

FÜR MEHR FREUDE AM LERNEN

SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER DURCH SPIELERISCHES LERNEN INSPIRIEREN

MEHR MOTIVATION IM KLASSENZIMMER GEFORDERT

Die jüngsten Unterrichtsausfälle haben dazu geführt, dass bei vielen Schülerinnen und Schülern das Interesse an der Schule gesunken ist. Nun liegt es an uns, dies zu ändern und wieder für Freude am Unterricht zu sorgen. Indem wir den Unterricht handlungsorientierter und spielerischer gestalten, können wir die Schülerinnen und Schüler wieder für das Lernen begeistern. So fördern wir gleichzeitig die Entwicklung wichtiger Fähigkeiten für die moderne Berufswelt, die ihnen in Zukunft zum Erfolg verhelfen werden.



„Die Freude am Lernen ist eng mit der frühzeitigen Förderung der Fähigkeiten verbunden.“

DAS POTENZIAL DES SPIELERISCHEN LERNENS IN DER SCHULE

Das spielerische Lernen fördert die körperlichen, intellektuellen, emotionalen und kreativen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler.² Die fröhlichen Lernerlebnisse vermitteln ihnen drei wichtige Kompetenzen, die sie zum lebenslangen Lernen inspirieren:

ZUSAMMENARBEIT

Projekte, in denen die Schülerinnen und Schüler zusammenarbeiten, fördern ihre Kommunikationsfähigkeiten und ihr Selbstvertrauen, sich miteinander und mit den Unterrichtsinhalten zu befassen.



gaben an, dass hauptsächlich Freunde und Lehrkräfte dafür sorgen, dass ihnen die Schule Spaß macht.³

NEUGIER

Neugier wird mit positiven Emotionen, weniger Angst und einem größeren psychologischen Wohlbefinden in Verbindung gebracht.⁴ Spaß und ein positives Umfeld regen zum Entdecken an und führen zu lohnenden „Aha“-Momenten.



„Neugierige Menschen haben mehr Freude am Leben.“⁵

KREATIVITÄT

In einer fröhlichen Umgebung entfalten Schülerinnen und Schüler ihre Kreativität und nehmen aktiv am Unterricht teil. Dabei entwickeln sie Problemlösefähigkeiten und knüpfen eine Verbindung zwischen dem Gelernten und der echten Welt.



stimmen zu, dass die Schülerinnen und Schüler am erfolgreichsten lernen, wenn sie ihr Wissen auf kreative Weise ausdrücken können.⁶

FÜR MEHR FREUDE IM UNTERRICHT

Wenn das Lernen Spaß macht, entsteht „ein inklusives Lernumfeld, an dem alle Schülerinnen und Schüler teilhaben und in dem alle einen Beitrag leisten können.“⁷ Das LEGO® Lernsystem hilft dabei, dieses positive Erlebnis zu kultivieren. Es spricht sowohl die Lehrkräfte als auch die Schülerinnen und Schüler unabhängig von ihren Vorkenntnissen und ihrem Lernstand an und bereitet sie auf eine erfolgreiche Zukunft vor.



„Das Gehirn lernt besser, wenn das Lernen Spaß macht.“⁸



LEGO® Education hat eine Reihe handlungsorientierter, spielerischer MINT-Lernkonzepte im Angebot, die auf den altbekannten LEGO® Steinen basieren. Beim spielerischen Lernen mit LEGO Education werden die Kreativität, die Resilienz und das Selbstvertrauen der Kinder und Jugendlichen gefördert. Sie lernen, im Team zusammenzuarbeiten und kritisch zu denken.



¹ Play, Create and Learn: What Matters Most For Five-Year-Olds—OECD, <https://www.oecd.org/education/school/early-learning-and-child-well-being-study/>
² Victorian Early Years Learning and Development Framework, <https://www.education.vic.gov.au/Documents/childhood/providers/edcare/eviintegteac.pdf>
³ Aberdeen University—How to Increase Joy at School?, https://www.abdn.ac.uk/education/documents/journals_documents/Volume_24_2_Research_and_Children_in_the_North/EITN_24_2_ARTICLE_Uusiautti_Leskisenoja.pdf
⁴ Frank D. Fincham (Florida State University), Todd B. Kashdan (George Mason University) and Paul Rose - Curiosity and Exploration: Facilitating Positive Subjective Experiences and Personal Growth Opportunities, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/15151805/>
⁵ University of California—Greater Good magazine—Benefits of Curiosity, https://greatergood.berkeley.edu/article/item/six_surprising_benefits_of_curiosity
⁶ Gallup (2019) - Creativity in Learning, <https://www.gallup.com/education/267449/creativity-learning-transformative-technology-gallup-report-2019.aspx>
⁷ University of San Diego, <https://onlinedegrees.sandiego.edu/steam-education-in-schools/>
⁸ Arcadia University—Developing Costa and Kallick's Habits of Mind Thinking for Students with a Learning Disability and Special Education Teachers, https://scholarworks.arcadia.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1004&context=grad_etd
LEGO, das LEGO Logo, die Minifigur und das SPIKE Logo sind Warenzeichen der LEGO Gruppe. ©2022 The LEGO Group.