WARUM MOTIVATION?	1
02	WIE KÖNNEN DIGITALE MEDIEN UNTERSTÜTZEN?	1
03	MOTIVATIONSSTRATEGIEN IN DER DIGITALEN LEHRE	2
04	VERLINKTE LITERATURZUSAMMENSTELLUNG ZU STRATEGIEN UND ANWENDUNGSBEISPIELEN	8

Sehen Sie die nachfolgenden Informationen als Anregungen an!

01 WARUM MOTIVATION?

Einzelne Lerninhalte mit digitalen Medien gestützt zu vermitteln oder in einem aufbereiteten digitalen Lehrformat zu wiederholen, verfolgt das Ziel, die Lernmotivation zu fördern.

„Aus didaktischer Sicht ist die Motivation von Studierenden, sich mit einem bestimmten Lehrthema zu befassen, ein wesentlicher Faktor für den Lernerfolg. Idealerweise sollte jedoch nicht nur Demotivation vermieden, sondern Begeisterung für das Thema geweckt werden“ (Heinemann, 2018)¹.

02 WIE KÖNNEN DIGITALE MEDIEN UNTERSTÜTZEN?

Digitale Medien können im Lernprozess die gewünschte intrinsische Motivation fördern und darüber hinaus in ihrer didaktischen Gestaltung extrinsisch motivieren. Den Lernenden werden weitere Lernarrangements angeboten, die es ihnen ermöglichen, personen- sowie orts- und zeitunabhängig zu lernen und zu üben.

¹ Heinemann, F. (19. September 2018). Studierende zum Lernen motivieren. TU Darmstadt. Abgerufen von:

<https://blog.e-learning.tu-darmstadt.de/2018/09/19/studierende-zum-lernen-motivieren/> [24.10.2019]

Folgend finden Sie Tipps und Hinweise, die Ihnen Anregungen zur Förderung der studentischen Motivation geben.

Seien Sie offen dafür, verschiedene Maßnahmen ausgewählt und angepasst an Ihr Lehr-/Lern-Konzept in Ihrer digitalen Lehre umzusetzen.

03 MOTIVATIONSSTRATEGIEN IN DER DIGITALEN LEHRE

Die nachfolgende Tabelle² enthält Maßnahmen, um in der digitalen Lehre zu motivieren und wurde um weitere Vorschläge anhand zusätzlicher Quellen durch das Multimediazentrum der BTU ergänzt.

Die Motivationsaspekte sind dem ARCS-Modell (Keller, 1987), basierend auf dem Instructional Design, entlehnt.

Aufmerksamkeit (Attention)

Wie kann Aufmerksamkeit geweckt und aufrechterhalten werden?

Strategie	Umsetzung
Interesse/Neugier wecken	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einbindung überraschender oder widersprüchlicher Ereignisse ▪ Abläufe mit ungewissem Ausgang ▪ Anregung der Erfahrung von Inkongruenz beim Lernenden ▪ am Alltagswissen bzw. an der Alltagserfahrung der Lernenden anknüpfen und ihnen damit in ihrer Lebenswelt begegnen <ul style="list-style-type: none"> ○ Verwunderung wecken → Irritation schafft Aufmerksamkeit und Assoziationen (wird besser erinnert) ▪ Einführung in das Thema anregend / interessant gestalten, Videos, Aktuelles aus der Berichterstattung, auch Bad News als Aufhänger (Erschreckendes), Skurriles, Beispiel aus Alltag, aktuelle Forschungsbestrebungen/Fallstudien ▪ Humor/Anekdoten einsetzen, um Sachverhalte zu erklären oder zusammenzufassen ▪ Einstieg in Thema durch Lernaufgabe & damit Vorwissen aktivieren (z. B. auch Fragen aufwerfen) ▪ externe Videos → reale Ereignisse, um Relevanz des Themas herauszustellen oder in größeren Zusammenhang zu setzen

² **Bitte beachten Sie:** Der Ursprung der Tabelle ist eine erstellte Übersicht der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg.

<p>Fragen aufwerfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entdeckendes, erforschendes Lernen ermöglichen (wichtig: Unterstützung für Novizen) ▪ Einbindung von Fragen ▪ Problemlöseaufgaben er- bzw. bearbeiten lassen ▪ Interaktivität „spielen“ durch bspw. das Stellen von Fragen (fiktiver Gegenüber) <ul style="list-style-type: none"> ○ Bsp.: „Sie fragen sich sicher, wie...funktioniert.“ ▪ Der Inhalt wird besser erinnert, wenn der Lernende aktiver sein muss. Z. B. soll der Lernende einen Text lesen. Damit er sehr aufmerksam liest, wäre es gut, Schwerpunkte vorzugeben, nach denen er den Inhalt rezipiert. <ul style="list-style-type: none"> ○ Soll Text unter bestimmten Aspekten gelesen werden? ○ Soll ein Video anhand bestimmter Merkmale geschaut und Sachverhalte herausfiltert werden?
<p>Aufmerksamkeit aufrechterhalten</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ didaktisch sinnvolle Variation der Instruktionselemente ▪ Ansprache verschiedener Sinne (z.B. visuell, auditiv) ▪ Nutzung unterschiedlicher Symbolsysteme (z.B. Texte, Bilder), ästhetische Bildgestaltung ▪ Game-based Learning, Gamification und Simulationen (Beteiligung der Lernenden benötigt) ▪ Abwechslung von Instruktion und Interaktivität (u. a. auch Peer-Interaktion) ▪ positive Emotionen wecken ▪ kurze Geschichten <ul style="list-style-type: none"> ○ gern auch comic-ähnlich → einprägsam durch die Koppelung von Bild und Text ○ gern in Verbindung mit Denkaufgabe ▪ Hinweise zu Formulierungen: <ul style="list-style-type: none"> ○ präzise, kurze Sätze ○ anschaulich beschreiben ○ aktiv schreiben (kein Substantivierung) ○ abwechslungsreich (Wiederholungen vermeiden); außer Fachworte immer wieder wiederholen, damit diese sich einprägen) ○ abstrakte Aussagen durch alltagsnahe Bsp. erklären ▪ Lernenden die Möglichkeit einräumen, auch selbst Themenschwerpunkte zu wählen, die ihre Neugierde wecken

Relevanz (Relevance)

Wie kann dem Lernenden die Bedeutsamkeit des Lerninhalts verdeutlicht werden?

Strategie	Umsetzung
Lernzielorientierung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lernziele verdeutlichen ▪ Infografiken, um in das Thema zu finden (grober Themenüberblick zur ersten Orientierung im Thema) ▪ einfache Handlungsanweisungen verfassen für Übungen und/oder als ansprechende Übergänge zwischen Themenpassagen (kurze, klare Aussagen/Schlagwörter, aktive Tätigkeitswörter, wenige Sachverhalte in einem Satz) ▪ Hinweise für Nutzen/Wichtigkeit geben → darstellen, wofür ein bestimmter Aspekt gelernt wird oder jemanden befähigt (Zukunftsbezug, Bezug zu anderen Themen) + Realitätsbezug schaffen ▪ 2 alternative Wege anbieten, um das Ziel zu erreichen (wenn möglich)
Vertrautheit	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erfahrungsbezug durch Nutzung von Beispielen aus der Lebenswelt der Lernenden ▪ Einsatz von Analogien und Metaphern, um abstrakte Konzepte zu verdeutlichen ▪ Vergleiche einbinden für das bessere Vorstellungsvermögen von abstrakten Dingen (anschaulich beschreiben) <ul style="list-style-type: none"> ○ Bsp.: 100g = so schwer wie eine Tafel Schokolade ○ Bsp.: bestimmte Größen mit alltäglichen Dingen vergleichen (Fußballfelder etc.), um Dimensionen darzustellen und für den Nutzer visualisieren zu können ▪ Personalisierung <ul style="list-style-type: none"> ○ durch die persönliche Ansprache des Lernenden („Du“/„Wir“) und/oder ○ durch den Einsatz von pädagogischen Agenten als Avatare, die durch Lernumgebung führen (gezielte Interaktivität mit einem (fiktiven) Gegenüber wirkt motivierend) ▪ Alumni-Statements einbauen (gibt Ziele und zeigt Perspektiven auf)

Erfolgszuversicht (Confidence)

Wie kann der Lernende in seiner Erfolgszuversicht unterstützt werden, d.h. bei der Annahme, mit der digitalen Lernumgebung erfolgreich lernen zu können?

Strategie	Umsetzung
Anforderungen verdeutlichen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erfolgs- und Bewertungskriterien offenlegen ▪ Dauer und Umfang der Lerneinheit angeben (z. B. durch Fortschrittsanzeige) ▪ Kompetenzen/Vorwissen benennen als Voraussetzung für die erfolgreiche Bearbeitung → auf vorherige Inhalte verweisen ▪ erwähnen, welche Leistung/welches erworbene Wissen im nächsten Lern-Schritt benötigt wird <ul style="list-style-type: none"> ○ Bsp.: „Diesen Vorgang benötigen wir, um im nächsten Schritt ... zu verstehen/zu analysieren.“
Erfolgserlebnisse ermöglichen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ bei neuen Inhalten: vom Einfachen zum Komplexen ▪ variable Schwierigkeitsniveaus ▪ Studierenden durch Feedback animieren, sich selbst Erfolg zuzuschreiben und Fehler einzugestehen ▪ Lernumgebung mit wenig Risikopotenzial, aber praktische Anwendung des Gelernten unter realen Konditionen
Kontrolle	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lernaufgaben am Ende eines Themas (Selbsttests) ▪ Bezug nehmen zu bestimmtem Können <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Nicht</u> immer nur schreiben: „Du weißt jetzt, dass...“, <u>sondern</u> schreiben, was genau derjenige jetzt kann. (Bsp.: <u>Statt</u>: „Du weißt jetzt, wie die Formel für ... lautet.“ <u>Lieber</u>: „Du kannst jetzt die Formel ... ableiten, weil du die Ableitungsregel benennen kannst.“ (Konkret formulieren, was mit Wissen gemacht werden kann) ○ Bsp.: „Dieses Wissen/Fertigkeit/Tätigkeit (genau benennen), kannst Du im Bereich/im Alltag anwenden/nutzen, um...“ ▪ variable Geschwindigkeit (z.B. Lernvideos schneller und langsamer abspielbar sowie anhaltbar) ▪ variable Reihenfolge der Lerneinheiten (es sei denn, inhaltliche oder didaktische Gründe sprechen dagegen) ▪ Lerninstrumente zur Teilhabe einbauen (z.B. Abstimmungen, Forum als Anregung zum kommunikativen Austausch, Feedback an Dozierenden, Peer-Feedback)

Zufriedenheit (Satisfaction)

Wie kann die Zufriedenheit des Lernenden nach dem Lernprozess sichergestellt bzw. gesteigert werden?

Strategie	Umsetzung
Anwendung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anwendungsaufgaben, um neues Wissen/neue Fähigkeit nutzen zu können (zeitnah nach Erwerb des Wissens) ▪ Interaktivitäten über H5P-moodle-Plug-In ▪ Gamification-Elemente ▪ nachfolgende Aufgaben sollten dem Lernenden ermöglichen, auf zuvor Gelerntes zurückzugreifen ▪ Transferaufgaben (es muss ersichtlich sein, dass zuvor gelerntes Basiswissen an anderer Stelle benötigt wird → dem Lernenden bewusst machen, dass er bereits etwas gelernt hat, Wissen anwenden kann und sich damit neue Inhalte erarbeitet)
positive Folgen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lob nach Abschluss einer Lerneinheit ▪ kein übertriebenes Lob für einfache Aufgaben ▪ Lob, in Regelmäßigkeit und Quantität variieren ▪ Belohnungen (z.B. in Form von interessantem Zusatzmaterial oder spielerischen Elementen) <ul style="list-style-type: none"> ○ bei als langweilig antizipierten Aufgaben: extrinsische, angekündigte Belohnung ○ bei als interessant antizipierten Aufgaben: unerwartete, unregelmäßige Belohnungen
Möglichkeit zur Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kommunikation ▪ Feedback (informativ vs. motivierend) ▪ Umfragen

Lizenzangabe:

Die tabellarische Zusammenstellung (Werk) „Motivationsstrategien in der digitalen Lehre“ ist eine Bearbeitung des Werkes [Motivationsdesign](#) von den [Autoren](#), lizenziert unter der Creative Commons Lizenz [cc-by-sa-4.0](#), bearbeitet durch das Hinzufügen weiterer Strategien und Umsetzungsmöglichkeiten aus aufgeführten Literaturquellen durch Marie Troike (BTU Cottbus-Senftenberg), ebenfalls lizenziert unter der Creative Commons Lizenz [cc-by-sa-4.0](#).

QUELLEN ZUR TABELLARISCHEN ÜBERSICHT

Balkenhol, A. (o. J.). *Leitfaden Visualisieren und Präsentieren*. Abgerufen von https://www.abpaed.tu-darmstadt.de/media/arbeitsbereich_bpaed/ziegler/wissenschaftliches_arbeiten/Leitfaden_Visualisieren_und_Praesentieren_140801.pdf [24.10.2019].

CONEDU (2016, 24. Oktober). *Besser erklären mit Infografiken und Timelines*. Abgerufen von https://erwachsenenbildung.at/aktuell/nachrichten_details.php?nid=10079 [24.10.2019].

CONEDU (2014, 30. Oktober). *Siebe der Reduktion*. Abgerufen von https://erwachsenenbildung.at/aktuell/nachrichten_details.php?nid=7688 [24.10.2019].

Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10. Abgerufen von <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2FBF02905780.pdf> [24.10.2019].

Könneker, C. (2009, 7. September). *Wissenschaftskommunikation: Gutes formulieren – Tipps und Tricks*. Abgerufen von <https://scilogs.spektrum.de/gute-stube/gute-texte-wissenschaftskommunikation/> [24.10.2019].

Kühlcke, I. (o. J.). *Lernergebnisorientiert formulieren und gestalten*. Abgerufen von <https://wb-web.de/material/methoden/lernergebnisorientiert-formulieren-und-gestalten.html> [24.10.2019].

Pappas, C. (2014, 22. August). *7 Tips to integrate storytelling into your next eLearning course*. Abgerufen von <https://elearningindustry.com/7-tips-integrate-storytelling-next-elearning-course> [24.10.2019].

Scoggins, R. (o. J.). *Instruktionen schreiben*. Abgerufen von <https://de.wikihow.com/Instruktionen-schreiben> [24.10.2019].

Zentrum für multimediales Lehren und Lernen (2015). *Motivationsdesign*. Abgerufen von <https://wiki.ilz.uni-halle.de/Motivationsdesign> [24.10.2019].

04 VERLINKTE LITERATURZUSAMMENSTELLUNG ZU STRATEGIEN UND ANWENDUNGSBEISPIELEN

Für Ihren Lehralltag werden Ihnen Strategien aufgezeigt und diese mit Anwendungsbeispielen praktisch unterlegt. Die Auflistung stellt eine Auswahl verschiedener Methoden und Strategien dar.

Diese **Literatur-Zusammenstellung** bietet Ihnen einen kurzen Überblick über grundlegende Bausteine im Motivationsdesign der (digitalen) Lehre.

Institution	Titel zu Thema & kurze Inhaltsübersicht
Universität Halle	<p>Motivationsdesign</p> <p>Prinzipien des Motivationsdesigns:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Benutzerfreundlichkeit der Lernerfläche (Usability) ▪ Anpassung der Lernplattform an individuelle Voraussetzungen des Lernenden (Adaptivität) ▪ Interaktion zwischen Lernenden und der digitalen Lernplattform (Interaktivität) <p>Umgang mit Defiziten (Motivation, Anreiz, Wirksamkeit, Volition)</p>
Universität Salzburg	<p>Motivationsförderung im E-Learning Learning: Stand der Forschung zum ARCS</p> <p>empirische Forschung und Vorschläge für die Lehre (in Schlagworten), um Motivation im eLearning zu fördern (auf Basis des ARCS-Modells von Keller, 1987)</p> <p>ARCS-Modell besteht aus 4 motivationalen Prämissen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Attention: Aufmerksamkeit fördern ▪ Relevance: Wichtigkeit des Themas/Relevanz verdeutlichen ▪ Confidence: Selbstvertrauen/Erfolgszuversicht stärken ▪ Satisfaction: Zufriedenheit schaffen
Technische Universität Dresden	<p>Motivation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Handlungsempfehlungen, um mit multimedialen Lernangeboten zu motivieren ▪ Bedeutung von Interesse am und Relevanz des Themas

<p>Technische Universität Darmstadt</p>	<p>Studierende zum Lernen motivieren</p> <p>verschiedene Ideen zur Motivation von Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Studierende im Alltag abholen (z. B. über Irritationen, Videos mit realen Ereignissen, aktivierende Fragen aufwerfen) ▪ Feedback, eTests für Lernfortschritt (z. B. über ARS) ▪ Peer Learning anregen durch z. B. kontroversen Input ▪ Gamification-Elemente
<p>Pink University</p>	<p>Motivation fördern im E-Learning</p> <p>Möglichkeiten der Motivationsförderung im eLearning:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Herausforderungen schaffen in didaktischer Vielfalt (Wettbewerb mit anderen, Komfortzone verlassen) ▪ Neugierde wecken (sensorisch, kognitiv) ▪ zu Teamwork animieren (gegenseitig Kompetenzen nutzen und von- und miteinander lernen) über bspw. Chats, eJournals, Peer-Feedback in Foren etc. ▪ Kontrolle, Lernwege beeinflussen zu können (adaptive Lernpfade) ▪ Leistung wertschätzen und offen loben (über bspw. Rankings, Leaderboards, Zertifikate)
<p>Webcampus</p>	<p>Motivation im E-Learning: Mit diesen Strategien gelingt sie</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Balance zwischen Unter- und Überforderung ▪ intrinsisch, aber gern auch hin und wieder extrinsisch motivieren ▪ Teamarbeit ▪ Lernen auf Augenhöhe ermöglichen ▪ Praxisbezug
<p>Universität Regensburg</p>	<p>Lernmotivation, Lernregulation und emotionales Erleben beim E-Learning – Eine Untersuchung bei Lehramtsstudierenden</p> <p>theoretische Betrachtung des Themas (Kapitel 5, S. 25-54):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lernmotivation und Leistungsmotivation im Zusammenhang mit der Selbstbestimmungstheorie (von Deci & Ryan, 1933) als motivationale Theorie

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studienergebnisse zu Motivation im Bereich der Hochschule (S. 29-30) ▪ Studienergebnisse zu Motivation und eLearning (S. 30-32)
ILT Solutions	<p>Lernen macht Spaß – E-Learning und der Erfolgsfaktor Motivation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ vorab Zielgruppe kennen bzw. tendenziell einschätzen (Vorwissen, Lerngewohnheiten) ▪ mit Bildern und Grafiken veranschaulichen (z. B. Infografiken als Einstieg in ein Thema) ▪ Video-Learning (Wofür?: Beispiele aus Praxis, Handlungsschritte, Auflockerung) ▪ Interaktivitäten (Simulationen, anklickbare Grafiken, formative eAssessments, grafische Navigation etc.) ▪ (individuelles), differenziertes Feedback

Hinweis: Viele der benannten Umsetzungsmöglichkeiten finden sich im Erzählen von Geschichten, dem sogenannten **Storytelling** als Methode, wieder. Dieser Ansatz kann verschiedene Maßnahmen vereinen.

Literaturhinweise zum Thema Storytelling:

Chlopczyk, J. (Hrsg.). (2017). *Beyond Storytelling: Narrative Ansätze und die Arbeit mit Geschichten in Organisationen*. SpringerGabler.

Fordon, A. (2018). *Die Storytelling.-Methode: Schritt für Schritt zu einer überzeugenden, authentischen und nachhaltigen Marketing-Kommunikation*. Wiesbaden: SpringerGabler.

Jordan, J. (2014, 1. Oktober). *Das Löwenzahn-Prinzip*. Abgerufen von <https://www.avendoo.de/das-loewenzahn-prinzip/>

Pappas, C. (2014, 22. August). 7 Tips to integrate storytelling into your next eLearning course. Abgerufen von <https://elearningindustry.com/7-tips-integrate-storytelling-next-elearning-course>

Schröer, S. (2016, 17. Oktober). Das Grundrezept erfolgreichen Storytellings. Abgerufen von <https://onlinemarketing.de/news/das-grundrezept-erfolgreichen-storytellings>

moodle-Hinweis:

Denken Sie in Ihrem moodle-Kurs unbedingt auch an die **Benutzerfreundlichkeit** und binden Sie anregende, **praxisnahe Mensch-Maschine-Interaktivitäten** ein.

Bei Fragen, Hinweisen oder Anregungen stehen Ihnen die Mitarbeiter des eLearning-Teams (elearning@b-tu.de) gern zur Verfügung.