

Werner Brandl

Lernstand erheben, Lernwirksamkeit feststellen, Lernleistung beurteilen – eine Skizze des Bezugssystems

Lernen und *Leistung* wird allgemein ein symbiotisches Verhältnis zu gegenseitigem Nutzen zugeschrieben: Ohne mentale Anstrengung kein Lernen und ohne Lernprozesse auch kein Leistungsvermögen. Konzeptionell, strukturell sowie prozessual sind beide jedoch zu unterscheiden und deshalb sind auch die Messung und Beurteilung der Lernleistung von der Erhebung des Lernstandes und der Feststellung der Lernwirksamkeit zu trennen.

Schlüsselwörter: Lernen, Lernstand, Lernwirksamkeit, Lernleistung

1 Einblick: Theorien – Akteure – Systeme

Unter dem Stichwort „*Gamification*“, nämlich dem Einsatz von „game design elements in non-game contexts“ (Deterding et al., 2011, S. 1), der „Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge mit dem Ziel der Verhaltensänderung und Motivationssteigerung bei Anwenderinnen und Anwendern“ (Gabler Wirtschaftslexikon: Stichwort *Gamification*) wird neuerdings und wieder einmal – diesmal mit deutlicher Ausrichtung auf smarte Hardware und dementsprechender IT-Unterstützung – ein Anlauf gestartet, „*spielend lernen*“ als didaktisch-methodischen *Dernier Cri* zu propagieren. Ein eher unvoreingenommener *Blick auf die Vorbereitung, Durchführung und das Ergebnis von (absichtsvollen) Lernprozessen* kann dagegen schon etwas ernüchtern!

Ob es um das *selbstgewählte und selbstgesteckte* Ziel geht, *sich* die Sprache für den Griechenland-Urlaub, die Beherrschung eines Instruments zur musikalischen Freizeitgestaltung anzueignen oder darum, dass die in *Lehrplänen festgehaltenen und für notwendig befundenen Lerninhalte*, z. B. des Pythagoras, der deutschen Grammatik oder der Grundrechenarten von entsprechend *ausgebildetem Lehrpersonal den Lernenden* angeboten werden: Neben allen (auch von Außenstehenden bemerkbaren) Maßnahmen – von der Auswahl der Materialien, der Lernmittel, die Wahl von Ort und Zeit, das Ausmaß des Aufwands an Zeit etc. – sind es vor allem die (dem Lernenden allein introspektiv zugänglichen) *mentalen* Anstrengungen, das eigene und/oder von anderen Gesehene, Gehörte, Gefühlte, Gedachte, Geschriebene, Gesagte *sich gedanklich kompatibel* und damit *für sich verfügbar* zu machen¹ (Stolperstei-