

Inhalt

Vorwort	5
1 Raum für Interaktion	9
1.1 Interaktion erforschen	9
1.2 Soziale Interaktion und positive Lernatmosphäre	12
1.3 Resonanzeffekt	13
1.4 Synchronisation	18
Praxisimpuls 1: Zipp, Zapp, Zopp	23
Praxisimpuls 2: Der Gruppenspiegel	24
Praxisimpuls 3: Schrumpfen und Wachsen	25
Praxisimpuls 4: Dialoge spielen	26
Praxisimpuls 5: Das Obstbuffet	27
<i>Neurodidaktischer Kommentar 1: Ergänzung und Abrundung</i>	29
2 Interaktiv im digitalen Raum	35
2.1 Einsamkeit, Stress und Langeweile	38
2.2 Lehren und Lernen im digitalen Raum	45
2.3 Eine Videoschleife planen und umsetzen	54
Praxisimpuls 6: Favorite words	72
Praxisimpuls 7: Ein-Wort- und Ein-Satz-Geschichten	74
Praxisimpuls 8: Das virtuelle Geschenk	75
<i>Neurodidaktischer Kommentar 2: Ergänzung und Abrundung</i>	77

3	Interaktiv kreative Räume schaffen	85
3.1	Was ist Kreativität eigentlich?	85
3.2	Wie kann man Kreativität fördern? Wo müsste man ansetzen?	87
3.3	Gibt es im Gehirn ein Kreativitätszentrum?	90
3.4	Hängen Kreativität und Intelligenz zusammen?	92
3.5	Kreative Räume	94
	Praxisimpuls 9: Objektschichten	97
	Praxisimpuls 10: Zoom und weiter	98
	Praxisimpuls 11: Geschichten von Dingen	99
	Praxisimpuls 12: Objektmonologe	101
	Praxisimpuls 13: Dein Leben	102
	Praxisimpuls 14: Synchronisieren – Vom Spiel mit den Gleichzeitigkeiten	103
	<i>Neurodidaktischer Kommentar 3: Ergänzung und Abrundung</i>	107
	Anstelle eines Nachworts ...	115
	Literatur	117