

<b>Ebene 2</b> <b>klassisches Lernen</b>	
AS Stand 7.09.11	
<b>Lernstil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lernen durch Nachahmen, direkte Verknüpfung von Stimulus und Antwort (Pavlov)</li> <li>•Schritt-für-Schritt durch Repetition, ohne grosse innere Beteiligung (passive LernerIn)</li> <li>•braucht kleine Gruppe mit Rückzugsmöglichkeiten, die Geborgenheit bieten</li> <li>•Kann Gegenstände/Puppen beleben, zu Begleitern machen</li> </ul>
<b>Gruppenbildung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•so wie es die Älteren/Weisen sagen/wie es immer schon gemacht wurde</li> </ul>
<b>Trainingsmethoden Trainerrolle Herausforderungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•väterliche/mütterliche Figur</li> <li>•verantwortlich für eine familienähnliche Situation</li> <li>•Variation der Dichte/Häufigkeit der Stimulation (eher als Variation der Intensität)</li> <li>•eher einfache, vertraute Bilder, Tiere oder dem Lerner ähnliche Wesen</li> <li>Geschichten erzählen</li> <li>•Lieder, Märchen, Bildergeschichten, rhythmische Musik</li> <li>•Rituale</li> <li>•TrainerIn muss sehr geduldig sein und einen verlässlichen Schutz bieten</li> </ul>
<b>Motivatoren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Aufnahme in der Gruppe, im Clan</li> <li>•Sicherheit in der Gemeinschaft</li> <li>•Verbundenheit/Orientierung (die von aussen kommt)</li> </ul>



<b>Ebene 3</b> <b>konditioniertes Lernen</b>	
AS Stand 7.09.11	
<b>Lernstil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•ich-bezogen, willensorientiert</li> <li>•lernt, wenn aus einer impuls-gesteuerten Bewältigung von herausfordernden Situationen ein positives Ergebnis folgt</li> <li>•Versuch und Irrtum mit hohem Frustrationsrisiko und gleichzeitig niedriger Frustrationstoleranz</li> <li>•Hand anlegen mit viel eigener Aktivität und Bewegung</li> <li>•kombiniert selbst-gesteuertes Verhalten mit äusseren Bestärkungen</li> <li>•lernt 10 anspruchsvolle Begriffe am besten, wenn etwas Hunger spürbar ist und nach erfolgreichem Abschluss etwas zu Essen geboten wird</li> </ul>
<b>Gruppenbildung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•der Stärkste diktirt, wobei diese Position je nach Situation schnell ändern kann</li> </ul>
<b>Trainingsmethoden</b> <b>Trainerrolle</b> <b>Herausforderungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Trainer ist der starke, machtvolle Unterstützer, der etwas rauhes Verhalten bei den Lernenden toleriert und gleichzeitig klare, eindeutige Grenzen setzt und diese unmissverständlich durchsetzt</li> <li>•handelt/entscheidet aus einer Respekts-Position heraus</li> <li>•nimmt kein Blatt vor den Mund</li> <li>•Bereitschaft unmittelbare Belohnung/Anerkennung zu geben</li> <li>•tough love</li> <li>•keine unerfüllbaren Strafandrohungen, da nicht ausgeführte Strafen nur als Zeichen von Schwäche erlebt werden, und</li> <li>•Ursache-Wirkungs-Denken nur in sehr beschränktem Mass möglich ist</li> </ul>
<b>Motivatoren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•eigene Wirksamkeit unmittelbar erleben, am besten dadurch, dass etwas physisch angepackt werden kann</li> <li>•Respekt, im Sinne von: die anderen lassen mich in Ruhe, weil sie wissen, dass ich härter bin als sie</li> <li>•Respekt/Prestige wird verdient durch: Stärkedemonstrationen, Geschicklichkeit und Ausdauer</li> <li>•Das beste Resultat einer Anstrengung ist, dass es Spass macht, vollkommen losgelöst davon, was dabei/dadurch mit Anderen passiert</li> </ul>



<b>Ebene 4</b> <b>Vermeidungslernen</b>	
AS Stand 7.09.11	
<b>Lernstil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lernen nach Vorschrift oder nach 'Buch'</li> <li>•Lernen heisst Inhalte erarbeiten, der Prozess ist klar im Hintergrund</li> <li>•DAS Curriculum</li> <li>•kognitiv-reproduktiv in Abhängigkeit der Autorität (eigenes Durchdringen des Lerninhaltes zählt nicht)</li> </ul>
<b>Gruppenbildung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lernende bilden von sich aus kleine Gruppen, jede mit eigener Leaderfigur</li> <li>•Vergleichbar feudale, zunftähnliche Strukturen</li> </ul>
<b>Trainingsmethoden</b> <b>Trainerrolle</b> <b>Herausforderungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•von klaren Strukturen getragenes Lernklima gestalten</li> <li>•klare Definition von Verhalten, von moralischen Leitlinien und Konsequenzen bei Fehlverhalten</li> <li>•Trainerin als kompetentes, moralisch einwandfreies Vorbild, die Autorität ist, weil sie bereits weiter auf dem 'Richtigen Weg' vorangekommen ist</li> <li>•orientiert sich an hierarchischen Systemen und verlangt die Einhaltung des 'Dienstweges'</li> <li>•repetitive Memorisierungsübungen (Drill)</li> <li>•regelmässige, gerechte (objektive) Evaluationen sowohl auf der Leistungs- wie auf der Verhaltensebene</li> <li>•Trainer muss klar unterscheiden können, ob rot oder blau aktiv ist -&gt; blau bestrafende Intervention führt bei Lernenden in Rot-Modus zu offenen, unkontrollierbaren Machtkonflikten</li> <li>•Fragestellung zielt auf eine richtige Antwort</li> <li>•Trainer weiss, dass nur diese Art des Lernens die richtige ist und seine Aufgabe darin besteht, dies den Lernenden beizubringen</li> <li>•Regeln/Abmachungen stehen weit über den Gefühlen</li> </ul>
<b>Motivatoren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Schuldgefühle und Bestrafung für Nicht-Lernen oder Fehlverhalten</li> <li>•Angst</li> <li>•Bestehen standardisierter Tests</li> <li>•Belohnungen, die wirklich lange verdient werden müssen (blau ist hier sehr geduldig)</li> <li>•keine Bestrafung/kein Entzug von Privilegien kann als kein Lernen wahrgenommen werden</li> </ul>

<b>Ebene 5</b> <b>Erwartungslernen</b>	
AS Stand 7.09.11	
<b>Lernstil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kontrolliertes 'Versuch und Irrtum' Lernen</li> <li>will losgelöst von Personen selber in einer objektiven, rationalen Art lernen</li> <li>Wettbewerbe jeglicher Art</li> <li>ein gewisses Mass an spielerischem oder ernstem Risiko</li> <li>Dinge auseinandernehmen, analysieren und wieder zusammenbauen</li> <li>kann konstruktiv mit 'Wenn-Dann' umgehen</li> <li>eigenaktive Innovation, Forschen</li> <li>Computer, interaktive Videos, Virtual Reality, Lerngadgets</li> <li>sieht Lernen als eine Art Spiel mit klaren Regeln, die -wenn man sie beherrscht- dazu dienen, das Spiel zu gewinnen</li> </ul>
<b>Gruppenbildung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>lange, ergebnislose Argumentationsphase bis schlussendlich eine Führungsfigur auf Grund ihrer sichtbaren Leistungen für alle akzeptierbar wird</li> </ul>
<b>Trainingsmethoden</b> <b>Trainerrolle</b> <b>Herausforderungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wettbewerbsorientierte Lernumgebungen gestalten: Spiele, Simulationen</li> <li>High-Tech Tools für das Lernen bereit stellen</li> <li>Akzeptanz der Autorität ist weniger wichtig als Vergleichsmöglichkeiten mit Peers, da Leistung im Vergleich mit anderen den Selbstwert bestimmt</li> <li>braucht nur sporadische äussere Evaluationen und Reports durchzuführen</li> <li>Selbstevaluationsinstrumente zur Verfügung stellen</li> <li>Optionen für Win-Win Ergebnisse ermöglichen</li> <li>Stressbewältigungsstrategien anbieten</li> <li>Fragestellung zielt auf mehrere mögliche Antworten/Wege, aber mit der klaren Priorisierung für DIE BESTE</li> <li>Autorität gründet auf eigenem, sichtbarem Erfolg, auf Kompetenz und Einfluss</li> </ul>
<b>Motivatoren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ergebnisse zählen, nicht die Akzeptanz (egal durch wen)</li> <li>Belohnungen, die nicht immer unmittelbar erfolgen müssen, so lange das Lernen unter der Kontrolle des Lernenden steht (jedoch weniger geduldig als blau)</li> <li>Lernen muss wahrnehmbar Neues zeigen/ermöglichen</li> <li>möchte reaktionsschnelle, anpassungsfähige kognitive Kompetenz erlangen</li> <li>Abwechslung</li> <li>Privilegien &amp; Statussymbole</li> <li>Gewinnen (wichtiger als Verstehen)</li> <li>sucht den Wettbewebsvorteil</li> <li>positivistisches Weltbild</li> </ul>

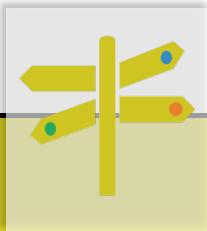


## Ebene 6

### Beobachtungslernen



	Ebene 6	
<b>Lernstil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beobachtung, Teilnahme und Austausch über gemachte Erfahrungen</li> <li>• braucht Offenheit und Vertrauen</li> <li>• gewinnt Einsichten beim Erkennen, was anderen auf Grund deren Handlungen passiert</li> <li>• Gefühle und Prozesse sind wichtiger als Inhalte</li> <li>• lernen im Hier-und-Jetzt</li> <li>• starke Gruppen verweigern Wettbewerb und wehren sich gegen Auswertungen</li> <li>• bevorzugt flache/unausgesprochene Hierarchien</li> <li>• technologie-gestütztes Lernen, nur wenn es 'benutzerfreundlich' ist</li> <li>• versucht nie 'Nein' zu sagen</li> <li>• sucht und braucht persönliche Relevanz, ist unglücklich bei reinen Abstraktionen</li> </ul>	
<b>Gruppenbildung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• braucht/wünscht keine Leaderfigur</li> <li>• sucht flache/inexistente Hierarchien Basisdemokratie</li> <li>• kann in wechselnden Formationen innerhalb einer gewohnten Gruppierung arbeiten</li> </ul>	
<b>Trainingsmethoden</b> <b>Trainerrolle</b> <b>Herausforderungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ist ein Facilitator/Moderator für Gruppenprozesse, Interaktionen</li> <li>• Trainer/Autorität muss ebenfalls zur Gruppe gehören (Quasi-Mitglied) und deren Regeln befolgen, um anerkannt zu sein</li> <li>• Verhaltenstraining, Rollenspiele mit Grossgruppenauswertungsphase</li> <li>• Kooperation verlangende/fördernde Aufgabenstellungen</li> <li>• Sozialkompetenz in den Vordergrund rücken, thematisieren</li> <li>• Gefühlseben &amp; Intuition einbeziehen</li> <li>• braucht hohe Bereitschaft situativ und fliessend mit den Stimmungen und Bedürfnissen der Gruppe mitzugehen</li> <li>• übergeordnete Ziele finden/definieren (Umwelt, Integration, Frieden, ...), die nur als Gruppe bewältigt werden können, um die Gruppe zusammen und stark zu halten</li> <li>• Autorität gründet auf einer wahrnehmbaren Stärke/Begabung im zentralen Bereich der Werte der Gruppe</li> <li>• kann zu allen Gruppenmitgliedern spürbare Verbindung aufbauen und die Kommunikation/das Handeln der Situation anpassen</li> <li>• Gefühle vor Regeln/Abmachungen</li> <li>• tragen ein grosses Burnout-Risiko</li> </ul>	
<b>Motivatoren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wertschätzung durch Mitglieder einer bekannten Gruppe (weniger/nicht durch Autorität)</li> <li>• bevorzugt Lernumgebungen, die Begreifen/Spüren/Fühlen ermöglichen - rein intellektuelles Durchdringen wirkt unattraktiv/löst Abwehr aus</li> <li>• sucht ganzheitliche Erkenntnis/Erfahrung</li> <li>• Belohnung wird in der gegenseitigen Unterstützung und Bestärkung wie auch in der Akzeptanz der Peers erlebt</li> <li>• klare Aversion gegen Wettbewerb, urteilende Autoritäten von aussen</li> <li>• gelebte Toleranz -&gt; jedeR hat das Anrecht sich selbst zu sein</li> </ul>	



<b>Ebene 7</b> <b>informelles, exploratives Lernen</b>	
AS Stand 7.09.11	
<b>Lernstil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•selbstbestimmtes Lernen (Lernweg, Ziele und Tempo)</li> <li>•Wissen/Weisheit existiert in spezifischen Settings, die variieren können</li> <li>•kann mit mehrfachen/verschiedenen Interpretationen von Phänomenen umgehen und dabei die Person, den Standpunkt und Absichten erkennen/anerkennen</li> </ul>
<b>Gruppenbildung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leaderfiguren werden taskorientiert auf Grund der Kompetenzen ernannt und entsprechend bei wechselnden/neuen Aufgabenstellung neu bestimmt/gesucht</li> </ul>
<b>Trainingsmethoden</b> <b>Trainerrolle</b> <b>Herausforderungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Trainer verdeutlicht die Relevanz der Lerninhalte</li> <li>•leitet/begleitet als Coach den Zugang zu den Lerninhalten und -wegen</li> <li>•hilft bei der Selbst-Entdeckung relevanter Lernfelder</li> <li>•verantwortlich für die Reichhaltigkeit der Lernangebote</li> <li>•zeigt Varianten von Erklärungen ohne zu implizieren, dass es eine richtige gibt -&gt;Lernende entscheiden in Freiheit selber, was sie als passend erachten</li> <li>•auf individuellen Interessen abgestützte, grossräumige Lernsettings (räumlich und zeitlich), die in sich sogar Veränderung, Paradoxe oder auch Chaos enthalten können</li> <li>•die Wahl eines Mediums/einer Form ist kongruent mit der Botschaft</li> </ul>
<b>Motivatoren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wegfall von Angst als handlungsbestimmendem Faktor öffnet den Persönlichkeitshorizont für individuelle Attraktoren/persönliche Motivatoren</li> <li>•Belohnung/Anerkennung wird innerhalb der Lernenden definiert/lokalisiert und ist individuell, aber dennoch verbunden mit dem Umfeld verbunden</li> <li>•in allen Belangen der Individualität gesehen und anerkannt werden</li> <li>•einen Beitrag leisten dazu, dass 'universal richtige' Prinzipien in der Welt gestärkt werden</li> <li>•beitragen zur Stärkung von Lebenssystemen</li> </ul>