

Hackfort, Marvin

Wie erfahren Studierende filmisch aufbereitete Inhalte im Vergleich zu textbasierten Inhalten und welche haben einen größeren Nutzen für diese?

Wunder, Maik [Hrsg.]; Giercke-Ungermann, Annett [Hrsg.]: *Digitalisierung in der Hochschulbildung für Soziale Arbeit*. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2025, S. 93-108



Quellenangabe/ Reference:

Hackfort, Marvin: Wie erfahren Studierende filmisch aufbereitete Inhalte im Vergleich zu textbasierten Inhalten und welche haben einen größeren Nutzen für diese? - In: Wunder, Maik [Hrsg.]; Giercke-Ungermann, Annett [Hrsg.]: *Digitalisierung in der Hochschulbildung für Soziale Arbeit*. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2025, S. 93-108 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-331239 - DOI: 10.25656/01:33123; 10.35468/6166-06

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-331239>

<https://doi.org/10.25656/01:33123>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.klinkhardt.de>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange Sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-Licence: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and render this document accessible, make adaptations of this work or its contents accessible to the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Marvin Hackfort

Wie erfahren Studierende filmisch aufbereitete Inhalte im Vergleich zu textbasierten Inhalten und welche haben einen größeren Nutzen für diese?

In diesem Artikel wird die Effektivität verschiedener digitaler Lernmaterialien in der Hochschulbildung für Soziale Arbeit untersucht. Durch eine empirische Studie, bei der Studierende zur Bewertung verschiedener digitaler Lehrmittel herangezogen wurden, analysiert die Arbeit den Einfluss dieser Materialien auf die Gestaltung digitaler Lehrformate sowie auf die Erwartungen und Anforderungen an die digitale Bildung. Dabei wurde eine zufällige Zuweisung der Lernmaterialien vorgenommen und deren Bewertung durch die Studierenden erfasst. Interessanterweise ergaben die Ergebnisse keinen signifikanten Unterschied in der subjektiven Wahrnehmung der Vorbereitung durch die verschiedenen Lernmaterialien.

1 Einleitung

Die vorliegende Forschungsarbeit untersucht die Wirksamkeit digitaler Lernmaterialien in der Hochschulbildung für Soziale Arbeit an der Katholischen Hochschule NRW, einer Institution in kirchlicher Trägerschaft mit Standorten in Aachen, Köln, Münster und Paderborn (Katholische Hochschule NRW 2020; studieren.de 2021). Im Kontext des Moduls „Konzepte professioneller Intervention und Organisation“ wurde ein innovativer Ansatz verfolgt. Unter Berücksichtigung der Herausforderungen des „Studierens in Zeiten von Corona“ und dem damit einhergehenden Wandel hin zu digitalen Lehrangeboten zielt das Projekt darauf ab, die Lehre durch die Integration von Videos zu bereichern. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Abkehr von traditionellen textbasierten Fallvignetten hin zu praxisnahen Kurzfilmen, um ein tieferes Verständnis der Klienten und deren Lebensumstände zu fördern.

Diese Studie vergleicht drei verschiedene Lernmaterialien: klassische schriftliche Fallvignetten, gesprochene Videos der Klienten und aufwendig produzierte Videos, die die Klienten in ihrem persönlichen Umfeld zeigen. Die Untersuchung fokussiert sich darauf, zu bestimmen, welches dieser Materialien die effektivste Lernerfahrung

bietet, insbesondere angesichts der unterschiedlichen zeitlichen und finanziellen Aufwände, die mit ihrer Erstellung verbunden sind (Lernmaterial 1: geringer Aufwand und geringe Kosten; Lernmaterial 2: mittlerer Aufwand und mittlere Kosten; Lernmaterial 3: hoher Aufwand und hohe Kosten). Die Evaluation dieser Lernmethoden trägt entscheidend zur Entwicklung effektiver digitaler Lehrstrategien bei und könnte weitreichende Implikationen für die Gestaltung zukünftiger Hochschulbildung haben, insbesondere im Bereich der Sozialen Arbeit.

Weiterhin setzt sich der Artikel mit der Methodik der Studie und deren Einschränkungen auseinander, wobei insbesondere die Repräsentativität der Stichprobe und der Vergleich der Lernmaterialien ohne Kenntnis anderer verfügbarer Materialien kritisch diskutiert werden. Diese Reflexion trägt zu einem tieferen Verständnis der Forschung in diesem Feld bei und liefert wertvolle Einsichten für zukünftige Untersuchungen. Abschließend wird erörtert, wie die Erkenntnisse auf neue Medientechnologien wie Künstliche Intelligenz und Virtual Reality angewendet werden könnten. Dieser innovative und kritische Blick auf die Digitalisierung in der Hochschulbildung für Soziale Arbeit zeigt potenzielle Wege auf, wie digitale Lehrformate weiterentwickelt werden können. Die Forschungsfrage der Studie konzentrierte sich darauf, wie verschiedene digitale Lernmaterialien die subjektive Vorbereitungseinschätzung der Studierenden beeinflussen und welche Auswirkungen diese Ergebnisse auf die Gestaltung digitaler Lehrformate haben. Der theoretische Rahmen der Arbeit basiert auf der kognitiven Belastungstheorie, psychologischen Lerntheorien, emotionaler Motivation, Empathie und zeitgenössischen Lernmethoden, was die Studie in einen breiten wissenschaftlichen Kontext einbettet.

2 Einführung in den Handlungsrahmen

Das hier durchgeführte Projekt, welches als Grundlage der Studie verwendet wurde, orientiert sich an einem innovativen Ansatz zur Motivierenden Gesprächsführung (MI). In diesem Projekt sollen Lehrvideos für den Blended-Learning-Einsatz verwendet werden, um die Vermittlung von „personenbezogener Beratung“ zu erleichtern. Der Fokus liegt hierbei auf den Beratungstechniken der (angehenden) Berater:innen, die individuell und personenbezogen dargestellt werden, und den Klient:innen, die in ihrem persönlichen Umfeld gezeigt werden sollen. Ziel des aktuellen Projekts ist es, zusätzliche Inhalte für die Studierenden zur Verfügung zu stellen, die, wie die in der Vergangenheit produzierten digitalen Lehrangebote, über Jahre hinweg effizient in der Lehre eingesetzt werden können. Der Aufbau eines solchen Lernmoduls sieht dabei wie folgt aus:

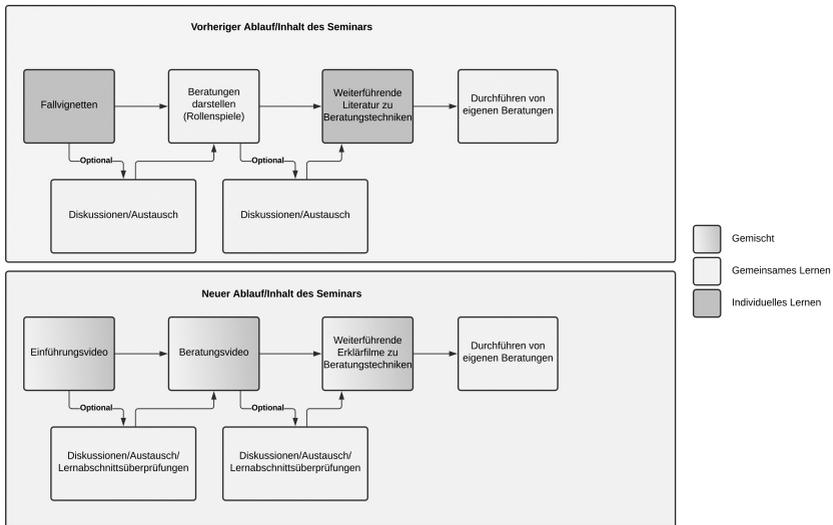


Abb. 1: Aufbau Vorher/Nachher

In der abgebildeten Grafik (Abb. 1) wird der Unterschied zum Ablauf des Seminars ohne Videos deutlich. Während in der oberen Hälfte (vorheriger Ablauf) streng unterteilte individuelle Lernphasen und gemeinsame Lernphasen vorherrschten, sind diese im neuen Ablauf eher gemischt und weniger starr. Sie können sowohl individuelles als auch gemeinsames Lernen und Arbeiten bedeuten. Die klassischen Fallvignetten wurden durch ein Einführungsvideo ersetzt und die Rollenspiele größtenteils durch Videos, die Beratungssituationen zeigen. Vertiefende Literatur zu Beratungstechniken wird ebenfalls in Erklärfilmen aufbereitet. Zum Abschluss des Moduls führen die Studierenden eigene Beratungsgespräche durch, wobei Schauspieler:innen das Gegenüber darstellen.

Die Inhalte zielen darauf ab, die Studierenden optimal auf psychologische Beratungen in ihrer Tätigkeit als Sozialarbeiter:innen vorzubereiten. Die Literatur bleibt dabei ein integraler Bestandteil des Lernens und wird durch die digitalen Formate ergänzt und vertieft.

Ein zentraler Aspekt dieser Untersuchung ist die Frage, ob der Austausch einer traditionellen Fallvignette durch ein Einführungsvideo einen zusätzlichen Nutzen bietet. Im pädagogischen Kontext dienen Fallvignetten dazu, vereinfachte Darstellungen aus der Lebenswelt einer oder mehrerer Personen zu beschreiben. Sie stellen eine aktuelle Situation und die Funktionen der betroffenen Personen in dieser Situation dar, wobei teils subjektive Einschätzungen und Interpretationen vorgenommen werden. Grundsätzlich sollten Fallvignetten jedoch so neutral wie

möglich verfasst sein (vgl. Hege u. a. 2007, 791-797). In dieser Arbeit wird diese Art der Beschreibung als Lernmaterial 1 bezeichnet.

Neben der klassischen Fallvignette wird für diese Studie ein eingesprochenes Video erstellt. In diesem Video gibt die Klientin (Schauspieler:in) den Inhalt der Fallvignette fast wortgetreu wieder. Dabei handelt es sich nicht um besonders ansprechende Kameraeinstellungen, sondern lediglich um ein kurzes Video, das anstelle des Textes einer Fallvignette steht.

Für den neuen Ablauf des Seminars wurden aufwendige und hochwertige Videos produziert, die die Klientin nicht nur anhand der Inhalte der Fallvignette beschreiben, sondern auch in ihrem persönlichen Lebensumfeld zeigen. Dies soll nicht nur eine attraktivere und modernere Erfahrungsmöglichkeit bieten, sondern auch ein praxisnahes Lernen ermöglichen. Im Folgenden befinden sich die drei Lernmaterialien in der Übersicht:

Lernmaterial 1: Die geschriebene Fallvignette

In Form einer geschriebenen Fallvignette wird der Beispielfall rein als Text dargestellt. Es handelt sich hierbei um eine bloße Beschreibung der Klientin, wie sie von einem/einer Beobachter:in, geschrieben worden sein könnte. Dieser Text kann sowohl digital als auch analog vorliegen (siehe Anhang 1).

Lernmaterial 2: Das gesprochene Video

In einem Video sitzt die Klientin (gespielt von einer professionellen Schauspieler:in) vor der Kamera und berichtet von ihrer derzeitigen Situation. Sie berichtet subjektiv und hält sich dabei inhaltlich sowohl an die Fallvignette als auch an den Text, der auch für das Lernmaterial 3 verwendet wird. <https://vimeo.com/625285532/914329fb7d>

Lernmaterial 3: Die Klientin und ihr Umfeld

Die Klientin (gespielt von einer professionellen Schauspieler:in) wird in ihrer Lebenssituation gezeigt. Zusätzlich zu dem Voice-Over aus Lernmaterial 2 können wir ihre Mimik und Gestik in den gezeigten Situationen sehen und ihr Umfeld und weitere agierende Personen genauer betrachten. <https://vimeo.com/625300541/53f718c949>

Wichtig anzumerken ist ebenfalls, dass zwischen der Erstellung der Lernmaterialien erhebliche zeitliche und finanzielle Unterschiede bestehen. Während Lernmaterial 1 von einem/einer Dozierenden eigenständig erstellt werden kann, bedarf es für die Erstellung von Lernmaterial 2 und 3 umfassender technischer Kenntnisse und Fertigkeiten sowie einer Finanzierung durch die Hochschule. In der folgenden Tabelle werden diese Faktoren, bezogen auf die Ressourcen unserer Abteilung, vereinfacht dargestellt.

Tab. 1: Material vs. Aufwand

Material/Aufwand	Zeitlicher Aufwand	Finanzieller Aufwand
Lernmaterial 1	Nicht gegeben	Nicht gegeben
Lernmaterial 2	1 Tag	500 €
Lernmaterial 3	4-5 Tage	3.500 €

Die genannten Zahlen basieren auf Durchschnittswerten der im Jahr 2021 durchgeführten Projekte, wobei sehr schnell deutlich wird, dass der Aufwand für die Erstellung von Lernmaterial 3 erheblich größer ist. Zu klären ist nun, innerhalb der Forschungsarbeit, ob das Lernmaterial 3 auch den größten Nutzen bringt.

3 Entwicklung und Kontext der Forschungsfragen

Der folgende Abschnitt widmet sich der Formulierung von Forschungsfragen, die auf einer sorgfältigen Exploration relevanter theoretischer Grundlagen und aktueller Forschungsergebnisse basieren. Die Hauptfrage des Artikels „Wie erfahren Studierende filmisch aufbereitete Inhalte im Vergleich zu textbasierten Inhalten und welche haben einen größeren Nutzen für diese?“ kann nicht durch eine einzelne Forschungsfrage beantwortet werden. Da das Thema komplex und vielschichtig ist, bedarf es mehrerer spezifischer Forschungsfragen, um die unterschiedlichen Aspekte der Informationsaufnahme, Verarbeitung und der daraus resultierenden Lernergebnisse umfassend zu untersuchen. Die empirische Studie, die diesem Artikel zugrunde liegt, erfordert daher eine differenzierte Herangehensweise, um fundierte Erkenntnisse zu gewinnen. „Videografische Lernmaterialien führen bei Studierenden zu einer höheren Aufnahme richtiger Informationen als schriftliche.“ Diese erste Hypothese knüpft an die Forschungsfragen 1 und 2 (3.1 und 3.2) an, welche die Informationsaufnahme thematisieren. Sie basiert auf der Theorie der dualen Kodierung, die besagt, dass visuelle Informationen (wie in Filmen) effektiver aufgenommen werden als rein textbasierte Informationen (Paivio; Cinematia 2022).

3.1 Informationsaufnahme im Kontext von Lernmaterialien

Die effektive Aufnahme und Verarbeitung von Informationen im Gehirn der Studierenden ist für den Lernprozess entscheidend. In diesem Zusammenhang sind das sensorische Gedächtnis, das Arbeitsgedächtnis und das Langzeitgedächtnis von Bedeutung. Insbesondere das Arbeitsgedächtnis spielt eine zentrale Rolle bei der kurzfristigen Speicherung und Verarbeitung von Informationen unter Einbeziehung bestehender Schemata und Modelle aus dem Langzeitgedächtnis (Kerres 2018, 184). Unter Berücksichtigung des erkenntnistheoretischen Konstruktivismus, wie er von Ernst von Glasersfeld vertreten wird, der Lernen als aktiven Konstruktions-

prozess auf Basis bestehenden Wissens versteht, und Allan Paivios Theorie der Dualen Kodierung (Kerres 2018, 186f.), die besagt, dass Informationen über sprachliche und bildliche Systeme verarbeitet werden, ergeben sich wichtige Implikationen für die Gestaltung von Lernmaterialien. Gemäß Paivio werden Bilder generell besser gespeichert als Text, und die Kombination von Bild und Text kann die Informationsaufnahme verbessern (smarter-learning.de 2010; Kerres 2018, 186f.). Ernst von Glasersfeld betont dabei, dass Wissen nicht passiv aufgenommen, sondern aktiv vom Lernenden konstruiert wird (von Glasersfeld 1995).

Die Annahme, dass filmische Inhalte, wie in Lernmaterial 2 und 3 präsentiert, die Informationsaufnahme im Vergleich zur traditionellen schriftlichen Fallvignette (Lernmaterial 1) verbessern, gründet sich auf die Theorie der Dualen Kodierung und konstruktivistische Lernprinzipien. Während die visuelle und auditive Stimulation in filmischen Inhalten theoretisch die Verarbeitungstiefe im Gehirn der Studierenden erhöht und somit eine reichhaltigere kognitive Repräsentation des Lernstoffes fördern kann, stellt die optimale Ausnutzung des Arbeitsgedächtnisses eine kritische Herausforderung dar.

Insbesondere Lernmaterial 3, das eine umfangreichere visuelle Darstellung bietet, könnte potenziell die Speicherung von Inhalten durch die Bereitstellung von zusätzlichen Kontextinformationen und erleichterten Verknüpfungen zum Vorwissen der Lernenden verbessern. Diese Annahme stützt sich auf die Erkenntnis, dass multimodale Informationen, die sowohl visuelle als auch verbale Elemente umfassen, eine tiefere Verarbeitungsebene anregen und somit zu einer besseren Erinnerungsleistung führen können (vgl. Kerres 2018, 186f.).

Jedoch muss die potenzielle Überforderung des Arbeitsgedächtnisses durch eine zu hohe Informationsdichte in Lernmaterial 3 kritisch betrachtet werden. Die begrenzte Kapazität des Arbeitsgedächtnisses kann dazu führen, dass bei zu umfangreicher oder komplexer Informationspräsentation nicht alle Inhalte effektiv verarbeitet und ins Langzeitgedächtnis überführt werden können. Dieses Phänomen, bekannt als kognitive Überlastung, tritt auf, wenn das Arbeitsgedächtnis mit mehr Informationen belastet wird, als es gleichzeitig halten und verarbeiten kann. Eine solche Überlastung kann die Lernenden daran hindern, die dargebotenen Informationen vollständig zu verstehen und sinnvoll in ihr vorhandenes Wissensschema zu integrieren. Diese Überlegungen münden in der zentralen Forschungsfrage: Welches Lernmaterial ermöglicht den Studierenden die effektivste Informationsaufnahme, und inwiefern trägt die Darbietung der Inhalte durch filmische Elemente zu einer verbesserten Informationsaufnahme bei?

3.2 Die Cognitive Load Theory und ihre Implikationen für effektives Lernen

Die Cognitive Load Theory (CLT) von John Sweller, basierend auf Alan Baddeleys Arbeitsgedächtnismodell, beleuchtet die Rolle der kognitiven Belastung in der

Informationsaufnahme. Sweller differenziert zwischen intrinsischer, extrinsischer und lernbezogener kognitiver Belastung und hebt hervor, dass die Komplexität des Lernmaterials die intrinsische Belastung bestimmt, während die Gestaltung des Materials die extrinsische Belastung beeinflusst (Sweller 2003).

Studien, wie die von Garrett (2018) und Lloyd und Robertson (2012), deuten darauf hin, dass audiovisuelle Lernmaterialien die Lerneffizienz im Vergleich zu rein textbasierten Materialien steigern können. Diese Erkenntnisse führen zur Forschungsfrage: Welche Art von Lernmaterial – audiovisuell oder textbasiert – ermöglicht eine effektivere Informationsaufnahme, und inwieweit beeinflusst die Informationsdichte in Videos das Arbeitsgedächtnis?

Konkret lautet die Frage: Welches Lernmaterial führt zu einer umfassenderen Übernahme von Inhalten, und kann eine Überladung mit Informationen in Videos die Informationsaufnahme beeinträchtigen?

4 Lerntheorien und Ihre Einflüsse auf Informationsaufnahme

Konstruktivismus, Behaviorismus und Kognitivismus bieten in der Lernpsychologie unterschiedliche Perspektiven auf das Lernen und die Informationsverarbeitung. Der Konstruktivismus betrachtet Lernen als individuellen, subjektiven Prozess, wobei Informationen unterschiedlich aufgenommen und verarbeitet werden können. Dies wirft Fragen zur Gestaltung von Lernmodulen auf, da gleiche Inhalte nicht unbedingt zu einem objektiv gleichen Verständnis führen (Kretchmar 2019; Mercadal 2018).

Der Behaviorismus fokussiert sich auf sichtbare Reaktionen und Reize, wie von Pawlow und Skinner beschrieben, und betrachtet nicht die dahinterliegenden mentalen Prozesse. Pawlows klassische Konditionierung und Skinners operante Konditionierung befassen sich mit der Beeinflussung des Verhaltens durch äußere Faktoren (Studyflix o. J.; Plaßmann & Schmitt 2007).

Der Kognitivismus hingegen analysiert die mentalen Prozesse zwischen Stimulus und Reaktion, mit einem Schwerpunkt auf dem Verstehen und Nachvollziehen von Lerninhalten (Höhne o. J.).

Basierend auf diesen theoretischen Ansätzen ergibt sich die Forschungsfrage, inwiefern filmische Inhalte im Vergleich zu rein textbasierten Materialien eine präzisere und differenziertere Informationsaufnahme ermöglichen. Diese Fragestellung reflektiert die konstruktivistische Annahme der individuellen Wissenskonstruktion und untersucht, ob filmische Darstellungen eine effektivere und umfassendere Vermittlung von Lerninhalten unterstützen können. Sie berücksichtigt die unterschiedlichen Ansätze in der Informationsverarbeitung gemäß der verschiedenen Lerntheorien und zielt darauf ab, die Effektivität von audiovisuellen gegenüber textbasierten Lernmaterialien in Bezug auf die Bereitstellung von Informationen

für Beratungssituationen zu bewerten. Dies reflektiert ein tiefgreifendes Verständnis dafür, wie unterschiedliche Präsentationsformate die Informationsaufnahme und -verarbeitung beeinflussen können, insbesondere im Kontext der individuellen Wahrnehmungs- und Verarbeitungsmechanismen, die in den Theorien des Konstruktivismus, Behaviorismus und Kognitivismus verankert sind.

Daraus ergibt sich die Hypothese 2: „Die Studierenden fühlen sich durch das Betrachten des Lernmaterials 3 besser auf eine Beratung vorbereitet als durch die anderen Lernmaterialien.“

5 Einfluss von Emotionalität und Ästhetik auf Lernmotivation

Die Lernmotivation, ein Schlüsselement im Lernen, wird durch extrinsische und intrinsische Faktoren beeinflusst. Extrinsische Motivation entsteht durch äußere Anreize, wie beispielsweise finanzielle Entlohnung, während intrinsische Motivation aus persönlichem Interesse oder Freude an einer Tätigkeit herrührt (Wolf 2021). Studien zeigen, dass emotionales und ästhetisches Design in Lernmaterialien wesentlichen Einfluss auf die Emotionen und Leistungen der Lernenden haben kann. So ergab eine Studie von Plass u. a. (2014), dass ein emotionales Design die Motivation, Zufriedenheit oder kognitive Belastung nicht direkt beeinflusst, jedoch Auswirkungen auf die Emotionen der Lernenden hat. Moreno und Mayer (2007) erweiterten die Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) von Mayer (2005) um motivationale und metakognitive Faktoren, die das multimediale Lernen beeinflussen.

Heidig, Müller und Reichelt (2015) fanden heraus, dass das emotionale Befinden der Lernenden mit der wahrgenommenen Ästhetik des Lernmaterials korreliert, was zu einer gesteigerten intrinsischen Motivation führt. Isen und Reeve (2005) zeigten, dass eine positive Gefühlslage zu einer längeren Beschäftigung mit attraktivem Lernmaterial führt und auch unattraktive Lernmaterialien länger bearbeitet werden, wenn sie durch attraktive Materialien motiviert wurden.

Die daraus abgeleitete Forschungsfrage lautet: Führt ästhetisch aufwendig gestaltetes Lernmaterial zu einer höheren intrinsischen Motivation im Vergleich zu weniger ästhetisch gestalteten Materialien? Diese Frage zielt darauf ab, den Einfluss von Design und ästhetischer Gestaltung auf die Motivation und das Engagement der Lernenden zu untersuchen. Es wird erforscht, ob und wie die ästhetische Qualität von Lernmaterialien die intrinsische Motivation beeinflussen kann, und ob aufwendiger gestaltete Materialien zu einer effektiveren und angenehmeren Lernerfahrung führen. Aus diesen Theorien ergibt sich die Hypothese 3: „Die Motivation, mit den Lernmaterialien zu arbeiten, ist bei Einsatz des Lernmaterials 3 am höchsten.“ Entsprechend Forschungsfrage 4 wird angenommen, dass die intrinsische Motivation durch ansprechend gestaltete, multimediale Inhalte gesteigert wird.

6 Empathieförderung durch Film im Bildungskontext

Empathie, definiert als die Fähigkeit, die Gefühle anderer zu teilen oder Rücksicht zu nehmen (Everhart 2016), setzt sich aus kognitiven und emotionalen Elementen zusammen. Kognitive Empathie bezieht sich auf das Verständnis der Perspektiven und mentalen Zustände anderer, während emotionale Empathie das Teilen emotionaler Erfahrungen umfasst (Galinsky & Moskowitz 2000; Ang & Goh 2010). Empathie ist besonders in beruflichen Kontexten wie der psychologischen Beratung ein Schlüsselfaktor. Die Fähigkeit, sich in andere hineinzusetzen und emotional angemessen zu reagieren, ist für Berater:innen essentiell (Keefe 1976; Lam u. a. 2011). Thomas Keefe betonte die Bedeutung von Empathie, insbesondere in nonverbalen und verbalen Handlungen, für den Erfolg in helfenden Berufen. Findeisen, Horn und Seifried (2019) weisen darauf hin, dass die Fähigkeit zur Perspektivenübernahme durch die Darstellung aus Sicht des Erklärenden in Filmen vereinfacht wird, da ein Perspektivwechsel entfällt.

Die Forschungsfrage in diesem Zusammenhang lautet: Erleichtern filmische Inhalte, die aus der Sicht des Klienten gedreht werden, den Nutzer:innen die Perspektivenübernahme und Empathiefähigkeit im Vergleich zu schriftlichem Lernmaterial? Es wird vermutet, dass durch die Darstellung von verbalen und nonverbalen Handlungen in Filmen die Empathiefähigkeit und Perspektivenübernahme erleichtert wird. Diese Frage ist Teil einer umfassenderen Untersuchung, die Informationsaufnahme, Empathiefähigkeit und Lernmotivation in verschiedenen Lernmaterialien betrachtet, um herauszufinden, welche Materialien am effektivsten für das Lernen der Studierenden sind.

Es ergeben sich somit Hypothese 4 und 5: „Der Perspektivwechsel in die Rolle des Klienten sowie die Empathiefähigkeit gelingen in Lernmaterial 3 am besten.“ Diese Hypothesen, die sich auf Forschungsfrage 5 stützen, gehen davon aus, dass filmische Darstellungen aus der Perspektive des Klienten eine tiefere Empathie und bessere Perspektivenübernahme ermöglichen.

7 Die Rolle von Spaß und Aktualität im Lernprozess

Der Spaßfaktor im Lernprozess ist laut verschiedenen Studien ein wesentlicher Aspekt. Eine Studie von Lucardie (2014) zeigt, dass Spaß die Motivation und die Aufmerksamkeit für Lerninhalte steigert, Langeweile reduziert und zu einer effektiveren Aufnahme von Lernstoff führt. Lehrkräfte bestätigen, dass Spaß im Lernen zu engagierteren und aufmerksameren Lernenden führt. Eine Untersuchung von ZEIT LEO und scoyo (2013) unterstreicht, dass Schüler:innen bis zu 13 Jahren Spaß in der Schule als wichtig erachten und besser lernen, wenn Lerninhalte handlungsorientiert vermittelt werden. Der Lernforscher Michael Fritz betont ebenfalls die Bedeutung von Spaß im Lernprozess. Er vertritt die Ansicht,

dass Lernen ohne Spaß auf Dauer nutzlos ist und Lernsituationen stets mit einem Gefühl von Erfolg und Freude enden sollten (Wessinghage 2013). Eine Studie aus Chemnitz kritisiert hingegen die oft als langweilig und veraltet empfundenen Vorlesungen. Es mangelt an persönlichem Bezug und zwischenmenschlicher Ebene, was besonders in großen Vorlesungen spürbar wird (SWR2 Impuls 2019).

Die daraus resultierende Forschungsfrage lautet: Welches Lernmaterial bereitet den Studierenden am meisten Spaß und inwiefern beeinflusst die Wahrnehmung der Inhalte als modern und zeitgemäß das Lernerlebnis? Diese Frage zielt darauf ab, den Einfluss von Spaß und der Aktualität von Lerninhalten auf die Lerneffizienz und -motivation zu erforschen.

Es ergibt sich hieraus die Hypothese 6: „Die Studierenden bevorzugen Lernmaterial 3, da es als moderner empfunden wird.“ Diese Hypothese, abgeleitet aus Forschungsfrage 6, spiegelt die Annahme wider, dass Studierende aktuelle, multimediale Lehrmethoden gegenüber traditionellen Vorlesungen bevorzugen.

Die aufgestellten Hypothesen verbinden somit die Erkenntnisse aus den Theorien und früheren Forschungsarbeiten mit den spezifischen Fragestellungen dieser Studie. Sie bilden eine Brücke zwischen dem theoretischen Rahmen und der praktischen Anwendung, indem sie die Wirkung verschiedener Lernmaterialien auf Aspekte wie Informationsaufnahme, Vorbereitung auf Beratungssituationen, Motivation, Empathiefähigkeit und Präferenzen der Studierenden überprüfen. Diese Hypothesen ermöglichen es, gezielt zu untersuchen, wie unterschiedliche Lehransätze das Lernen beeinflussen, und tragen dazu bei, fundierte Schlussfolgerungen über effektive Lernmethoden zu ziehen.

8 Ergebnisse der Studie

Die vorliegende Studie nutzte eine Online-Umfrage, um deduktiv hergeleitete Hypothesen zur Wirksamkeit verschiedener Lernmaterialien auf Studierende der Sozialen Arbeit der Katholischen Hochschule NRW zu untersuchen. Es wurden validierte Skalen verwendet, um Aspekte wie Informationsaufnahme, Empathiefähigkeit, Lernmotivation und Vorbereitung auf Beratungssituationen zu bewerten. Die Daten kamen aus einer einfachen Zufallsstichprobe, wobei die Repräsentativität und statistische Signifikanz im Fokus standen. Von den 119 Teilnehmenden (105 weiblich, 13 männlich, Durchschnittsalter 24,06 Jahre) wurden signifikante demografische Unterschiede zur Gesamtpopulation der Hochschule festgestellt, was auf eine eingeschränkte Repräsentativität hinweist.

Die Studie verwendete verschiedene Scores, um die Antworten zu quantifizieren: Informationserkennung (durchschnittlich 8 von 11 korrekten Items erkannt), Perspektivenübernahme (durchschnittliche Scores zwischen 3,60 und 3,93), (vgl. Schmitt & Alstötter-Gleich 2010) Lernmotivation (Scores zwischen 4,34 und

4,54) (vgl. Isen & Reeve 2005) und emotionales Empfinden (PANAVA-Skala) (vgl. Schreiber & Jenny 2020). Die Teilnehmenden fühlten sich durch die Lernmaterialien ähnlich auf Beratungen vorbereitet (Scores zwischen 4,70 und 5,24). Bei der Priorisierung bevorzugten sie Lernmaterial 3, gefolgt von 2 und 1.

In der Diskussion der Ergebnisse zeigt sich, dass die Hypothesen weitgehend widerlegt wurden. Entgegen der Erwartung, dass bestimmte Lernmaterialien zu einer höheren Informationsaufnahme oder besserer Vorbereitung auf Beratungssituationen führen, waren die Ergebnisse über alle Materialien hinweg ähnlich. Dies widerlegt Hypothese 1, die auf der dualen Kodierungstheorie basierte, und Hypothese 2, die annahm, dass visuell angereicherte Materialien zu einem besseren Vorbereitungsgefühl führen. Ebenso zeigte sich bei der Lernmotivation (Hypothese 3) und bei der Fähigkeit zur Perspektivenübernahme und Empathie (Hypothesen 4 und 5) kein signifikanter Unterschied zwischen den Gruppen. Lediglich Hypothese 6, die eine Präferenz für bestimmte Lernmaterialien vermutete, wurde bestätigt, wobei Lernmaterial 3 am meisten bevorzugt wurde.

Die methodische Herangehensweise der Studie, hauptsächlich quantitativ, erreichte zwar einen breiten Teilnehmerkreis, jedoch könnte eine Ergänzung durch qualitative Methoden wie Leitfadeninterviews tiefergehende Einblicke bieten. Eine Limitation der Studie ist die eingeschränkte Repräsentativität der Stichprobe. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Art der Darstellung der Lernmaterialien weniger Einfluss auf die Lernergebnisse hatte als angenommen, und dass die Qualität und Relevanz der Inhalte entscheidender sind. Dies unterstreicht die Notwendigkeit, die Präferenzen der Lernenden bei der Gestaltung von Lehrmaterialien zu berücksichtigen.

9 Zusammenfassung und Ausblick

Die Studie zeigt, dass die Art der Darstellung der Lernmaterialien – ob visuell, textbasiert oder eine Kombination daraus – weniger Einfluss auf Lernergebnisse wie Informationsaufnahme, Vorbereitung auf Beratungssituationen oder Empathiefähigkeit hat, als ursprünglich angenommen. Die Ergebnisse verdeutlichen jedoch, dass Studierende subjektiv medial aufbereitete Inhalte klar bevorzugen. Dies legt nahe, dass die Qualität und Relevanz des Inhalts wesentlicher sind als die Darstellungsform. Ein Blick in die Zukunft zeigt, dass innovative Technologien wie Künstliche Intelligenz (KI) und Virtual Reality (VR) im Bildungsbereich das Potenzial haben, die Lernerfahrung weiter zu verbessern und zu personalisieren. Studien über den Einsatz von 360-Grad-Video und Übersetzungstechnologien für interkulturelles Lernen zeigen, dass solche Technologien die Entwicklung von Wissen und Einstellungen fördern können (Shadiev u. a. 2023). Dies deutet darauf hin, dass immersive und interaktive Technologien in bestimmten Lernkontexten einen erheblichen Mehrwert bieten können.

Die Untersuchung der prozeduralen Inhaltsentwicklung für VR-Bildungsanwendungen zeigt zudem, wie KI-Techniken wie Natural Language Processing und maschinelles Lernen zur Gestaltung von Lerninhalten verwendet werden können (Wang 2023). Diese Technologien ermöglichen es, personalisierte und dynamische Lernerfahrungen zu schaffen, die über traditionelle Lehrmethoden hinausgehen.

Eine systematische Literaturübersicht über immersive Virtual Reality als pädagogisches Werkzeug hebt die Bedeutung eines rigorosen methodologischen Ansatzes bei der Bewertung von VR-basierten Lernmethoden hervor (Hamilton u. a. 2021). Es wird betont, dass die Wirksamkeit von VR im Bildungsbereich nicht nur von der Technologie selbst abhängt, sondern auch von der Art und Weise, wie sie in den Lernprozess integriert wird.

Literaturübersichten zu Lernergebnissen in HMD-basierten VR-Umgebungen zeigen, dass solche Umgebungen zwar möglicherweise nicht direkt zu besseren Lernergebnissen führen, aber die Lernmotivation und das Engagement der Lernenden deutlich steigern können (Lähtevänoja u. a. 2022). Dies deutet darauf hin, dass die emotionale und motivationale Komponente des Lernens durch den Einsatz von VR-Technologien verbessert werden kann.

Die durchgeführte Studie wirft somit ein neues Licht auf die Rolle digitaler Lernmaterialien in der Hochschulbildung für Soziale Arbeit und gibt einen Ausblick auf die zukünftige Integration von KI und VR in Lehr- und Lernprozesse. Die Erkenntnis, dass die Art der Darstellung von Lernmaterialien weniger Einfluss auf die Lernergebnisse hat als angenommen, eröffnet Raum für eine tiefere Auseinandersetzung mit der Frage, wie digitale Technologien das Lernen bereichern können. Die Anwendung von KI und VR verspricht, Lernerfahrungen durch Immersion und Personalisierung zu revolutionieren, was insbesondere für die Soziale Arbeit von Bedeutung ist, wo praktische Erfahrungen und die Simulation realer Szenarien eine zentrale Rolle spielen. KI kann Lerninhalte basierend auf dem Fortschritt und den Bedürfnissen der Lernenden anpassen, wodurch ein personalisiertes Lernerlebnis entsteht. VR bietet die Möglichkeit, Lernende in vollständig immersive Umgebungen eintauchen zu lassen, die reale Situationen nachahmen und somit die Fähigkeiten der Studierenden in einem kontrollierten, aber realitätsnahen Umfeld zu entwickeln (Hamilton u. a. 2021; Slimi & Carballido 2023).

Die Kombination aus qualitativ hochwertigen Inhalten und innovativen Technologien wie KI und VR könnte das Lernen effizienter, zugänglicher und ansprechender machen. Diese Technologien haben das Potenzial, nicht nur die Art und Weise, wie Wissen vermittelt wird, zu verändern, sondern auch, wie Lernende dieses Wissen anwenden und in praktischen Kontexten nutzen. Für die Hochschulbildung in der Sozialen Arbeit bedeutet dies eine erhebliche Erweiterung der Möglichkeiten, Studierende auf ihre zukünftigen beruflichen Rollen vorzubereiten (Shadiev u. a. 2021). Es ist jedoch wichtig, bei der Implementierung dieser Technologien sorgfältig vorzugehen. Fragen der Zugänglichkeit, ethische Überlegungen und die Notwen-

digkeit, sowohl Lehrende als auch Lernende in der Nutzung dieser neuen Tools zu schulen, müssen berücksichtigt werden. Die digitale Transformation in der Bildung erfordert eine umfassende Strategie, die technologische Innovationen mit pädagogischen Zielen und sozialen Werten in Einklang bringt.

In Anbetracht dieser Entwicklungen steht die Hochschulbildung für Soziale Arbeit an der Schwelle zu einer neuen Ära des Lernens. Die durchgeführte Studie bietet wertvolle Einblicke in diese Zukunft und legt den Grundstein für eine Bildungslandschaft, die durch die Integration von KI und VR bereichert wird. Diese Technologien bieten die Möglichkeit, die Lernerfahrung zu transformieren und Studierende effektiver auf die Herausforderungen und Möglichkeiten der Sozialen Arbeit in einer zunehmend digitalisierten Welt vorzubereiten.

Literaturverzeichnis

- Ang, Rebecca P./Goh, Dion (2010) Cyberbullying Among Adolescents: The Role of Affective and Cognitive Empathy, and Gender. In: *Child Psychiatry & Human Development* 41 (4), 387-397.
- Cowan, Nelson (2001): The magical number 4 in short-term memory: A reconsideration of mental storage capacity. In: *Behavioral and Brain Sciences* 24 (1), 87-114.
- Everhart, Robin S. (2016) Teaching tools to improve the development of empathy in service-learning students. In: *Journal of Higher Education Outreach and Engagement* 20 (2), 129-154.
- Findeisen, Stefanie/Horn, Sebastian/Seifried, Jürgen (2019): Lernen durch Videos – Empirische Befunde zur Gestaltung von Erklärvideos. In: *Medienpädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung (Occasional Papers)*, 16-36.
- Galinsky, Adam D./Moskowitz, Gordon B. (2000): Perspective-taking: Decreasing stereotype expression, stereotype accessibility, and in-group favoritism. In: *Journal of Personality and Social Psychology* 78 (4), 708-724.
- Garrett, Nathan (2018): Video Tutorials Improve Students. Ability to Recover from Errors Completed Research. In: *AMCIS 2018 Proceedings* 19. Online unter: <https://aisel.aisnet.org/amcis2018/Education/Presentations/19>.
- Glaserfeld, Ernst von: (1996) *Radikaler Konstruktivismus: Ideen, Ergebnisse, Probleme*. 1. Auflage. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Göğüş, Aytaç (2012): Constructivist learning. In: Seel, Norbert M. (Hrsg.): *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. New York: Springer, 783-786.
- Hamilton, David/McKechnie, Jim/Edgerton, Edward/Wilson, Claire (2021): Immersive virtual reality as a pedagogical tool in education: a systematic literature review of quantitative learning outcomes and experimental design. In: *Journal of Computers in Education* 8 (1), 1-32. Online unter: <https://doi.org/10.1007/s40692-020-00169-2>.
- Hege, Inga/Ropp, Veronica/Adler, Martin/Radon, Katja (2007): Experiences with different integration strategies of case-based e-learning: In: *Medical Teacher* 29 (8), 791-797.
- Heidig, Steffi/Müller, Julia/Reichelt, Maria (2015): Emotional design in multimedia learning: Differentiation on relevant design features and their effects on emotions and learning. In: *Computers in Human Behavior* 44, 81-95.
- Isen, Alice M./Reeve, Johnmarchall (2005): The Influence of Positive Affect on Intrinsic and Extrinsic Motivation: Facilitating Enjoyment of Play, Responsible Work Behavior, and Self-Control. In: *Motivation and Emotion* 29 (4), 295-323.
- Katholische Hochschule NRW (2020): Zahlen und Fakten, Katholische Hochschule Nordrhein-Westfalen. Online unter: <https://www.katho-nrw.de/katho-nrw/university/daten-fakten/zahlen-und-fakten/>.

- Keefe, Thomas (1976): Empathy: the critical skill. In: *Social Work* 21 (1), 10-13.
- Kerres, Michael (2018): *Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote*. 5. Auflage. Berlin/Boston: de Gruyter.
- Lam, Tony, C. M./Kolomiro, Klodiana/Alamparambil, Flanny (2011): Empathy Training: Methods, Evaluation Practices, and Validity. In: *Journal of Multidisciplinary Evaluation* 7 (16), 162-200.
- Lähtevänoja, Antti/Vesisenaho, Mikko/Vasalampi, Kati (2022): Learning Outcomes in HMD-VR: a Literature Review. In: *Seminar.net* 18 (1), 1-29.
- Lloyd, Steven A./Robertson, Chuck (2012): Screencast Tutorials Enhance Student Learning of Statistics. In: *Teaching of Psychology* 39 (1), 67-71.
- Logie, Robert (1988): *Working memory*, Alan Baddeley, Oxford University Press, Oxford 1986. No. of pages: 289. Price £30.00 (Hardback), ISBN 0 19 852116 2. In: *Cognitive Psychology* 2 (2), 166-168.
- Lucardie, Dorothy (2014): The Impact of Fun and Enjoyment on Adult's Learning. In: *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 142, 439-446.
- Mayer, Richard E. (2005): *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. In: Ders. (Hrsg.): *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. 1. Auflage. Cambridge: Cambridge University Press, 31-48.
- McLeod, Saul (2024): *Constructivism Learning Theory & Philosophy Of Education*, SimplyPsychology. Retrieved December 22, 2023. Online unter: <https://www.simplypsychology.org/constructivism.html>.
- Moreno, Roxana/Mayer, Richard (2007): Interactive Multimodal Learning Environments: Special Issue on Interactive Learning Environments: Contemporary Issues and Trends. In: *Educational Psychology Review* 19 (3), 309-326.
- Murphy, Kate (2020): *What The Future Of AI and VR Has In Store For The World Of Education*. Online unter: <https://www.newsobserver.com/news/local/education/article241677001.html>.
- Plass, Jan L./Heidig, Steffi/Hayward, Elizabeth O./Homer, Bruce D./Um, Enjoon (2014): Emotional design in multimedia learning: Effects of shape and color on affect and learning. In: *Learning and Instruction* 29, 128-140.
- Schmitt, Manfred/Alstötter-Gleich, Christine (2010): Fragebogen für Empathie und Perspektivenübernahme. Online unter: https://www.beltz.de/fileadmin/beltz/downloads/Onlinematerialien-PVU/DifferentiellePsychologie/16.2_Fragebogen%20fuer%20Empathie%20und%20Perspektiveuebernahme.pdf.
- Schreiber, Marc/Jenny, Gregor J. (2020): Development and validation of the „Lebender emoticon PANAVA“ scale (LE-PANAVA) for digitally measuring positive and negative activation, and valence via emoticons. In: *Personality and Individual Differences* 160, 109923. Online unter: <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.109923>.
- scoyo/ZEIT LEO (2013): *Studie – Lernen mit Spaß*. Online unter: https://df6e5a8m9j3rm.cloudfront.net/magnolia/presse/Material/lernspass_studie/2013_Themenmappe_Studie_LernenmitSpass_final.pdf (Abrufdatum: 29.12.2021).
- Shadiev, Rustam/Wang, Xueying/Wu, Ting-Ting/Huang, Yueh-Min (2021): Review of Research on Technology-Supported Cross-Cultural Learning. In: *Sustainability* 13 (3), 1402. Online unter: <https://doi.org/10.3390/su13031402>.
- Shadiev, Rustam/Wang, Xun (2023): Research on the impact of the learning activity supported by 360-degree video and translation technologies on cross-cultural knowledge and attitudes development. In: *Education and Information Technologies* 29 (7), 1-33.
- Slimi, Zouhaier/Carballido, Beatriz V. (2023): Systematic Review: AI's Impact on Higher Education – Learning, Teaching, and Career Opportunities. In: *TEM Journal* 12 (3), 1.627-1.637.
- smarter-learning.de (2010): *Dual Code Theory | Smarter-Learning.de – Online-Lernen, eLearning*, 13 February. Online unter: <https://smarter-learning.de/paedagogisch-didaktischen-grundlagen/lerntheoretische-grundlagen/kognitivistische-lerntheorie/dual-code-theory/> (Abrufdatum: 18.12.2021).
- studieren.de (2021): *Katholische Hochschule Nordrhein-Westfalen*. Online unter: <https://studieren.de/katho-nrw.hochschule.r-0.a-327.html>.
- Studyflix (2021a): *Konstruktivismus • Lerntheorie und Beispiel*, Studyflix. Online unter: <https://studyflix.de/biologie/konstruktivismus-2692> (Abrufdatum: 23.12. 2021).

- Studyflix (2021b): Studyflix, Studyflix. Online unter: https://studyflix.de/users/registration_steps/study_info (Abrufdatum: 23.12.2021).
- Sweller, John (2003): Evolution of human cognitive architecture. In: *Psychology of Learning and Motivation* 43, 215-266.
- SWR2 Impuls (2019): Deshalb sind Vorlesungen oft so langweilig. Online unter: <https://www.swr.de/swr2/wissen/article-swr-13432.html>.
- Wang, Yifei (2023): Procedural content generation for VR educational applications: The investigation of AI-based approaches for improving learning experience. In: *Applied and Computational Engineering* 17 (1), 23-31.
- Waude, A. (2017): Cognitive Load Theory: How ‚Cognitive Load‘ Affects Memory. Online unter: <https://www.psychologistworld.com/memory/cognitive-load-theory> (Abrufdatum: 18.12.2021).
- Wessinghage, Nicola (2013): „Unser Gehirn will lernen“: Lernforscher Michael Fritz im Interview. Online unter: <https://www.mann-beisst-hund.de/blog/bildung/unser-gehirn-will-lernen-lernforscher-michael-fritz-im-interview/> (Abrufdatum: 29.12. 2021).
- Wolf, Doris (2021): Motivation. Online unter: <https://www.palverlag.de/lebenshilfe-abc/motivation.html> (Abrufdatum: 27.12.2021).

Anhang 1

Fallvignette 1: „Vielleicht hat mein Sohn ja eine Sprachstörung oder so.“

Klientin: Laura Müller (32 Jahre); 2-jähriger Sohn Hanno

Beratungsanlass: Verzögerte Sprachentwicklung von Hanno

Laura Müller (32 Jahre), von Beruf Altenpflegerin, arbeitet derzeit halbtags bei einem mobilen Pflegedienst. Sie ist seit drei Jahren verheiratet, Ihr Mann Frank Müller ist Automechaniker. Ihr gemeinsamer Sohn Hannes, genannt „Hanno“, ist 26 Monate alt. Die kleine Familie bewohnt eine Altbau-Dreizimmerwohnung im Zentrum, möchte aber perspektivisch „ins Grüne“ in ein Häuschen mit Garten umziehen. Frau Müllers Mann Frank ist prinzipiell auch ein „Familienmensch“, aber leider beruflich sehr eingespannt. Im Alltag bleibt dann der größte Teil der Kindererziehung doch an Frau Müller hängen. Wobei sie das, wenn sie ehrlich ist, gar nicht weiter schlimm findet. Frau Müller möchte auf jeden Fall noch weitere Kinder, sie hat schon immer von einer großen Familie mit viel Leben und Trubel geträumt. Sie selbst hat keine Geschwister. Als Kind hat sie sich oft einsam gefühlt. Sie glaubt, dass es ihr auch deswegen bis heute schwerfällt, auf andere Menschen zuzugehen. Frau Müller glaubt, dass sie dünnhäutiger ist als andere Menschen; sie nimmt sich vieles sehr zu Herzen und macht sich Gedanken über alles Mögliche. Sie sieht ihre Stärke darin, dass sie sehr zuverlässig und gewissenhaft ist. Sie möchte alles so gut wie möglich machen, auch als Mutter.

Hanno besucht seit 6 Monaten eine Kita. Dort fühlt er sich nach Frau Müllers Eindruck sehr wohl. Hanno ist ein fröhlicher und aufgeweckter Junge, der seine Umwelt neugierig erkundet. Er ist motorisch geschickt, interessiert sich sehr für Puzzles, schaut sich gern Bilderbücher an. Am liebsten schaut er die die Bobo-Geschichten an, die Frau Müller schon unzählige Male vorgelesen hat. Hanno folgt

den Geschichten immer wieder sehr interessiert und scheint alles zu verstehen. Aber er spricht trotzdem nur drei Wörter: „Mama“, „Auto“ und „mehr“. Frau Müller ist deswegen verunsichert und macht sich Sorgen, weil sie in der Kita beobachtet hat, dass nicht nur die gleichaltrigen, sondern zum Teil auch die jüngeren Kinder schon wesentlich besser sprechen und einen größeren Wortschatz haben als Hanno. Vielleicht ist bei Hanno etwas nicht in Ordnung? Eventuell hat er ja eine Sprachstörung? Hören kann er jedenfalls gut. Das merkt Frau Müller im Alltag, und das hat auch der Hörtest bei der Kinderärztin ergeben. Frau Müller hat dort mit Hanno sämtliche Vorsorgeuntersuchungen (U1 bis U7) pünktlich wahrgenommen, das letzte Mal, als Hanno 21 Monate war. Im „gelben Heft“ wurde Hanno jedes Mal eine altersgerechte körperliche und geistige Entwicklung bescheinigt.

Frau Müller hat wegen ihrer Sorgen über Hannos Sprachentwicklung schon mit ihrer Mutter telefoniert. Diese reagierte überrascht und erzählte Frau Müller bei dieser Gelegenheit, dass sie selbst als Kleinkind sogar schon sehr früh gesprochen habe. Sie riet ihrer Tochter, Hanno im Uniklinikum mal richtig durchchecken zu lassen. Die Fachleute dort könnten am besten beurteilen, ob Hanno vielleicht eine Entwicklungsstörung hat.

Nach dem Telefonat mit ihrer Mutter fühlte sich Frau Müller noch verunsicherter. Liegt es vielleicht an ihr, macht sie etwas falsch? Vielleicht fördert sie Hanno zu wenig? Braucht Hanno eine Logopädie oder etwas in dieser Art? Eine der Erzieherinnen in der Kita hat Frau Müller empfohlen, doch einmal in die Elternsprechstunde des angeschlossenen Sozialpädagogischen Familienzentrums zu gehen. Dort bekomme sie sicher qualifizierten Rat und Informationen.

Fallvignette zur Verfügung gestellt von Prof. Dr. Johannes Jungbauer, Professor für Psychologie an der Katholischen Hochschule NRW

Autor

Hackfort, Marvin., M.A.

Leiter des Digital Learning and Services Centers an der Katholischen Hochschule Nordrhein-Westfalen.

Arbeitsschwerpunkte: Verbindung von pädagogischer Praxis und digitaler Innovation.