

ES 16.4 – Lernen mit Begeisterung ermöglichen

Lernschritt:



Grafik von pixabay.com

Lernen sollte Freude machen, weil Lernen dadurch leichter (empfunden) wird.

Leider gehöre ich nicht zu den Bildungsleuten, die von Natur aus Heiterkeit versprühen. Schon in meinen Präsenzseminaren kam der Spaßfaktor stets zu kurz.

Wie könnte nun gerade *ich* Ihnen innerhalb des OnlineKurses helfen, Ihre Lerninhalte so zu vermitteln, dass die Teilnehmer *mit Begeisterung* lernen?

Ich gebe Ihnen gern ein paar Hinweise, wie ich in meinen **Präsenzseminaren** zumindest versucht hatte, Lern-**Begeisterung nicht zu verhindern**.

Welchen der folgenden Punkte stimmen Sie zu?

Die meisten Links wurden aus der PDF entfernt; ich bitte um Nachsicht.

- Vorab die **Kurs- / Lernziele** nennen und die Veranstaltung strikt danach ausrichten.
- Vorab den erforderlichen **Zeitbedarf** (inklusive der ggf. erforderlichen Nacharbeit) nennen.
- Vorab eine **Inhaltsangabe** zur Verfügung stellen.
- Abfolge der Lernschritte **logisch** strukturieren.
- **Eindeutig** formulieren.
- **Einfache** Sprache verwenden, um den Lerninhalt nicht durch komplizierte Formulierungen und unnötige Fremdwörter schwieriger erscheinen zu lassen.
- Teilnehmerunterlagen **„luftig“** gestalten: Lieber mehr als weniger Absätze einfügen.
- Texte in den Teilnehmerunterlagen durch Zwischenüberschriften und Aufzählungen / Einrückungen **leichter lesbar** machen.
- **Info-„Müll“** weglassen, der durch die dadurch vergrößerte Info-Menge eine höhere Wertigkeit vorgaukeln könnte.
- Wichtige Aussagen durch **Beispiele** veranschaulichen (Bilder fürs geistige Auge).
- Zum Mitmachen anregen (**Teilnehmer-Aktivierung**).
- Zu den wesentlichen Aussagen möglichst **Grafiken** ans FlipChart zeichnen.
- **Kernaussagen** durch Anschreiben ans FlipChart verstärken.
- **Lern- / Einprägungshilfen** anbieten.
- **Wiederholungen** einflechten, um Gelerntes zu festigen und bereits erreichte Lernerfolge bewusst zu machen.
- Immer wieder die praktische **Verwertbarkeit** des Lerninhaltes darstellen. – Leider gibt es auch solche Prüfungsinhalte (unter anderem für die AEVO-Prüfung), bei denen ich selber den praktischen Nutzen nicht erkennen kann. (Das ist aber auch bei anderen Prüfungen so.)
- siehe auch die Antworten zu zwei Prüferfragen: **Motivation** innerhalb eines Unterrichts

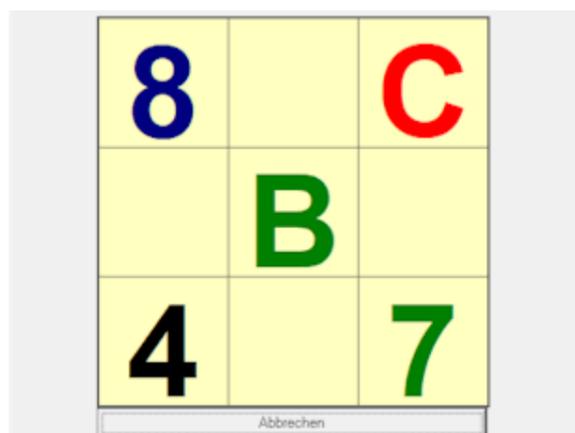
In diesem **OnlineKurs** habe ich versucht, *Begeisterung* durch folgende zusätzliche Punkte zu erreichen:

- **Nutzer-freundliche** Kursplattform anbieten: schnörkelloser Stil, Konzentration aufs Wesentliche, einfache Bedienung (*Keep it smart and simple.*)
- **Überraschung** auslösen innerhalb der Startpräsentation: Die Beschäftigung mit den zehn Delikatessen führte zur ‚Erinnerung‘ an die zehn größten EU-Staaten. (Überraschungen führen zu erhöhter Aufmerksamkeit / Vigilanz.)
- Zumindest einige Überschriften zu den Lernschritten sollen bewusst **neugierig** machen, zum Beispiel „[Umwege sind mitunter einfacher](#)“ – „[Der unsichtbare markante Punkt](#)“ – „[Alle 20 Vögel sind schon da](#)“ – „[Nimm mich mit auf die Reise](#)“ – „[Blondine in der Badewanne](#),“
- Von den Kursteilnehmern eventuell erwünschte **Rücksprünge** durch Verlinkungen sofort ermöglichen. – Die Teilnehmer *nicht* daran hindern, einzelne Lernschritte oder sogar ganze Kapitel zu *überspringen* ... so wie es auch bei einem Buch möglich ist und den persönlichen Interessen entsprechen kann!
- Alle Lernschritte sind unkompliziert **ausdruckbar**: auf Papier und / oder als PDF.
- Nach jedem der mehr als 100 Lernschritte gibt es einen **Reflexionsbogen**, um den Nutzen für sich selbst abzuwägen. Das erhöht die **Chance**, das neu Kennengelernte praktisch anzuwenden – anstatt lediglich bloßes Wissen anzuhäufen.
- Ein paar Kleinigkeiten haben ‚**Grins-Potenzial**‘ (Überraschungselemente), zum Beispiel [Hühner-Soziogramm](#) – [Ablenkung vor der ersten Erfolgskontrolle](#) – [Mini-Poster ‚Herd-aus‘](#) – [‚Gesichtspunkte‘](#) – [‚berechenbare Zahl‘: 215893](#)
- **spielerischer** Test Ihres Kurzzeit-Gedächtnisses:



anklickbar

- **spielerischer** Test Ihres fotografischen Gedächtnisses:



anklickbar

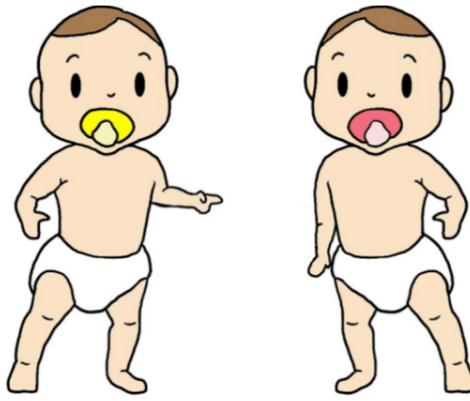
- Grafiken mit **Schmunzelfaktor** (Überraschungselemente) am Kopf der Lernschritte, zum Beispiel – alle Grafiken klickbar:



anklickbar



anklickbar



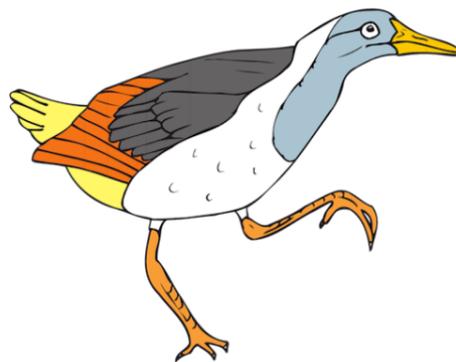
anklickbar



anklickbar



anklickbar



anklickbar



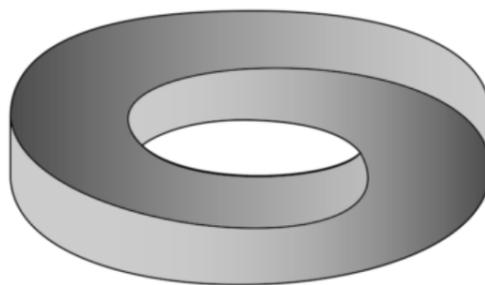
anklickbar



anklickbar



anklickbar



anklickbar



anklickbar

Vielleicht hatten Sie ein Bisschen Spaß an dieser *wenn auch recht lückenhaften* Wiederholung – im Schnelldurchgang ...

- Welche **Erkenntnis** können Sie – für Ihre Bildungsarbeit – aus diesem Lernschritt ziehen?
- Welche **Absicht** wollen Sie – für Ihre Bildungsarbeit – aus diesem Lernschritt ableiten?

[Reflexionsbogen \(PDF\) zum Download](#)



[Edit](#)

© AEVOEXPERTEN

[Impressum](#) [Datenschutz](#)