



Motivation im Einsatz

Eine ganze Woche draussen arbeiten, ohne Erfahrung, zum Teil monotone Arbeiten erledigen, die Pubertät... All diese Themen und viele weitere sind Teil eines Umwelteinsatzes mit Schulklassen und führen immer wieder mal zu «Motivationshängern». Mit diesem Dokument möchten wir einige Hintergrundinformationen und Überlegungen sowie praktische Tipps aufzeigen, wie damit umgegangen werden kann. Viel Spass – und Motivation beim Durchlesen!

Hintergrundinformationen und -überlegungen

Motivation kann zweierlei Ausprägungen haben; intrinsisch und extrinsisch. Die intrinsische, wie auch die extrinsische Motivation kann – unter anderem – wie folgt unterstützt werden:

Grundlegende Punkte:

- **Vorbild:** Das Verhalten der erwachsenen Personen ist für die Motivation der Jugendlichen zentral. **Mit viel Motivation vorzugehen und diese vorzuleben kann bereits «die halbe Miete» sein!**
- **Selbstdisziplin:** Um motiviert zu sein und zu bleiben, bedürfen Jugendliche – neben geeigneter Begleitung – auch ein gewisses Mass an Selbstdisziplin und Selbstregulation. Kurz: Sie können selbst sehr viel zur eigenen Motivation beitragen – und dies soll ihnen auch bewusst gemacht werden.
- **Intrinsische Motivation:** Massnahmen, welche die extrinsische Motivation ansprechen, führen – im Vergleich zu Massnahmen zur Förderung der intrinsischen Motivation – zu einem schnellen, aber kurzen Motivationsanstieg. Kurz gesagt: Extrinsische Motivation ist weniger langanhaltend, nachhaltig und kann negative Auswirkungen haben. **Daher soll die Förderung intrinsischer Motivation im Vordergrund stehen.**

Bei der **intrinsischen Motivation** steht die Handlung im Vordergrund: Man macht es, weil es Spass macht. Die Basis von intrinsischer Motivation sind drei zentrale Bedürfnisse (nach Deci & Ryan, 1993), welche im Rahmen eines Umwelteinsatzes beispielhaft wie folgt abgedeckt werden können:

- **Bedürfnis nach Kompetenz oder Wirksamkeit:** Vorher-nachher Bilder machen, Auftraggebende zeigen Dankbarkeit, Feldarbeit in kleine und realistische Ziele einteilen, individuell auf die Fähigkeiten der Jugendlichen eingehen, nicht überfordern (z.B. genügend kleine Pausen machen), Wirksamkeit der Arbeiten aufzeigen etc.
- **Bedürfnis nach sozialer Eingebundenheit und Zugehörigkeit:** Motivierende Gruppen bilden, Gruppenerlebnisse ermöglichen, Verständnis für soziale Prozesse in der Pubertät zeigen, positive Beziehung mit den Jugendlichen pflegen etc.
- **Bedürfnis nach Autonomie und Selbstbestimmung:** Mitbestimmung z.B. bei der Pauseneinteilung, Abmachungen aushandeln, die Jugendlichen nach ihrer Meinung und nach möglichen Vorgehensweisen fragen etc.

Strategien, die zu einer **extrinsischen Motivation** führen, können als Ergänzung – aber niemals als einzige Methode - angebracht sein:

Der Anreiz der Motivation liegt im «Output»: Man macht es, weil es das Mittel zum Zweck ist. Der Zweck kann nach der Theorie der «operanten Konditionierung» (nach Skinner, 1961) eine voraussichtliche Belohnung oder die versuchte Umgehung einer Bestrafung sein:

- **Positive Verstärkung** – Auf ein Verhalten folgt eine positive Konsequenz: Lob, materielle Belohnungen (z. B. Znüni, Preis), Anerkennung durch andere Jugendliche usw.
- **Negative Verstärkung** – Eine negative Konsequenz bleibt aus: Vorgesehene Konsequenzen bei Regelverstössen werden nicht angewendet usw.
- **Positive Bestrafung** – Eine unangenehme Konsequenz wird hinzugefügt: Gruppen, die nicht gut arbeiten, werden getrennt, zusätzliche Regeln werden eingeführt usw.
- **Negative Bestrafung** – Eine angenehme Konsequenz bleibt aus: Man beendet die Arbeit nicht früher usw.

Praktische Tipps: Ideenliste

Aufgrund der Hintergrundinformationen und -überlegungen stellen wir hier einige konkrete Ideen zur Verfügung. Diese verfolgen das Ziel, die Jugendlichen intrinsisch zu motivieren oder allenfalls positiv zu verstärken (extrinsische Motivation).

Ideen zur Kompetenzerweiterung und Wirksamkeitserfahrung:

- Erklärungssequenzen mit den Infotexten und Graphiken der Stiftung Umwelteinsatz
- Streitgespräch (Vorlage Stiftung Umwelteinsatz)
- Führen eines Lernjournals/Lerntagebuchs
- Im Unterricht vorbereitete Lernmaterialien (z.B. Karteikarten) zum Thema vertiefen
- Gemeinsames Apéro o.Ä. organisieren (Dankbarkeit Auftraggebende)

Ideen zur Unterstützung des Klassenerlebnisses:

Dies ist eine Auflistung von Ideen. Bitte beachten Sie, dass die Sicherheit der Jugendlichen stets gewährleistet sein muss. **Nicht jede Idee ist für jede Klasse und jede Lehrperson geeignet.** Diese Ideen können auch im Rahmen eines geeigneten Abendprogramms durchgeführt oder weitergeführt werden. Die untenstehende Liste kann auch mit Kurzspielideen ergänzt werden, welche im Arbeitsalltag als «Erfrischung» durchgeführt werden können. Dazu gibt es beispielsweise bei www.pfadispiele.ch diverse Spielideen. Zudem können auch Blackstories oder ähnliche Rätselspiele zu einer guten Abwechslung beitragen.

- **«Lagertagebuch»:** Die Klasse schreibt während der Woche ein Lagertagebuch, wo gemeinsam die Erlebnisse niedergeschrieben werden. Dazu können auch lustige Anekdoten gehören.
- **Videos und Fotos:** Alle Jugendlichen haben während der Woche den Auftrag, lustige und spannende Videos zu drehen und Fotos zu machen. Am Ende/nach der Woche werden diese zu einer Präsentation (z.B. für einen Elternabend) zusammengefügt. Achtung: Hier braucht es klare Regeln in Bezug auf den Handykonsum. Als Alternative kann dazu auch eine Polaroid-Kamera verwendet werden.
- **«Motivationspille»:** Eine Person wird als «Motivationsengel» bestimmt. Diese verteilt während dem Tag (z.B. nach besonderen Leistungen etc.) «Motivationspillen». Tipp: Ticktack oder M&Ms sind dazu geeignet.
- **«Chlämmerlspiel»:** Es werden zu Beginn der Woche ca. 4 Wäscheklammern (alias «lästige Mücken») verteilt. Das Ziel ist es, die Wäscheklammern möglichst unbemerkt weiterzugeben resp. jemandem unbemerkt an die Kleidung, den Rucksack oder so zu klemmen. Wer am Schluss des Tages eine «Mücke» hat, muss...
- **«Wer ist Zorro?»:** Zu Beginn des Lagers werden Aufgaben/harmlose Streiche definiert, die «Zorro» während der Woche erledigen soll (z.B. Schuhe zusammenbinden). Es wird ausgelost, wer Zorro ist. Das Ziel des Zorro ist es, unbemerkt möglichst alle Aufgaben während der Woche zu erledigen. Die anderen Jugendlichen versuchen herauszufinden, wer Zorro ist.
- **«Contest»:** Die Lehrperson – evtl. in Mitsprache mit den Jugendlichen – erarbeitet im Vorneherein eine Liste mit (z.B. 20) zu erfüllende Aufgaben in der Woche. Diese können einerseits spasshaft (z.B. «Rolle in dieser Woche einmal einen Hügel runter») oder auch ernsthafter Natur sein (z.B. «Spreche mit einer Person vor Ort über ihren Beruf»). Die Jugendlichen kreuzen die erledigten Aufgaben selbständig ab und machen allenfalls Beweise/Notizen. Am Ende der Woche wird ausgewertet.
- **«Kür»:** Jeden Tag wird am Abend – z.B. vor dem «Lagergericht» - eine Auszeichnung vergeben. Dabei können beispielsweise Auszeichnungen für den/die beste Mitarbeiter/in vom Tag oder den/die geschickteste Mitarbeiter/in vom Tag verteilt werden.
- **«Wetten, dass...»:** Am Abend/Morgen vor der Arbeit wird von der Lehrperson oder auch von den Jugendlichen eine Wette definiert (z.B. LP: «Ich wette, dass wir heute nicht bis da und da kommen»). Dabei wird auch definiert, was die Person, welche die Wette verloren hat, für Konsequenzen zu tragen hat. Achtung: Nur Wetten und Konsequenzen definieren, welche die Arbeitssicherheit nicht gefährden!