

Inhalt

Einleitung	7
Teil A: Wie motiviere ich meine Schüler/innen?	14
1 Grundlagen und warum meine Mutter Computerspiele entwickeln sollte	14
2 Ein motivierendes Lern- und Leistungsmodell sein	17
3 Motivierende Reize auslösen	19
4 Interaktion motivierend gestalten	22
5 Durch Didaktik aktivieren	26
Teil B: Wie motivieren Schüler/innen sich selbst?	30
1 Sich selbst wahrnehmen	30
2 Wirksam sein	39
3 Sich wertschätzen	47
4 Erfolg und Misserfolg begründen	54
5 Sozial geborgen sein	60
6 Ziele setzen	70
7 Handlungen steuern	86
8 Zehn Motivationstipps	104
Übungen in der Übersicht	107
Literatur	111