

1 MOTIVATION IN SCHULE UND UNTERRICHT – THEORETISCHE GRUNDLAGEN UND PRAKTISCHE IMPLIKATIONEN FÜR DEN ÜBERGANGSSENSIBLEN UNTERRICHT UND DARÜBER HINAUS

CAROLIN QUENZER-ALFRED

Die 11-jährige Sophie besucht seit Kurzem die Realschule. Während sie in der Grundschule keine außergewöhnlichen Auffälligkeiten gezeigt hat, fällt sie an der weiterführenden Schule nun besonders im Fremdsprachenunterricht auf. Ihre Leistungen liegen unter dem Klassendurchschnitt und Sophie beteiligt sich kaum noch am Unterricht. Die Fremdsprachenlehrerin nimmt Sophie als sehr verträumt, lustlos und unaufmerksam wahr. Aus kooperativen Gruppenarbeitsphasen zieht sie sich im Unterricht immer mehr zurück. Der Mathematiklehrer kann diesen Eindruck nicht teilen und berichtet, dass Sophie durchaus in der Lage ist, sich auf Aufgabenstellungen zu konzentrieren. In Mathematik beteiligt sie sich aktiv und mit Freude am Unterricht. Immer wieder gibt es Arbeitsphasen in Einzelarbeit, wo sie mit voller Konzentration über einen längeren Zeitraum Aufgaben bearbeiten kann und man ihren Kopf sprichwörtlich rauchen sieht. Der Kollege berichtet, dass sie von manchen Aufgaben so fasziniert ist, dass sie selbst durch Unterrichtsstörungen nicht abgelenkt wirkt.

Warum arbeitet Sophie im Mathematikunterricht so eifrig und konzentriert mit? Machen ihr die Aufgaben besonders viel Freude? Weil sie die Möglichkeit hat, im Team mit Klassenkameraden zu arbeiten? Weil sie durch ihre Leistung im Mittelpunkt stehen kann? Und warum ist dies im Englischunterricht so anders? Fragen nach dem *Warum* menschlichen Verhaltens sind Gegenstand der Motivationspsychologie und damit auch dieses Kapitels. Darüber hinaus soll geklärt werden, wie Motivation mit Schulübergängen zusammenhängt, und welche Ansätze im Unterricht anreiz- und motivationsfördernd wirken können.

1. MOTIVE, ANREIZE, MOTIVATION

Ob in Schule oder Alltag – wir alle nutzen Begriffe wie „Motivation“ mit einer Selbstverständlichkeit, als wüssten wir genau, was damit gemeint ist. Eigentlich verwundert es einen auch nur wenig, schließlich beantwortet uns die Motivation sämtliche Fragen nach dem essenziellen *Warum* menschlichen Verhaltens und damit den Ursachen unseres Tuns. Die Frage nach dem *Wie* des Verhaltens rückt dabei schnell in den Hintergrund. Und dennoch: Eine Definition motivierten Verhaltens gelingt den wenigsten. Dies ist der Tatsache geschuldet, dass der Begriff längst fester Bestandteil unserer Umgangssprache ist und kaum noch einen Fachterminus der wissenschaftlichen Psychologie darstellt. Dieses Schicksal hat jedoch den Nachteil, dass die Terminologie immer schwammiger wird und damit für alles und jedes eingesetzt wird, welches eine Erklärung des Verhaltens benötigt. Wie beim Turmbau zu Babel missglückt die Verwendung der Begrifflichkeiten im Alltag, sodass sprachensible Definitionen die Basis dieses Kapitels legen.

Das Toasterspiel

Ort: Auf einer Wiese, im Klassenzimmer oder in der Sporthalle

Beschreibung des Spiels:

Die Teilnehmer stellen sich in einem Kreis so auf, dass jeder Mitspieler seine Hände zur Seite ausstrecken kann, ohne dass er seinen Nebenmann oder seine Nebenfrau berührt.

Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises, zeigt nun auf eine Person und nennt einen zu einer vorher festgelegten Reihe gehörenden Begriff, z. B. „Toaster“. Dies bedeutet, dass der Spieler, auf den gezeigt wird, mit seinen Nachbarn einen Toaster darstellen muss. Hierbei stellt dieser den Toast durch Auf- und Abspringen dar. Seine Nachbarn stellen den Toaster dar, indem sie sich an den Händen halten und den „Toast“ in die Mitte nehmen. Sobald ein Mitspieler seinen Einsatz verschläft oder einen Fehler macht, muss dieser in die Mitte. Natürlich wird dieses Spiel erst richtig spannend, wenn mehrere Symbole zur Auswahl stehen. So gibt es neben dem Toaster z. B. noch den Mixer, die Waschmaschine, die Palme, die Robbe und den Elefanten. Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

Mixer: Der Spieler in der Mitte hält seine Hände über die Köpfe seiner beiden Nachbarn. Diese beginnen nun, sich um ihre eigene Achse zu drehen.

Waschmaschine: Die beiden Nachbarn bilden mit ihren Händen eine Waschtrommel vor dem Spieler in der Mitte. Dieser dreht seinen Kopf in der Waschtrommel.

Palme: Die außenstehenden Spieler symbolisieren mit nach oben gehobenen Händen die Palmwedel, die sich im Wind bewegen. Die Person in der Mitte stellt den Baumstamm dar.

Robbe: Der Mitspieler in der Mitte klatscht vor der Brust in die Hände und gibt robbenähnliche Laute von sich. Die beiden Nachbarn stellen durch aktives Klatschen der Hände neben den Füßen der „Robbe“ die Flossen dar.

Elefant: Die beiden Nachbarn bilden mit ihren Händen die Ohren des Elefanten. Der Spieler in der Mitte bildet mit seinen Händen einen Elefantenrüssel.

Der elektrische Zaun

Ort: Turnhalle, großer Raum oder auf einer Wiese mit Bäumen

Material: Ein Seil (ca. 15 m)

Vorbereitung:

In einem separaten Raum oder auf einer Wiese wird ein Seil in Hüfthöhe zwischen zwei Tischen oder Bäumen gespannt.

Sicherheitshinweise:

Es darf nicht über das Seil gesprungen werden. Außerdem sollte der Spielleiter die Teilnehmer, die das Seil gerade überwinden, im Blick haben, um bei riskanten Manövern einschreiten zu können.

Beschreibung der Übung:

Die Gruppe bekommt die Aufgabe gestellt, das Seil mit der gesamten Gruppe zu überwinden. Dieses darf jedoch nicht berührt werden und niemand darf unter dem Seil hindurchkriechen. Wird das Seil berührt, muss derjenige wieder zurück, der das Seil berührt hat.

Checkliste zur Übergangsgestaltung am Zweiten Bildungsweg

1. Phase – vor dem Schuleinstieg

- Informationsveranstaltung für potenzielle Interessenten anbieten
- Anmeldung zum kommenden Schulhalbjahr frühzeitig terminieren
- Bewerbungs- bzw. pädagogische Gespräche mit Bewerbern durch Schulsozialarbeiter, Schulpsychologen und/oder mit (Beratungs-)Lehrkräften durchführen
- persönliche Situation, Motivation und Herausforderung der Bewerber abfragen
- Eignung der Bewerber in den Schulfächern testen und einstufen (durch Einstufungstests, ggf. Zuteilung in Vorkurse)
- Beratung zur künftigen Laufbahn anbieten
- Begleitung oder Coaching anbieten, um schulbesuchsförderliche Rahmenbedingungen zu schaffen
- ggf. zu schulpsychologischem Dienst vermitteln
- Infoveranstaltung und Fragerunde mit künftigen Lehrkräften und aktuellen Schülervertretern durchführen
- Zugang zu einer Informationsplattform mit FAQ-Liste schaffen
- Schulfeste für potenzielle Bewerber öffnen

2. Phase – nach dem Schuleinstieg

- (außerschulische) Kennenlerntage durchführen
- Anleitung zum Lernen lernen geben
- Schulerkundungen organisieren
- auf schulische Ansprechpartner, wie z. B. Vertrauenslehrer, Schulsozialarbeiter, Schulpsychologen oder Übergangskordinatoren, verweisen
- Ansprechpartner auf Studierendenebene, z. B. als Mentor, Coach oder Pate einsetzen
- Vor- oder Vertiefungskurse anbieten
- Schülerlerngruppen anbieten
- Studierende als Ansprechpartner für Studierende, die neu an die Schule kommen, einsetzen

Dauerhaft umsetzen

- Studierendenschaft in Bezug auf potenzielle Institutionen, aus denen sie kommen, analysieren
- Kontakte zu typischen Institutionen, aus denen sich Studierende rekrutieren, aufbauen
- mit Unternehmen, Unternehmer- oder Arbeitnehmerverbänden und Weiterbildungsinstitutionen kooperieren
- öffentlich zugänglich über das WBK und das Anmeldeprozedere informieren (z. B. über eine Homepage, soziale Medien, Printmedien, Weiterbildungsmessen)
- Infomaterial zum Einstieg in den Zweiten Bildungsweg verbreiten
- FAQ-Liste für potenzielle Bewerber erstellen
- mit Arbeitsagenturen und Berufsberatern kooperieren
- schulübergreifende Zusammenarbeit der Schulsozialarbeiter bzw. Schulpsychologen mit denen anderer WBKs fördern
- schulübergreifende Zusammenarbeit mit Übergangskordinatoren anderer WBKs fördern
- Übergangsmanagement auf städtischer bzw. kommunaler Ebene einrichten