AdL

Lektüre / DE

Lernen braucht Spielraum.

Wissen, Aufmerksamkeit und die Frage, ob Hilfe wirklich hilft.

Epoch AdL · Bib / 2026-10-21

Lernen braucht Spielraum.

Wenn mehr Lernzeit wenig verändert, lohnt ein genauerer Blick auf Aufgabe, Belastung und Rückmeldung. Eine Lektüre über Prüfungsvorbereitung und selbstständiges Lernen mit KI.

Noch eine Stunde am Schreibtisch

Eine Studentin sitzt abends vor ihren Unterlagen. Sie hat viel gelesen, die wichtigsten Stellen markiert und mehrere Zusammenfassungen gesammelt. Trotzdem kann sie eine neue Aufgabe nicht selbstständig lösen. Also verlängert sie den nächsten Lerntag. Nach einigen Tagen wächst die Zeit am Schreibtisch schneller als ihr Verständnis. Dieses Beispiel ist fiktiv. Es zeigt eine Frage, die in der Vorlage zur Lernanwendung bereits angelegt ist: Welche Veränderung würde hier tatsächlich helfen?

Die schnelle Erklärung lautet vielleicht: zu wenig Disziplin. Die genauere Erklärung ist zunächst eine Untersuchung. Fehlen bestimmte Kenntnisse? Ist die Aufgabe unklar? Wird die Arbeit ständig unterbrochen? Oder passt das geplante Pensum nicht zu den vorhandenen Möglichkeiten? Solche Fragen nehmen Verantwortung ernst, weil sie einen

veränderbaren Ansatzpunkt suchen. Sie ersetzen die vorschnelle Beurteilung der Person durch eine Prüfung der konkreten Situation.

M. Selman Yildizhan: ADL – Anwendungsbeispiele, Version 1.0 · 14. Juli 2026 · Abschnitte 1–14. Die Zahlen der Vorlage sind synthetische Demonstrationsdaten.

Drei Fragen statt eines Etiketts

Die Manuskriptvorlage unterscheidet Wissen, Energie und Fokus. Diese drei Größen sind eine Modellwahl für ein Lernbeispiel, keine vollständige Theorie des Lernens. Wissen lässt sich etwa daran prüfen, welche Aufgabe ohne Vorlage gelingt. Energie wird hier bescheidener als verfügbare Belastbarkeit beschrieben. Fokus fragt danach, ob ein gewählter Arbeitsschritt über einen vereinbarten Zeitraum verfolgt werden kann. Keine dieser Beobachtungen erklärt allein die andere.

Für die Studentin könnte ein kleiner Versuch lauten: zuerst eine Aufgabe ohne Hilfe bearbeiten, dann genau eine Wissenslücke schließen und anschließend eine ähnliche Aufgabe lösen. Wenn schon der Arbeitsauftrag unverständlich ist, wäre mehr Wiederholung desselben Textes womöglich der falsche Eingriff. Wenn die Aufgabe gelingt, aber viele Unterbrechungen entstehen, liegt der nächste Versuch an einer anderen Stelle. Die Unterscheidung soll

Handlungsmöglichkeiten öffnen und keine neuen Etiketten schaffen.

M. Selman Yildizhan: ADL – Anwendungsbeispiele, Version 1.0 · 14. Juli 2026 · Abschnitte 1–14. Die Zahlen der Vorlage sind synthetische Demonstrationsdaten.

Wann eine KI-Hilfe Lernen unterstützt

Generative KI macht die Frage nach Hilfe besonders deutlich: Ein fertiger Lösungsweg und ein eigener Lernfortschritt können äußerlich ähnlich aussehen. Die UNESCO-Leitlinie zu generativer KI in Bildung und Forschung von 2023, deren Publikationsseite im Januar 2026 aktualisiert wurde, fordert einen am Menschen orientierten Umgang und eine pädagogische Prüfung des Einsatzes. Daraus folgt keine pauschale Wirksamkeitszusage für ein bestimmtes Werkzeug.

Die folgende Übung ist eine redaktionelle Übertragung, keine Empfehlung aus einem ADL-Wirksamkeitsnachweis: Lass dir zunächst eine Rückfrage zu deinem eigenen Ansatz stellen. Verlange einen Hinweis, bevor du die vollständige Lösung öffnest. Erkläre anschließend in eigenen Worten, warum der entscheidende Schritt funktioniert. Prüfe strittige Aussagen an den Unterlagen und den maßgeblichen Fachquellen. Der Zweck der Hilfe wird

dadurch sichtbar: Sie soll die nächste eigene Handlung ermöglichen.

UNESCO: Guidance for generative AI in education and research · Fengchun Miao und Wayne Holmes, 2023 · Publikationsseite aktualisiert am 16. Januar 2026 · geprüft am 21. Oktober 2026.

Der Vergleich muss einfacher sein dürfen

Die Vorlage verlangt ausdrücklich einen Vergleich mit einer einfacheren Alternative. Für dieses Beispiel reicht zunächst ein Lernblock ohne KI mit denselben Aufgabenbedingungen. Vorher wird festgelegt, was beobachtet werden soll: etwa eine ähnliche Aufgabe am folgenden Tag selbstständig erklären zu können. Die Anzahl erzeugter Zusammenfassungen oder die Länge eines Chatverlaufs wären dafür nur indirekte Hinweise.

Ein einzelner Vergleich beweist wenig. Unterschiedlich schwierige Aufgaben, Vorwissen, Tagesform und Übungseffekte können das Ergebnis beeinflussen. Der Versuch dient zunächst der persönlichen Orientierung. Eine allgemeine Aussage über Lernerfolg bräuchte ein tragfähiges Untersuchungsdesign. Wenn eine einfache Methode genauso gut hilft und weniger Aufwand macht, ist das ein sinnvoller Befund. Das Modell muss seinen

zusätzlichen Aufwand begründen können.

M. Selman Yildizhan: ADL – Anwendungsbeispiele, Version 1.0 · 14. Juli 2026 · Abschnitte 1–14. Die Zahlen der Vorlage sind synthetische Demonstrationsdaten.

Ein Maßstab, der korrigierbar bleibt

Auch das Ziel gehört zur Untersuchung. Soll eine Prüfung bestanden, eine Fertigkeit aufgebaut oder ein Thema aus Interesse verstanden werden? Ein Plan, der nur Arbeitsstunden maximiert, kann am eigentlichen Zweck vorbeigehen. Wer dagegen das Ziel nach jeder Schwierigkeit so verändert, dass der Plan erfolgreich aussieht, verliert die Vergleichbarkeit. Zieländerungen können vernünftig sein; sie sollten als solche erkennbar bleiben.

Für die nächste Woche genügen eine konkrete Aufgabe, eine begründete Hilfestellung und ein Zeitpunkt zur Rückschau. Was ist selbstständiger geworden? Welche Unterstützung war nötig? Was bleibt unklar? Diese Fragen geben dem Lernen einen Rahmen, ohne den Menschen in einen Punktestand aufzulösen. Spielraum heißt hier: Ein Plan darf an beobachteten Schwierigkeiten lernen, während sein Zweck und seine Grenzen offenliegen.

Fragen

Welche Aufgabe kannst du morgen ohne Vorlage bearbeiten, um deinen Fortschritt zu prüfen?

Welche Hilfe ermöglicht dir einen eigenen nächsten Schritt, und welche nimmt ihn dir ab?

Woran würdest du erkennen, dass die einfachere Lernmethode für dich genügt?

Zur Ausgabe

Bearbeitet aus „ADL – Anwendungsbeispiele“, insbesondere den Abschnitten 3 und 4 zur Lern- und Prüfungsvorbereitung. Die mathematische Demonstration wurde in eine eigenständige, alltagsnahe Leseedition übertragen. Der Abschnitt zu generativer KI ist eine neue redaktionelle Ergänzung.

Wissen, Energie und Fokus als unterscheidbare Fragen erklärt; keine Persönlichkeitsbewertung aus Kennzahlen abgeleitet.

Synthetische Modellwerte durch ein ausdrücklich fiktives Beispiel und einen einfachen Vergleich ersetzt.

KI-Lernhilfen anhand der UNESCO-Leitlinie eingeordnet; Nutzen und Grenzen der vorgeschlagenen Übung offengelegt.

Eigenständige Bearbeitung ausgewählter Passagen, ergänzt um neue Beispiele und Einordnungen. Kein

vollständiger Neudruck der Vorlagen. Beispiele sind fiktiv; ADL-Deutungen sind redaktionelle Übertragungen. Die externen Quellen belegen keine Wirksamkeit von ADL.

Quellen

M. Selman Yildizhan: ADL – Anwendungsbeispiele, Version 1.0
14. Juli 2026 · Abschnitte 1–14. Die Zahlen der Vorlage sind synthetische Demonstrationsdaten.

UNESCO: Guidance for generative AI in education and research
Fengchun Miao und Wayne Holmes, 2023 · Publikationsseite aktualisiert am 16. Januar 2026 · geprüft am 21. Oktober 2026.