

# Inhalt

<b>Einleitung</b> .....	<b>7</b>
<b>Teil A: Wie motiviere ich meine Schüler/innen?</b> .....	<b>14</b>
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
<b>Teil B: Wie motivieren Schüler/innen sich selbst?</b> .....	<b>30</b>
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
<b>Übungen in der Übersicht</b> .....	<b>107</b>
<b>Literatur</b> .....	<b>111</b>