

Workshop "eigenmotiviertes, selbstständiges Lernen an weiterführenden Schulen (8. Klasse Realschule)

Dauer	Uhrzeit	Trainer	Thema	Inhalt	Form	Material/Medien
10			Centering	Indianergesichte, Erläuterung, Sinn von Fantasiereisen und Ablauf (was erwartet einen, welcher Zweck)	INPUT	
5			Centering	Fantasiereise - Luftballons	INPUT	Musik/iPod/ Musikanlage
30			Einleiten/ Neugierig machen "Motivations- phase"	<p>Lernplakat "Der optimale Lerncomputer": Bestandteile eines Computers werden auf den Lernkontext übertragen und kurz erläutert</p> <p>1. Hardware = Gehirn (rot) (besteht aus zwei zusammen-hängenden Festplatten L und R, linke und rechte Gehirnhälfte): kurze Einführung, was in welcher Gehirnhälfte verarbeitet wird</p> <p>2. Betriebssystem = Lerntyp (grün) Visuell/sehen, auditiv/hören, kinästhetisch/fühlen Kurzer Test in 3 Gruppen mit versch. Bildkarten, Hörbeispielen und versch. Beutel mit Gegenständen (falls Zeit auch erweiterbar durch versch Duftproben) Wichtig: für das Lernen versch. Sinne einsetzen, auch in Kombination</p> <p>3. Akku = Motivation/Motor/Antrieb (dunkelblau) der Akku wird aufgeladen von konkreten Zielen/ Maßnahmen, der Strom = H2O, O2, "guter" Zucker</p> <p>4. Software = Lernstrategien (Lila) Mind-Mapping, Überblick verschaffen/zusammenfassen/markieren, Karteikarten</p> <p>5. Prozessor = Beschleuniger (orange) Zeitmanagemant, Konzentration</p> <p>6. Antivirusprogramm = innere und äußere Ressourcen (pink) Beliefs, Selbstvertrauen, Selbstbewusstsein, Glauben an sich selbst</p> <p>Herausgreifen einzelner Positionen, auf die dann näher eingegangen wird</p>	PL/INPUT/ GA	Flipchart, Bildmotive der Computerbestandteile, Oberbegriffe als Wolken, Unterbegriffe als Stichpunktarten, Bildkarten/-motive, Riechproben, Hörbeispiele
10			Pause	-	-	-
5			Energizer	Schnippen+Klatschen	PL	

			Präsentationsphase	Übungsphase		
10				Geschichten vom motivierten und unmotivierten Schüler	INPUT	Geschichte
20			Motivation = Akku	<ul style="list-style-type: none"> * Unterschiede zwischen den beiden Personen herausarbeiten * Hinführen zur Thematik "Motivation", also einmal motivierter Schüler/einmal nicht-motivierter * Einordnen vorbereiteter Items zu den Gruppen "Motiviert - Nicht-motiviert" * <u>Schlussfolgerung:</u> <ul style="list-style-type: none"> unmotivierter Schüler = fremdgesteuert motivierter Schüler = entscheidet selbst/handelt eigenverantwortlich 	PL	Kärtchen mit vorgefertigten Aussagen, Flipchart
5			Motivation = Akku	<p>Motivationsformel:</p> <p>Anziehungskraft des Ziels x Vertrauen auf Erfolg</p> <ul style="list-style-type: none"> + erwartete Gewinne + konkrete Beschreibungen * Ressourcen * frühere Erfolge * jüngste Erfolge 	INPUT	Formel auf Flipchart schreiben
5			Beliefs = Virus-bekämpfung	Adlergeschichte - Besprechung	INPUT	Geschichte
10				Negative Selbsteinschätzung/positive Selbsteinschätzung * zu all seinen Eigenschaften stehen, denn die machen mich einzigartig * echt sein * Verantwortung für sich und für andere übernehmen	INPUT	
25				Negative Glaubenssätze umformulieren Übung: Zehn gute Gründe	EA / GA	Flipchart / vorbereitete Liste

5			Zielplanung = Ladestation f. Akku	Metapher: Für einen, der nicht weiß, welchen Hafen er ansteuern will, gibt es keinen günstigen Wind Erfolg = Ziele setzen Beispiel: Sparen auf etwas ganz besonderes - ohne konkreten Wunsch sparen	INPUT	Metaper aufs Flipchart heften
10			Zielformulierung	Regeln für Formulierung von Zielen: + persönlich + in der Gegenwart + konkret + ohne Einschränkung + realistisch + positiv + Angabe von genauen Zeitpunkt + 100% dahinter stehen + Ziel erreicht/Erfolg vorab vorstellen Gemeinsam zu jeder der Regeln Beispiele erarbeiten/Regeln näher erläutern/welche Fehler gemacht werden können	INPUT/ PL	Flipchart, Kärtchen mit Regeln für Zielformulierung, bunte Edding
15			Pause			
5			Energizer	Spiegeln		
15			Stärken-Profil	Welche sind bereits vorhanden? Welche will ich noch weiterentwickeln? Welche sind neu zu entwickeln? Jeder Schüler bekommt einen Test und kann sich selbst einschätzen	INPUT/EA	Stärkentest
10			Zielplan erstellen	Ziele formulieren (jeder einzelne für sich, Ziele werden besprochen, von denjenigen, die ihre Ziele vorlesen wollen) Maßnahmen festlegen	EA	versch. farbige Kärtchen + blaue Kärtchen für Ziele + rote Kärtchen für Maßnahmen + grüne Kärtchen für eingesetzte Stärken

10			Zielplan erstellen	Erläuterung, was bei der Planung von Lernzielen, berücksichtigt werden muss, wie ein Zielplan aussehen kann: + Teilziele festlegen: "Step by step" zum Ziel, langsam beginnen, dann steigern + Kontrollmaßnahmen + Strategieplan ausarbeiten: Weg überlegen (Maßnahmen?) + Belohnungen vorsehen/Teilerfolge feiern + Erholungspausen/Rast einplanen + Was tun bei Unwegsamkeiten/Problemen/Krisen/Rückschlägen?	INPUT/PL	Flipchart und Edding
30			Zielplan erstellen	Einzelne Stationen der Reiseroute auf dem Weg zum Ziel festlegen (Stolpersteine, Baustellen, Unwegbarkeiten u.ä)	GA/Ü	Spielplan für Reiseplanung, Kartenspiel mit unterschiedlichen Motiven für versch. Stationen
30			Pause	-	-	-
10			Energizer	Ich glaube ich bin der einzige hier der.....kann (Stuhlkreis/wer das auch kann darf sitzen bleiben, die anderen müssen sich einen neuen Platz suchen.....	-	-
5			Lernstrategie	Kurzeinführung MindMaps + Definition + Darlegung der Vorteile gegenüber anderen Methoden	INPUT	Flipchart, bunte Edding
7			MindMaps	Methodik: * Blanko-Papier * Querformat * Hauptthema in die Mitte schreiben (vielleicht mit Bild) * Struktur: - Hauptgedanken als Hauptast - Weitere Einzelheiten als Zweige/Nebenäste - Schrift: Hauptäste/Schlüsselworte in Großbuchstaben Nebenäste/Zweige in Kleinbuchstaben - Farben/Symbole * individuell oder mit Computer (www.mindjet.de)	INPUT	Flipchart, Bildmotive, bunte Edding/Wachsstifte
10			MindMaps	Erarbeitung eines Beispiels (am besten für Anwendung in der Schule, best. Fach)	PL	Flipchart, Wolken, Kärtchen, bunte Edding, Vorschläge von den Schüler geben lassen
15			MindMaps	selbständiges Erstellen eines MindMaps (Thema frei wählbar) in 2er-Gruppen	GA	Kärtchen, vorgefertigte MindMaps, die ergänzt werden können

20			Integration	Zusammenfassung des Workshops anhand eines MindMaps	INPUT	Flipchart und versch. farbige Edding, möglicherweise vorgegebene Begriffe auf Karteikarten

332
287

0