

Motivation im Ganzttag

Workshop für Coaches der GTA „Programmieren mit dem Calliope mini“

Zum Download weiterer Materialien:



Programm

- De-motivation?
- Motivation (im Lernprozess)
 - Intrinsische und extrinsische Motivation & didaktische Impulse
 - Erfolg – Eingebundenheit – Eigenständigkeit
- Motivierende Ziele und Aufgaben
- Was hat dir besonders Spaß gemacht? Einblick in die Explorationsstudie des Calliope mini im Unterricht
- Austausch und Fragen

De-motivation?

Schildert Situationen, ob aus Schule, Universität oder Beruf, in denen ihr euch **besonders motiviert** gefühlt habt.

De-motivation?

Schildert Situationen, ob aus Schule, Universität oder Beruf, in denen ihr euch **besonders demotiviert** gefühlt habt.

Motivation (im Lernprozess)

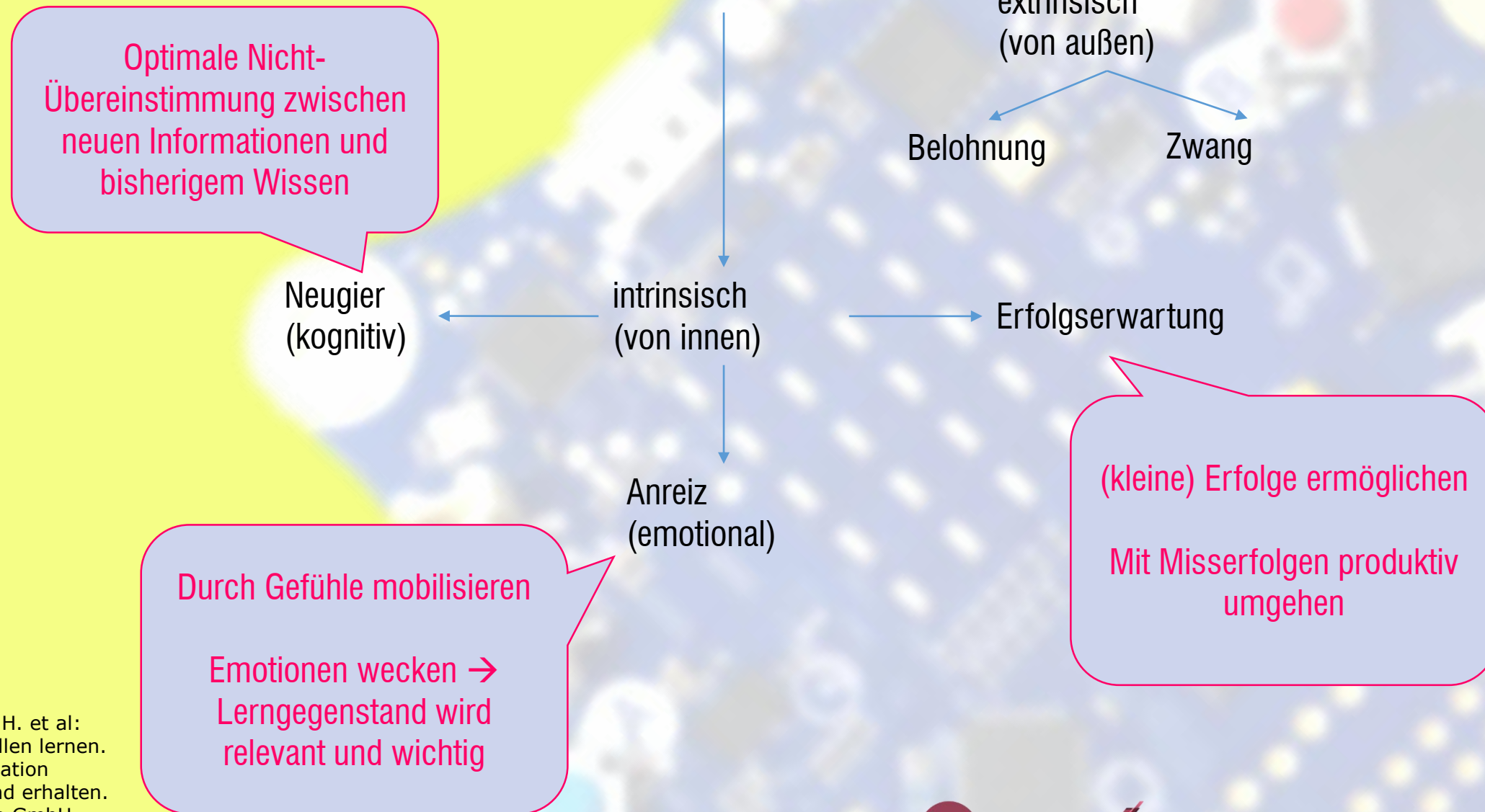
*„Unter Motivation verstehen wir die **aktivierende** Ausrichtung des momentanen Lebensvollzuges auf einen positiv bewerteten **Zielzustand**.“*

Anschlag, H. et al: Kinder wollen lernen. Ihre Motivation fördern und erhalten. trainmedia GmbH, Berlin, 2005, S. 7

Lernmotivation = Zielsetzung im handelnden Kind verinnerlichen

Das heißt: Das Kind will aus sich heraus ein bestimmtes Ziel erreichen, deshalb kommt es in die aktive Handlung

Motivation



Impulse hin zur Motivation

Autonomie und Kompetenz erleben

- Arbeitsprozesse frei gestalten können
- Freiräume zugestehen

Unsicherheiten zulassen

- leichte emotionale Verunsicherung → regt zur Abtastung neuen Terrains an

Optimales Erregungsniveau

- Zwischen schläfrig und aufgeregt liegt der optimale neuronale Erregungsbereich
- Geschärfte Wahrnehmung, Wachheit, Reaktionsfähigkeit

Stimulieren

- Aktivierung aller Wahrnehmungsbereiche
- Farben, Bilder, Poster, Klänge, ungewöhnliche Raumgestaltung, emotionale Gespräche

Hohe Leistungserwartung

- Leistungserwartungen so hoch, dass sie gerade noch erfüllbar sind
- herausfordernd, nicht überfordernd



Faustregel der Motivation

E3

Modell von Krapp, nach Deci und Ryan

Eigenständigkeit

„Ich bestimme mit!“

Eingebundenheit

„Ich gehöre dazu!“

Erfolg

„Ich kann es!“

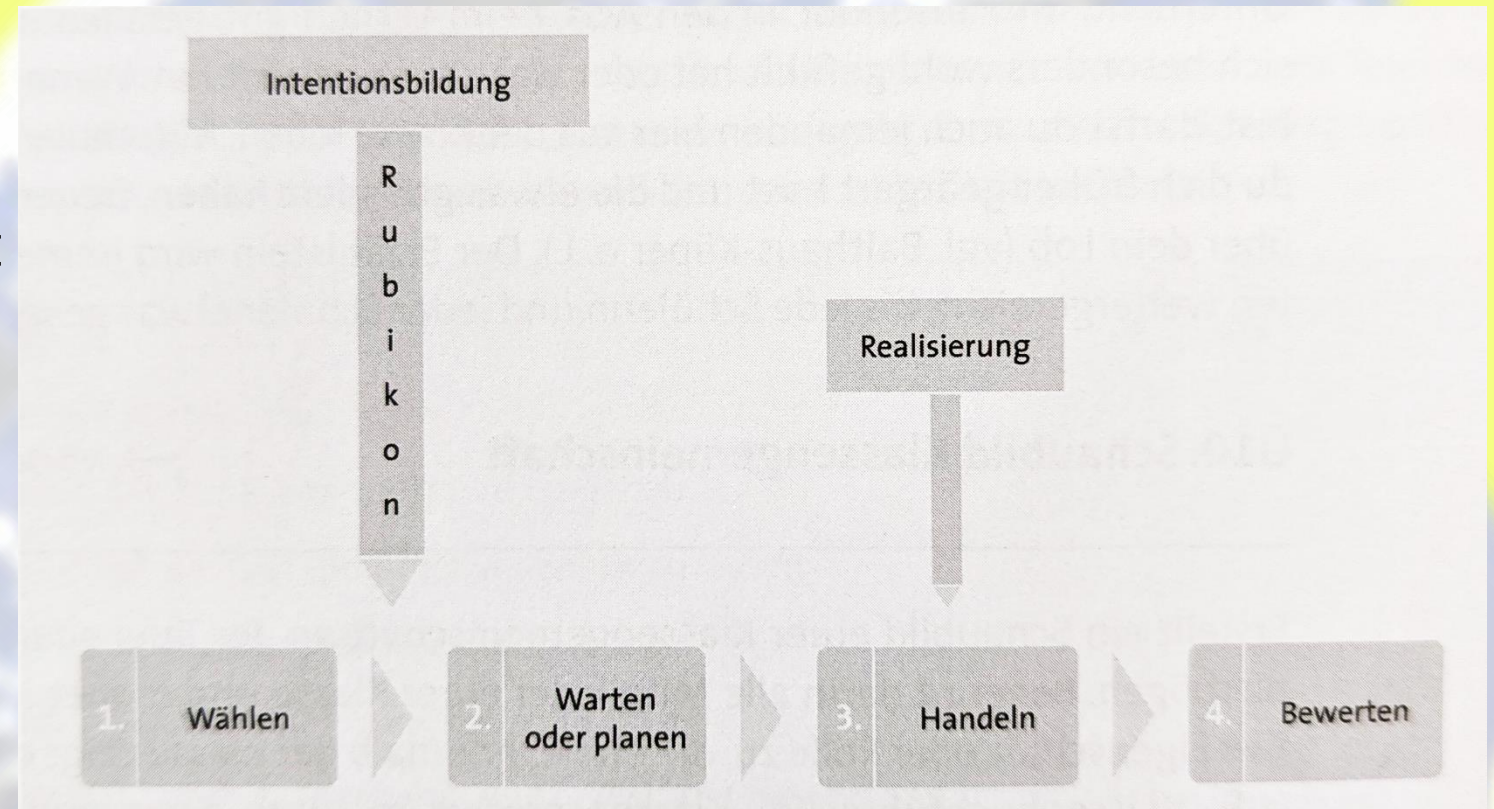
Motivierende Ziele...

- Rubikon-Modell nach Heckhausen

Handlungsalternativen werden abgewogen, konkrete Absicht (Ziel) bildet sich heraus

→ motivationale Intensionsbildung

→ der Rubikon wird überschritten, es kommt zur aktiven Handlung



Brohm, Michaela: Motivation lernen. Das Trainingsprogramm für die Schule. Beltz, Weinheim/Basel, 2012, S.52

Motivierende Ziele...

...lassen sich anhand des SMART-Modell überprüfen:

S

spezifisch

M

messbar

A

attraktiv

R

realistisch

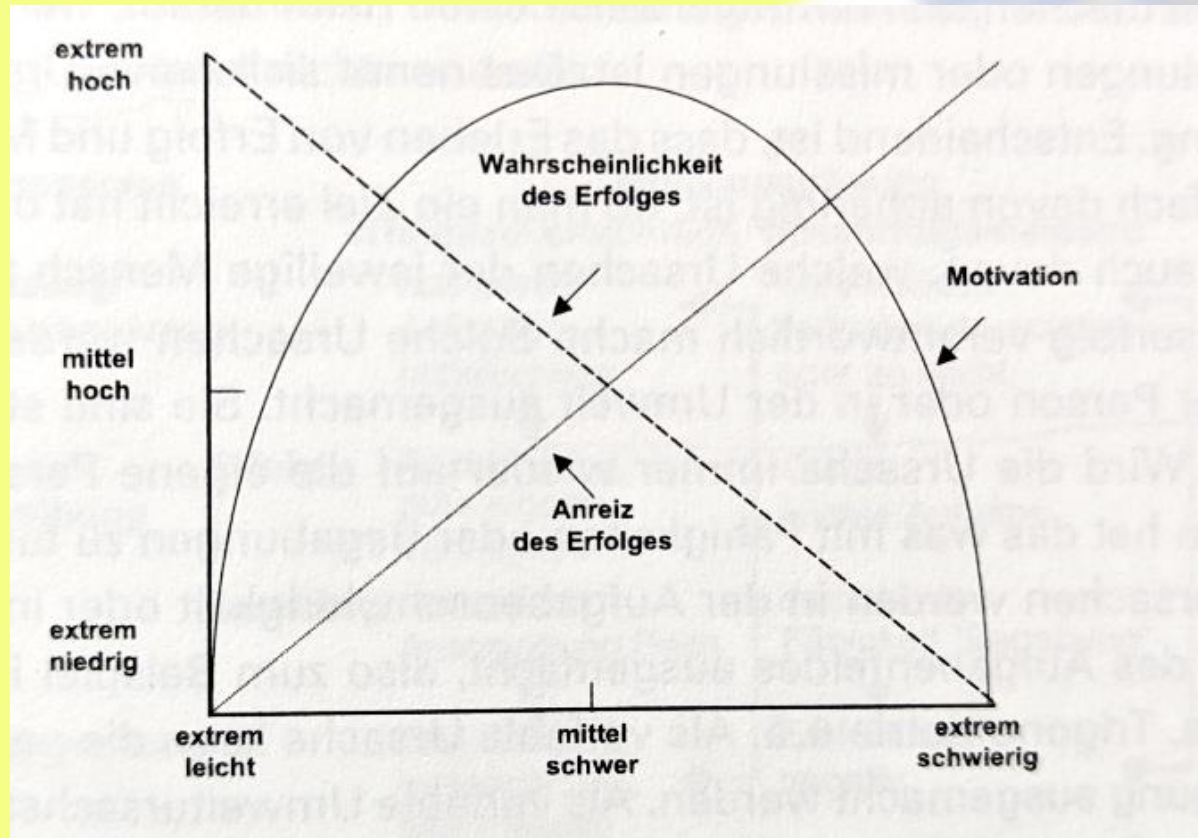
T

terminiert

Zum Ende der 2. GTA-Stunde kennen die Kinder die Bausteine „Aktion“, „Kontrolle“ und „Sensor“. Sie programmieren das Programm „Mini Klavier“ mit den bekannten Bausteinen und übertragen das Programm auf den Calliope mini.

...und Aufgaben

Motivierungsgrad



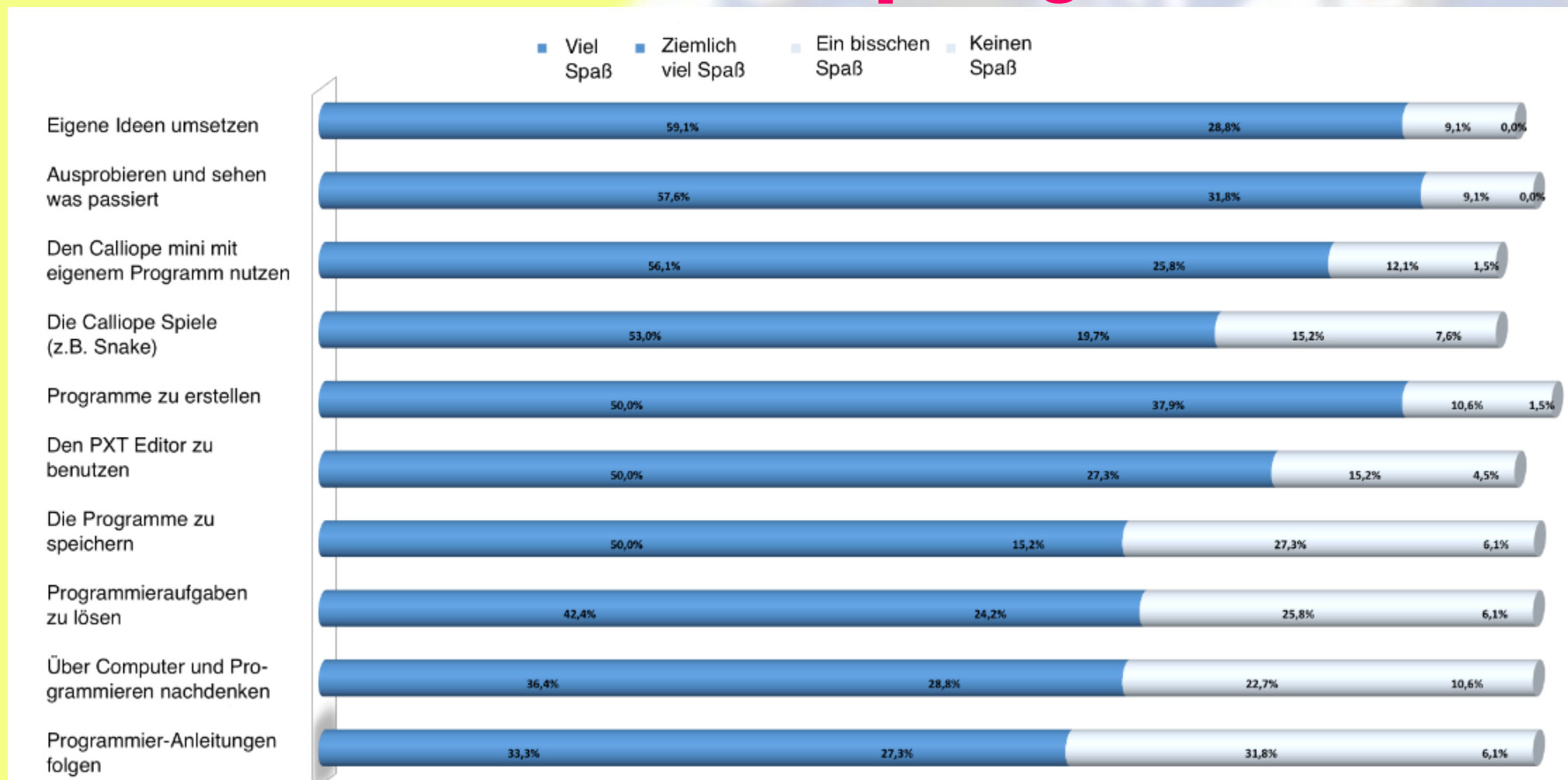
Subjektive Aufgabenschwierigkeit

„Der höchste Motivierungsgrad wird bei **mittelschweren Aufgaben** erreicht, wo sich die Wahrscheinlichkeit, es zu schaffen, mit dem Anreiz, es erreichen zu wollen, trifft.“

Rheinberg, F.: Motivation. Kohlhammer, Stuttgart, 2002.

Anschlag, H. et al: Kinder wollen lernen. Ihre Motivation fördern und erhalten. trainmedia GmbH, Berlin, 2005, S. 11.

Was hat dir besonders Spaß gemacht?



Quelle: Murman et al.: Calliope mini. Eine Explorationsstudie im pädagogisch-didaktischen Kontext, Abschlussbericht. Universität Bremen, 2018.

Was hat dir besonders Spaß gemacht?

Einblick in den Abschlussbericht der Explorationsstudie: Calliope mini. Eine Explorationsstudie im pädagogisch-didaktischen Kontext

„Durch eine offene Form werden Schüler*innen, die bereits über einige Erfahrung verfügen und **selbstständig arbeiten** können, verstärkt motiviert und freuen sich umso mehr über persönliche Erfolge. Die Beobachtungen werden durch die Antworten aus der schriftlichen Abschlusserhebung gestützt. Es zeigt sich, dass die Schüler*innen besonders viel Spaß daran hatten, **eigene Ideen** im Unterricht mit dem Mikrocontroller umzusetzen und diese anschließend zu testen. Dagegen bereitete das **Abarbeiten von Programmieranleitungen den Schüler*innen weniger Freude**. Bei starken Vorgaben war das Umsetzen eigener Ideen nur sehr eingeschränkt möglich (vgl. FB_FN_F04)“

[Zum Bericht](#)



Austausch und Fragen



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Hier kommen Sie zum
Feedbacktool der
Veranstaltung:



<https://www.oncoo.de/c681>