



WIE MOTIVIERE ICH MEINE LERNER IM ONLINE-UNTERRICHT?

Forkavets, Nataliya
22.05.2021

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

AGENDA

1. WAS IST MOTIVATION?

1. Ursachen für mangelnde Motivation
2. Arten der Motivation im Unterricht
3. Motivationsförderung im Online-Unterricht
4. Lerntypen

2. VIRTUELLES KLASSENZIMMER ALS MOTIVATIONSFAKTOR

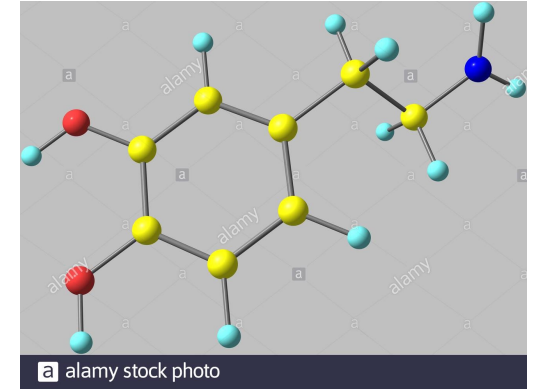
1. Online motivieren: Herausforderungen
2. Sinne ansprechen-MK fördern: Visualisierung im digitalen Unterricht
3. Sprechanelässe: Anregungen
4. Visualisieren mit Memes
5. Flipped Classroom: das Klassenzimmer nach Hause verschaffen
6. Kollaborativ einen Text produzieren: SK fördern
7. Energieser: Zu Beginn und zwischendurch
8. Bedeutung von Feedback

WAS IST MOTIVATION?

- vom lateinischen Wort „motus“, zu deutsch Bewegung.

**Gesamtheit der Beweggründe, Einflüsse, die eine Entscheidung, Handlung o. Ä. beeinflussen, zu einer Handlungsweise anregen.
(Duden)**

- **EIGENSTÄNDIG**
- **KOMPETENT**
- **SOZIAL EINGEBUNDEN**



URSACHEN FÜR MANGELNDE MOTIVATION

- viel Stoff in kurzer Zeit
- Disziplinprobleme
- Ängste/Hemmungen
- Zweifel/Unsicherheit



<https://ehorus.com/work-demotivation/>

WIE MOTIVIEREN SIE IHRE LERNER? (CHAT)



Intrinsische Motivation

- Lernen als Selbstzweck
- Freude, Wohlbefinden an der Sache
- Lernen aus eigenem Antrieb
- Unabhängig von äußeren Belohnungen
- Interesse

Extrinsische Motivation

- „Schlechtes Gewissen“
- Beeinträchtigung des Wohlbefindens, Angst, Stress
- fremdgesetzte Ziele
- Belohnung/Zwang
- Handlungen werden schnell erledigt/oberflächlich

Der visuelle Lerntyp: Bücher, Skizzen, Bilder, Lernposter, Videos, Lernkarteien, Zusammenfassungen

Der auditive Lerntyp: Gespräche, Vorträge, Musik

Der motorische Lerntyp: (Rhythmische) Bewegungen, Nachmachen, Gruppenaktivitäten, Rollenspiele

Der kommunikative Lerntyp: Rollenspiele, Diskussionen, Interview

MOTIVATOREN FINDEN UND ARBEITEN LASSEN

- **Selbständigkeit**
- **Kompetenz**
- **Gemeinschaftsgefühl**
- **Freude, Spaß, Humor**
- **Nutzen**
- **Sinn**

- ✓ **Beziehung aufbauen**
- ✓ **Sozialform wechseln**
- ✓ **vertrauensvolle
Atmosphäre schaffen**
- ✓ **Abwechslung
reinbringen**
- ✓ **überraschen**
- ✓ **Nutzen vermitteln**

Motiviert in der Schule



Woher kommt die Motivation von Schülern?

34 %
aus der Beziehung
zu Mitschülern

29 %
von sich selbst

10 %
lehrerabhängig

82 % der 14–19-Jährigen haben durch digitale Technologien **Lust, neue Dinge** zu lernen.

82 %

72 % der 9–14-Jährigen fühlen sich in der Schule durch Lehrkräfte (sehr) oft unterstützt.

72 %

Quellen: BMBF, LBS Kinderbarometer 2018,
Jacobs Foundation, Universität Greifswald

Cornelsen

VIRTUELLES KLASSENZIMMER ALS MOTIVATIONSFAKTOR

- **Flexibilität**
- **Erlernen digitaler Kompetenzen**
- **Fernzugriff auf Inhalte**
- **Methodenmix**
- **Tägliche Routinen**

Merkmale eines virtuellen Klassenzimmers:

- **Interaktivität**
- **Synchronität**
- **Das Wir-gefühl**



https://image.freepik.com/vektoren-kostenlos/online-bildung-und-unterricht-web-seminar-internet-unterricht-digitales-klassenzimmer-workshop-konzept_269730-2.jpg

ONLINE MOTIVIEREN: HERAUSFORDERUNGEN (CHAT)

- 1. Verspätung mancher Teilnehmer**
- 2. Störungen**
- 3. Kamera nicht an**
- 4. Aufmerksamkeit sinkt**
- 5. Höhere Konzentration erforderlich**
- 6. ...**

SINNE ANSPRECHEN: MK FÖRDERN VISUALISIERUNG IM DIGITALEN UNTERRICHT

Visuelle Wahrnehmung: digitale Lernplakate, Präsentationen und Videogeschichten

auffällig • **ansprechend** • **anziehend** • **einfach** •
übersichtlich • **leicht und schnell zu erfassen** • **einprägsam** •
überzeugend

<https://spark.adobe.com/de-DE/>

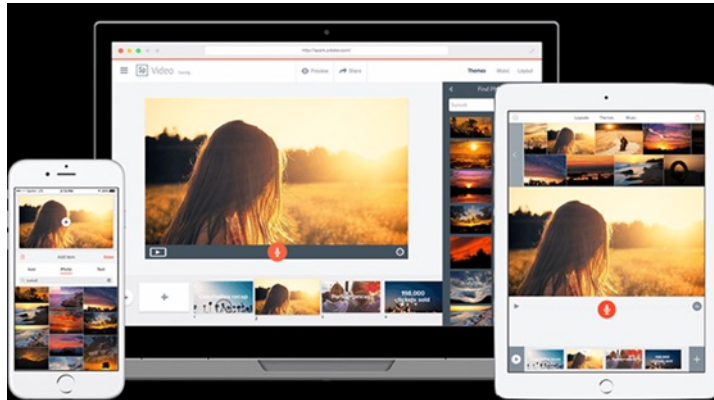


FOTO CHALLENGE DER WOCHE: FRÜHLINGSGEFÜHL

Seite 13
Goethe-Institut für Thema
28.05.21



- bedeutungsvolle Bilder regen zum Sprechen an
- nicht nur inhaltlich verstehen und verstanden werden, sondern das Spiel gewinnen bzw. Kooperativ das Spielziel erreichen

<https://spark.adobe.com/de-DE>

https://padlet.com/n_forkavets/xlr8vjcdru6a



SPRECHANLÄSSE: ANREGUNGEN

- Online-Tool für Sprachaufnahmen
- Kostenlos
- Wird als MP3 gespeichert oder über einen QR-code geteilt
- Wird zur Aufnahme gesprochener Texte genutzt(Texte, kurze Berichte, Nachrichten)
- Ab A1 einsetzbar
- Für selbständige Vorbereitung geeignet



SPRECHANLÄSSE: ANREGUNGEN

- Chatterpix ab 12 Jahren (Herstellerempfehlung):
- Erhältlich für das iPad und iPhone,
- Auch Android-Geräte
- Ermöglicht Bilder in nur fünf Schritten zum Leben erwecken
- Einfach einen Schnappschuss machen und mit wenigen Handbewegungen das Bild zum Sprechen bringen.
- Ermöglicht einen kreativen Umgang mit Bild und Tonaufnahmen und beflügelt die Phantasie

Kostenlos

Einfache Bedienung



Wer bin ich



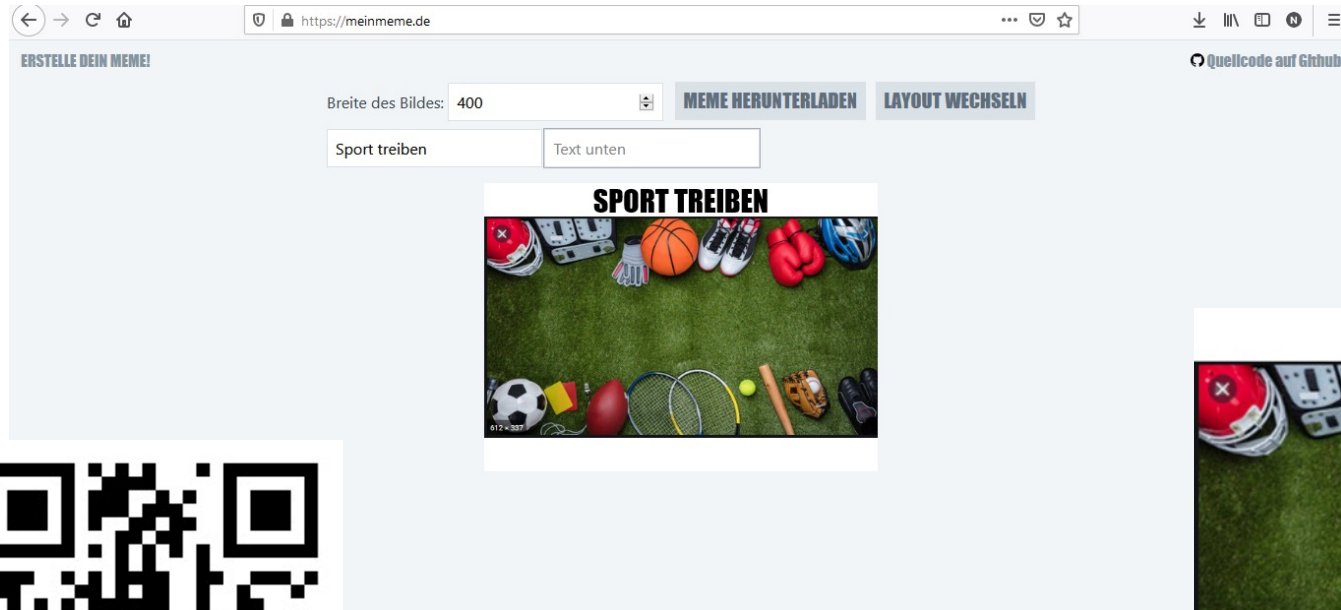
SPRECHANLÄSSE: VISUALISIEREN MIT MEMES

- zur Einführung in ein neues Thema
 - zur Wiederholung
 - Potenzial zur Schaffung von Irritationen
 - eine Grundlage für eine Diskussion im Plenum
-
- Memes zum erklären / Vokabellernen
 - Fake-Memes:
 - Meme-Geschichten:
 - Meme-Klassenregeln
 - Meme-Feedback:



VISUALISIEREN MIT MEMES

<https://meinmeme.de>



The screenshot shows the website's interface for creating a meme. At the top, there is a browser address bar with the URL <https://meinmeme.de>. Below the address bar, the text "ERSTELLE DEIN MEME!" is displayed. On the right side, there is a link "Quellcode auf Github". In the center, there are two buttons: "MEME HERUNTERLADEN" and "LAYOUT WECHSELN". Below these buttons, there are two input fields: "Sport treiben" and "Text unten". The "Sport treiben" field is selected, and a preview of the meme is shown below it. The preview features a collection of sports equipment (soccer ball, tennis rackets, basketball, boxing gloves, etc.) on a green field, with the text "SPORT TREIBEN" overlaid at the top.



FLIPPED CLASSROOM: MIT LERNVIDEOS DEN UNTERRICHT NACH HAUSE VERSCHAFFEN



- Lebenswelt der Schüler
- visuelle Unterstützung
- Unterrichtsinhalte umdrehen
- mehrmals zuhören und zusehen

https://padlet.com/n_forkavets/xlr8vjcdru6a



1. Für Lerner:

- Eine erhöhte Partizipation im Unterricht
- Offenheit für eigenständige und selbstverantwortete Lernprozesse
- Höhere Reflexion über Lernprozesse
- Erhöhte Medienkompetenz
- Erhöhung des Sprechanteils

Für Lehrkraft:

- Ein Rollenwechsel hin zum Lernbegleiter
- Erweiterte Medienkompetenz
- Kontinuierliche Auseinandersetzung mit didaktischen Modellen und Ideen
- Mut, neue Materialien auszuprobieren und in neue Lernkontexte einzusetzen

KOLLABORATIV EINEN TEXT PRODUZIEREN: SK FÖRDERN

[HTTPS://EDUPAD.CH/](https://edupad.ch/)

[HTTPS://ZUMPAD.ZUM.DE](https://zumpad.zum.de)



<https://zumpad.zum.de>



Willkommen im ZUMpad!

Створити

або створити/відкрити документ з назвою:

Umwelt

Bitte verwenden Sie keine einfach zu erratenden Namen (klasse3c, igeiklasse usw.), da diese von schulfremden Personen leicht erraten werden können! Personenbezogene Daten gehören nicht in ein Zumpad, dies ist ein öffentliches System.

Das ZUMpad ist das Etherpad der [Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e. V. \(ZUM.de\)](#).

Gib einen Namen für Deine Seite im ZUMpad an, klicke auf "OK". Fertig!

Hinweise:

Jede Person, die das ZUMpad nutzt, ist für die Inhalte einer angelegten Seite verantwortlich. Die ZUM kann für einen Missbrauch des ZUMpads keine Haftung übernehmen.

Sollte es zu einem Missbrauch einer ZUMpad-Seite kommen, der nicht von selbst behoben werden kann, so bitten wir um eine Mitteilung an die ZUM (siehe [Impressum](#)), damit wir die Seite löschen können.


Die ZUMpad-Seiten werden jeweils nach einiger Zeit gelöscht werden. Im Moment gehen wir von einem halben Jahr Aufbewahrungszeit aus, was sich aber noch ändern kann; wir werden Änderungen hier mitteilen.

Eine kurze und hilfreiche Anleitung für das Arbeiten im ZUMPad findet man auch auf dem [Lehrerfortbildungsserver Ba-Wü \(als pdf\)](#).


<https://edupad.ch>

eduPad Start Nutzungsbedingungen Kontakt

EduPad ist ein kollaborativer Texteditor. Bearbeiten Sie mit mehreren Personen gleichzeitig ein Textdokument und sehen Sie dabei in Echtzeit, wer welchen Text bearbeitet.



Pads werden nach 2 Jahren automatisch gelöscht, siehe Nutzungsbedinaunen



KOLLABORATIV EINEN TEXT PRODUZIEREN: SK FÖRDERN

1 Sammelt zusammen Umweltprobleme und findet die Wege , wie man sie lösen könnte! (Jeder kann auf diesem Blatt etwas schreiben, aber man muss aufpassen, dass man sich nicht wiederholt!)

2

3 Die Erwärmung ist eines Problem wegen Abgasen. Um dieses Umweltproblem zu lösen muss man mehr Schadstoffarme Autos benutzen und auch weniger Plastik nutzen. Auch es gibt viele Fabriken, die Abgasen produzieren und es beinflusst total blöd an unsere Umwelt.

4

5 Meerverschmutzung ist ein Problem , dass mit jedem Jahr nur wichtiger ist. Die Menshen wegwerfen viel Mühl in die Ozeane , darum sterben viele Tiere und Fische jährlich, also durch die Gleichgültigkeit jedes Menschen. Und ich finde, dass man auf die Umwelt passen muss. Auch wenn da solche Möglichkeit gibt, werft man den Mühl raus nur

6

7 Abholzung ist eines der größten Probleme der Menschheit. Da Holz eine erschöpfende Quelle ist, ist es nicht zu spät, dieses Problem zu lösen. Es ist am zweckmäßigsten, von jeder Person Bäume zu pflanzen.

8

9 Wasserverschmutzung ist ein sehr ernstes modernes Umweltproblem und betrifft fast alle Aspekte der Natur. Wir müssen Abfälle aus verschiedenen Branchen besser überwachen, Wasser filtern und versuchen, es zu sparen.

10

11 Das Problem der Luftverschmutzung ist sehr scharf. Alle Menschen fühlen das. Man braucht den Auswurf der Schadstoffen in die Atmosphäre zu verkleinern, darum sollen die Fabriken moderne und effektive Reinigungsanlagen bauen. Und die einfachen Menschen dürfen nicht Plastiktüten und Plastikflaschen verbrennen. Das ist auch sehr schädlich.

12

13 Die Verbrennung von Müll schadet auch stark der Umwelt, da viele Abgase in die Luft gehen, und wir werden schließlich kann saubere Luft haben.

14

15 Klimawandel: den gibt es durch die Abholzung von Wälder und Abgase von Fahrzeugen. Menschen machen es um mehr Plätze für neue Bauten und Felder zu bekommen.

16 Artensterben: den gibt es durch den Lebensstil der Menschen. Wir nehmen den Tieren den Lebensraum Weg, werfen Müll in den Ozeane. Es entstehen Müllinseln. Menschen machen es, da sie kein Platz für Mull mehr haben, und es die einzige Lösung ist, den Müll in den Ozean zu werfen wo es keinen Stört, und ob es den Tieren das Überleben schwerer macht, interessiert

17 Plastikmüll: Plastik ist nicht biologisch abbaubar und bleibt in den Ozean für 500 Jahre. Die Urasachen dafür sind schlecht Entsorgungssysteme und Bequemlichkeit und auch die nicht vorhandene Verantwortung der Unternehmen für den Verpackungsmüll.

4at 0

**-ohne
Registrierung**

**-bis zu 20 Lerner
können an einem
Text kollaborativ
arbeiten**

ENERGIESER: ZU BEGINN UND ZWISCHENDURCH

Seite 22
Goethe-Institut für Thema
28.05.21

Gegenstände holen: lauf und hol etwas **Grünes, nenne den Gegenstand und beschreibe kurz!**



Spielbeschreibung



ENERGIESER FÜR DIE LERNATMOSPHERE UND MOTIVATION

Klein , schnell, ohne große Vorbereitung:

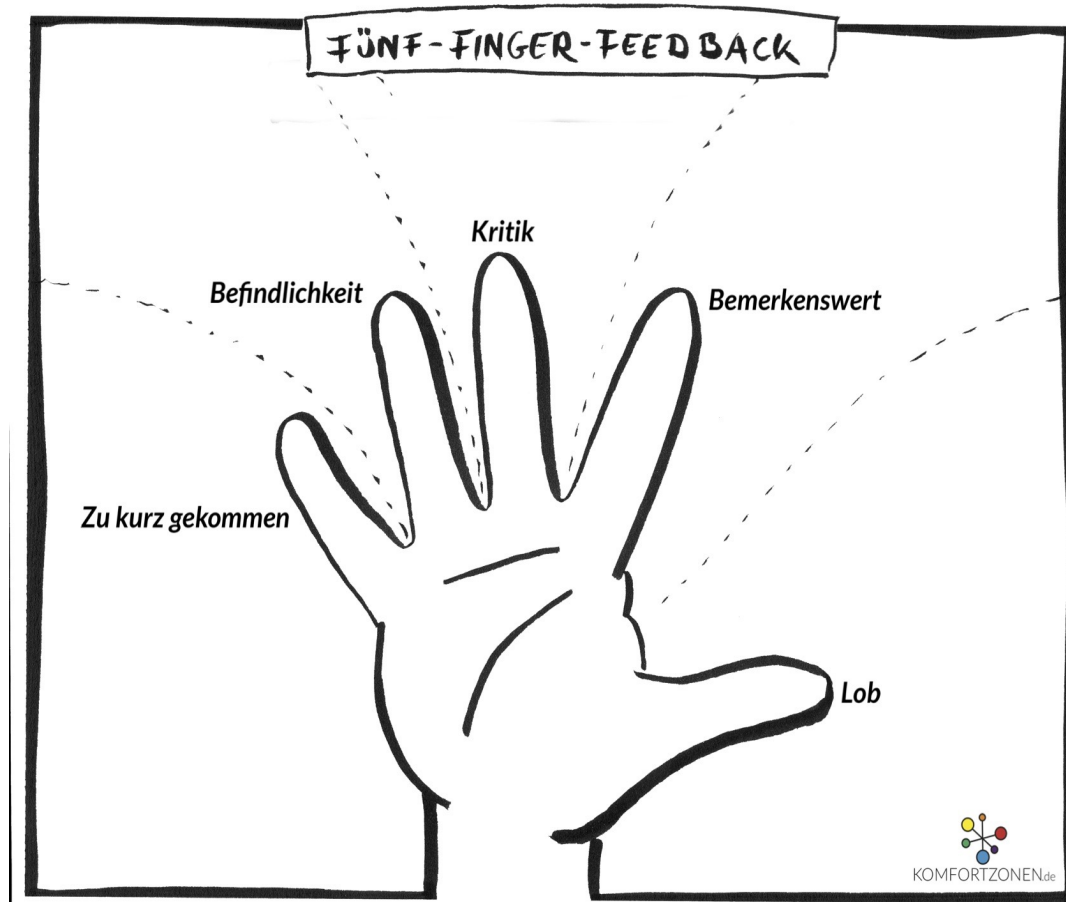
Vorteile:

- **entspannte und aufgelockerte Sprechatmosphäre**
- **durch Bewegung bessere Verinnerlichung**
- **auf unterschiedliche Sprachniveaus angepasst**
- **Abbau von Sprechängsten und Hemmungen**
- **wenig Erklärungen und sprachlichen Vorentlastungen**
- **humorvoller Umgang mit Fehlern in Spielsituationen**



https://www.forrefs.de/fileadmin/user_upload/Cover_Arbeitsblaetter_des_Monats/Fotolia_69659047_XS.jpg

RÜCKMELDUNG FÜR POSITIVE LERNATMOSPHERE



RÜCKMELDUNG ONLINE



[HTTPS://EDKIMO.COM/DE/](https://edkimo.com/de/)

The screenshot shows the Edkimo dashboard interface. At the top, there's a navigation bar with 'Dashboard', 'Edkimo templates', 'Template editor', and 'Archive'. The main content area is titled 'My Surveys (1 active)' and includes a filter dropdown set to 'Filter surveys' and sorting options 'Titel', 'Date', and 'Feedbackcode'. On the left, a 'Create a new survey' form is visible, with a 'Questionnaire' dropdown set to 'Please select', a 'Surveyname*' field containing 'e.g. 12, Course, Session', and an 'Add' button. On the right, a survey card for 'Gruppe 1' (dated 03.01.2021) is shown, featuring a '5-Finger-Feedback' toggle and a feedback code 'zanpufbup' with links for 'Show QR-Code', 'Send link', and 'Copy link'. Below the card is a table with columns for 'Preview', 'Edit', and 'Results(2)'.

Mancher braucht einen Anreiz zum Lernen
– kleine, kurzfristig erreichbare Ziele
können helfen.



QUELLENVERZEICHNIS

<http://flipyourclass.christian-spannagel.de/2017/01/gastbeitrag-flip-den-fremdsprachenunterricht/>

<https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/infodaf-2018-0009/html>

<https://meinmeme.de/>

<https://www.the-qr-code-generator.com/>

<https://padlet.com>

<https://edupad.ch/>

<https://zumpad.zum.de/>

<https://edkimo.com/de/>

**VIELEN DANK
FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT.**