



CUE CARDS



7-eLearning
Nachhaltig Lehren und Lernen

**DIE STICHWORTKARTEN SIND
THEMATISCH SORTIERT UND SOLLEN
DIR EIN HILFSMITTEL ZUR
ORIENTIERUNG IM PROJEKT 21 SEIN.**

Das Projekt 21 ist in einer stetigen Entwicklung.
Daher befinden sich die einzelnen Klassen auf unterschiedlichen
Ausprägungsstufen.



TAGESABLAUF SGS



1

DER EINSTIEG IN DEN TAG

Die SGS-Gebäude stehen dir mit dem offenen Einstieg ab **07:45 Uhr** zum Lernen zur Verfügung. Die Kernarbeitszeit beginnt um **08:05 Uhr**.

Sobald du dich als **Gleitzeitschüler:In** eingeloggt hast, beginnt deine Lernphase in deinem Lernatelier. Frühstücken ist im Lernatelier nur vor dem Einloggen oder in den Pausen möglich.

2

BLOCK A

Im Block A arbeitest du an **Deutsch, Mathematik und Englisch**.

Im Block A finden auch **Sprechstunden** mit den **Kreativraumleiter:Innen** statt. Die jeweiligen Sprechstunden kannst du über EduPage bei den Leiter:Innen buchen. Im Block A können von dir auch **spezielle Kurse** in den Kreativräumen wahrgenommen werden, welche von den Kreativraumleiter:Innen regelmäßig angeboten werden.



3

PAUSEN

Variante A: Um **09:45 Uhr** ist große Pause. Dazu gehst du zügig auf den Pausenhof. Um **10:00 Uhr** gehst du wieder ins Gebäude und bist um **10:05 Uhr** an deinem Platz. In Regenspaußen übernimmt die Lernbegleitung die Aufsicht für ihre Schüler:Innen.

Die Flure sind keine Aufenthaltsorte. **Variante B** (nur in Absprache mit der Lernbegleitung): Insgesamt hast du **45 Minuten** Pause, die du dir frei einteilen kannst. Diese müssen von dir an der **Pausentafel** dokumentiert werden.



4

BLOCK B

Ab **10:30 Uhr** beginnt Block B - hier kannst du die Kreativräume und Projekte (gesteuert über die **Raumbelegungstafel**) besuchen. In diesem Block sollst du dir auch die Zeit nehmen, mit **anderen Schüler:Innen** gemeinsam zu arbeiten. Dies kann gerne auch lerngruppenübergreifend sein.



5

ÜBERMITTAG

Nach **13.25 Uhr** hast du eine Mittagspause bis **14 Uhr**.

Ab **14 Uhr** beginnt die **Gleitzeit**, welche um **14:45 Uhr** endet. Beachte dabei deine **Absichtserklärung** zu deiner Gleitzeit. Sprich Abweichungen mit deiner Lernbegleitung ab.



Projekt 21



LERNEN IM GEBÄUDE



1

RUHIGES LERN-HAUS

Das gesamte Gebäude, bis auf das Foyer, ist ausschließlich zum Lernen da. Chillen kannst du außerhalb des Gebäudes oder im Foyer (Winterstraße). Die Türen sind in der Regel geöffnet. Die Flurtüren sind zum Schallschutz geschlossen.



2

30 CM STIMME

Im Lernatelier und im Flur darf nur geflüstert (30 cm Stimme) werden. Es ist eine Ruhezone und für Einzelarbeit gedacht.



3

EXTRA-RÄUME

Die Bibliothek ist nach Rücksprache mit der Lernbegleitung für Cap 2 Schüler:Innen für Teamarbeit nutzbar.

Für Partner- oder Gruppenarbeit gehst du auf den Marktplatz (Cap 1 mit Lernaufsicht u. Cap 2 auch ohne). Auch dort verhältst du dich immer so, dass gelernt werden kann. Achte darauf, dass du den Marktplatz immer ordentlich verlässt.



4

AUSZEITEN

Du kannst individuelle Auszeiten nehmen. Sprich dies mit deiner Lernbegleitung ab. Die Auszeiten darfst du nicht in den Lernräumen oder Fluren verbringen.



5

BEWEGUNG IM HAUS

Türen öffnest und schließt du leise.

Türen zu den Klassen bleiben in der Regel offen.

Nutze in den Fluren immer deinen direkten Treppenabgang, um die anderen Schüler:Innen in den anderen Räumen nicht zu stören.

Alle haben das Recht in Ruhe arbeiten zu können.



6

GRADUIERUNG

Die möglichen Bewegungsfreiheiten für dich werden über die individuellen Graduierungen gesteuert. Deine Cap bestimmt auch, welche Räume du benutzen darfst.



ARBEITSPLATZ

1

RUHIGER, FESTER PLATZ



Du hast in deinem Lernatelier einen festen Arbeitsplatz, an dem du ruhig und konzentriert arbeitest.

2

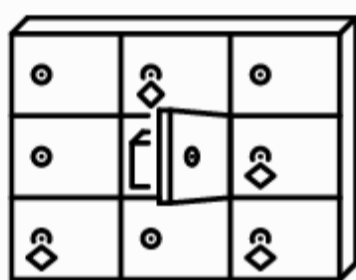
AUFGERÄUMT



Achte immer darauf, dass dein Arbeitsplatz ordentlich und aufgeräumt ist. Dies gilt auch für alle anderen Bereiche, die du in der Schule benutzt. Die „Pflege“ und Ordnung deines digitalen Arbeitsplatzes (Navi und Lernwelt) ist genauso wichtig.

3

SCHLISSFÄCHER



Um deine privaten Sachen sicher zu lagern, kannst du dir ein Fach in einem Astra Schrank mieten.

4

SICHTBARE ZIELE



Über die Lern- u. Entwicklungsgespräche (LEG) werden deine Arbeitsphasen mit der Lernbegleitung strukturiert und über EduPage dokumentiert und reflektiert. Die Rhythmisierung der LEG wird deine Lernbegleitung mit dir festlegen.

5

ARBEITSPÄNE



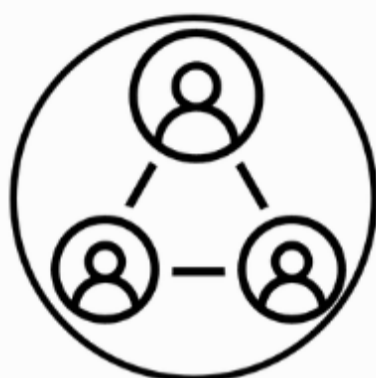
Über das Lern-Navi werden deine Arbeitsaufträge über die Missionen dargestellt. Deine Lernwelt dient dazu, deine Arbeitsergebnisse zu sichern und zu dokumentieren. Siehe hierzu die CueCard SGS-Lern-Navi.

LERNBEGLEITUNG

Da sich die Lehrerrolle deutlich verändert, ändert sich auch die Bezeichnung von Lehrer:In zu Lernbegleitung.

1

PERSÖNLICHE LB



In dem Raum deines persönlichen Arbeitsplatzes befindet sich in der Regel auch deine **persönliche Lernbegleitung**. Diese ist in der Funktion mit der Klassenleitung zu vergleichen. In Ausnahmefällen kann deine persönliche Lernbegleitung sich in einem anderen Raum aufhalten.

2

LERNBEGLEITUNG AREA



Die Lernbegleitung der Area ist für dich ebenfalls Ansprechpartner:In. Die **Area-Lernbegleitung** kann auch einen "Heimat-Raum", wie den **Marktplatz** oder das Besprechungszimmer besitzen. Neben den Coachings bietet auch diese Lernbegleitung Projekte und Kurse für dich an. Welche dies sind, kannst du in deinem Lern-Navi sehen. Über EduPage lassen sich diese Kurse/Projekte wählen.

3

LB PARTNERLERNGRUPPE



Grundsätzlich sollen alle Lerngruppen auch eine Partnerlerngruppe besitzen. Diese andere Lernbegleitung ist ebenfalls eine **Ansprechperson** für dich. Gerade wenn deine persönliche Lernbegleitung nicht da sein sollte, findest du bei ihr besondere Unterstützung.

4

KREATIVRAUMLEITUNG



Die Kreativraumleitungen sind besondere Expert:Innen in den jeweiligen Kreativräumen. In der ersten Lernphase stehen sie dir bis **10:30 Uhr** für **Sprechstunden zur Planung** der individuellen Projekte oder für in EduPage ausgeschriebene Kurse zur Verfügung.

Projekt 21

SGS LERN-NAVI

1 GRUNDSEITE



Jede Lerngruppe hat ihre eigene **individuelle** und an die Klassenstufe **angepasste Lern-Plattform (Lern-Navi)**. Über deine Lernbegleitung erhältst du alle **Zugangsdaten** zu deinem Lern-Navi und zu deiner Lernwelt. Diese individuellen **Zugangsdaten** werden auch deinen **Eltern /Erziehungsberechtigten** zur Verfügung gestellt.

2 MENÜFÜHRUNG

Mission

Deutsch

Termine

Das Menü im **Kopfbereich** des Lern-Navis verweist dich auf **Informationsseiten** wie Termine, Schulknigge, aber auch auf die Lernwelt.

Im **Hauptmenü** sind die Fächer und die Missionen für dich verankert.

In der **rechten Seitenleiste** werden deine Punkte und Aktionen auf deinem Lern-Navi gezählt.

Unten auf der Seite werden die **Gutschein- und Teamkarten** eurer Lerngruppe aufgezeigt. Diese werden individuell von deiner Lernbegleitung erstellt.

3 MISSION



Damit du weißt, was du in der Woche zu erledigen hast, gibt es die Missionen. Hier sind deine **individuellen Arbeitspläne** der einzelnen Wochen in einem **Lernpfad** dargestellt.

Je nach **Graduierung** (siehe CueCard Graduierung) wird dein **Wochenplan** nochmal mit dir strukturiert.

In der Mission werden auch die von dir schon bearbeiteten Unterlagen als solche angezeigt.

4 LERNWELT



Die Lernwelt ist dein **datensicherer Ablageplatz** für deine Dokumente. Hier kannst du auch die Links zu deinen Projekten auf externen Plattformen hinzufügen.

Über die Lernwelt erreichst du auch die Schulbank für deine **Credits** und **SieSchus**. Der Link zur Lernwelt befindet sich in der Kopfzeile des Lern-Navis.

EDUPAGE

Die Nutzung von EduPage ist u.a. für die folgenden Punkte verbindlich.

1

KOMMUNIKATION



DSGVO

EduPage ist die **datensichere Kommunikationsplattform** an der Siebengebirgsschule.

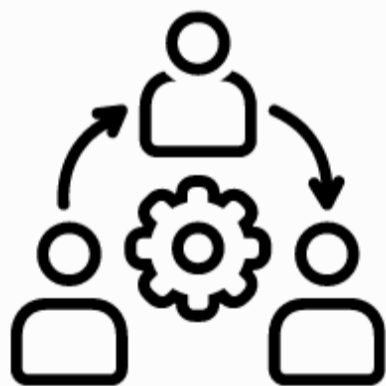
Hier kannst du auch allen Lernbegleitungen eine **Nachricht** zukommen lassen.

Solltest du mal **krank** sein, so müssen deine Eltern dies über EduPage der Schule mitteilen.

Außerdem werden alle **wichtigen Benachrichtigungen** der Schule an dich und deine Eltern über EduPage versendet. Dies können z.B. die Lern- und Entwicklungsgespräche mit den **Verhaltenszielen** oder die **Rückmeldung** über gemachte Steps sein.

2

ORGANISATION



EduPage organisiert für dich ganz viele Dinge. Deine Eltern und du können sich hier z.B. deinen **Stundenplan**, mögliche **Vertretungsstunden** und die **Termine der Leistungsüberprüfungen** anschauen.

Außerdem hat die Lernbegleitung die Möglichkeit, die Ergebnisse der Lern- und Entwicklungsgespräche sowie die **Noten** aus den einzelnen Fächer dort abzulegen. Solltest du mal was verlieren, so kann die Suche danach über EduPage -über eine spezielle Funktion- gesteuert werden. Auch **Zahlungen** können über EduPage organisiert werden.

Aber auch noch vieles mehr...

3

HILFSSEITE FÜR EDUPAGE



EduPage ist so umfangreich, dass es den Rahmen der Cue Cards sprengen würde. Daher hier zwei QR-Codes oder der Link zu weiteren Hilfeseiten.



SCAN ME

Erklärvideos



SCAN ME

Hilfeseite

Projekt 21

RÜCKMELDUNG

Eine regelmäßige Rückmeldung der Lernbegleitungen über die erbrachten Leistungen und das Arbeits- und Sozialverhalten der Schüler:Innen ist fester Bestandteil im Projekt 21.

1 NOTEN



Über die Funktion "Bewertungen" und dann "Lerngruppe" können die Lernbegleitungen Noten in den Fächern vergeben. Diese Noten werden nach der Speicherung sowohl euch Schüler:Innen als auch den Erziehungsberechtigten u.a. als Nachricht angezeigt.

2 STEPS IN DEN MISSIONEN



Wie weit die Steps in den Missionen von euch als Schüler:Innen erledigt wurden, kann über zwei Art über die Funktion "Bewertungen" und dann "Verhaltensskala" angezeigt werden.

1. "Steps erledigt": Diese Rückmeldung kann von der Lernbegleitung gewählt werden, wenn im Rahmen des Coachings ein erledigter Step vorgezeigt und "abgehakt" wird.
2. "Steps nacharbeiten": Diese Rückmeldung wird angezeigt, wenn du am Ende der Woche deine Steps nicht erledigt hast.

Auch diese Rückmeldungen werden dir und den Erziehungsberechtigten als Nachricht angezeigt.

3 LEG (WOCHENZIELE)



Die Lern- und Entwicklungsgespräche können dir ebenfalls über die Verhaltensskala angezeigt werden. Neben den Wochenzielen kann hier auch die vereinbarte Verhaltensskala-Zahl angegeben werden.



MEDIENNUTZUNG

1

STÖRUNGSFREIE NUTZUNG



Setze Medien immer nur dann ein, wenn sie dir beim Lernen helfen.

Dein Tablet/ Laptop nutzt du nicht als "Spielkonsole".

Störe niemanden durch die Nutzung der Medien.

Benutze stets **Kopfhörer**, wenn du etwas anhören/ansetzen möchtest. Dafür musst du deine eigenen Kopfhörer mitbringen.

2

HANDY-REGELUNG



Handys dürfen mit in die Schule gebracht werden, müssen jedoch **stummgeschaltet** in der Tasche bleiben! Frage deine Lernbegleitung, wenn du dringend zu Hause anrufen musst.

3

TABLETS



Auf deinem Tablet muss dein Name zu lesen sein, sodass das Tablet jederzeit sofort zugeordnet werden kann.

Mitteilungen musst du auf deinem Tablet deaktivieren (Ausnahme: EduPage).

4

"PFLEGE"



Lade dein Tablet Zuhause auf und bring es jeden Tag einsatzbereit zum Lernen in die Schule mit.

Achte darauf, dass die Leihgeräte immer gut gegen Beschädigung geschützt sind. Melde Probleme mit Medien bitte sofort deiner Lernbegleitung, damit diese behoben werden können.

Projekt 21

KREATIVRÄUME

1 ZEITEN



Die Kreativräume können ab **10:30 Uhr** frei von allen Schüler:Innen gewählt werden. Wenn du in einen Kreativraum gehen möchtest, muss dich deine Lernbegleitung im digitalen **Raumbelegungsplan** umstecken.

2 SPRECHSTUNDEN



Bevor du ein neues Projekt im Kreativraum beginnst, musst du bei der Kreativraumleitung eine Sprechstunde besuchen. Hier kannst du dann dein **Projekt besprechen bzw. planen**. Die Sprechstunden finden zwischen **08:05 Uhr und 10:30 Uhr** statt.

3 MATERIALKOSTEN

CREDITS

Bevor du ein Projekt beginnst, muss du die Materialkosten über deine Credits begleichen. Wie viele Credits dein Projekt benötigt, sagt dir die Kreativraumleitung. **Deine Credits werden digital über deinen persönlichen Bankautomaten** übertragen. Diesen kannst du über deine Lernwelt anwählen.

4 DOKUMENTATION



Alle Projekte in den Kreativräumen werden über deine entsprechenden **Taskcards** digital dokumentiert. Hierzu musst du nach **jeder Lerneinheit ein kurzes Foto/Film mit Kommentar** verfassen.

Zum Abschluss des Projektes stellst du, in einer speziellen Sprechstunde, die Taskcard der Kreativraumleitung vor. Auch deine Lernbegleitung kann deine Dokumentation einsehen.

GLEITZEIT

1

GRUNDIDEE



- Ab der **7. Jahrgangsstufe** kann das Lernbegleitungsteam die Gleitzeit organisieren.
- Die Gleitzeit darf die eigentliche Stundentafel der Lerngruppe nicht verringern.
- Die Gleitzeit kann individuell an die Bedürfnisse der Lerngruppe angepasst werden.
- Die Gleitzeit im Nachmittag gilt für die Lernbegleitung als Aufsicht.
- Die Gleitzeit verhindert ein zu "spät kommen" – und schafft somit mehr effektive Lernzeit.
- Die Schüler:Innen planen ihre individuelle Gleitzeit durch eine Absichtserklärung, welche in einer Übersicht offen einzusehen ist.

2

TECHNIK DER GLEITZEIT



- Die Schülerschaft bekommt kostenlos einen Chip zum Einloggen. Bei Verlust des Chips kostet der nächste 2 Euro. Das Einloggen klappt an allen Geräten und an allen Standorten.
- Für die Gleitzeitstunden müssen eigene Interessensgruppen angelegt werden. In den Gleitzeitstunden wird eigenverantwortlich an den Missionen gearbeitet.
- Die Gleitzeitstunden müssen im Klassenbuch auf EduPage durch die Lernbegleitung am Ende des Tages bestätigt werden.
- Die Gleitzeit bezieht sich immer auf eine „Pflichtleistung“ von 62,5%, welche sich auf die gesamte Gleitzeit im angegebenen Zeitraum beziehen. Die restlichen Stunden in der Stundentafel spielen keine Rolle für die Gleitzeit.

4

RECHENBEISPIELE



Die Gleitzeit kann auf unterschiedliche Art und Weise umgesetzt werden. Um die Möglichkeiten besser auszuloten, gibt es hinter dem QR Code mehrere Rechenbeispiele für die unterschiedlichen Varianten. Die jeweilige Lernbegleitung sucht für ihre Schüler:Innen das optimale Model aus.



GRADUIERUNGEN

DIE CAPS SIND IMMER BESTANDTEIL DER LEG. HIER DIE MARKANTEN UNTERSCHIEDE:

A CAP 0



- Du musst immer in enger **Begleitung** einer Lernbegleitung sein.
- Diese Stufe gilt mindestens zwei Wochen für dich.
- Dein **Arbeitsplan** muss über **abgesprochene Tagespläne** gesteuert werden.
- Du darfst keine Gleitzeit machen.

B CAP - EINSTIEG



- Du kannst nach Absprache zeitlich begrenzt andere Räume - **mit einer Lernaufsicht** - nutzen.
- Du erstellst nach Rücksprache mit der Lernbegleitung (z.B. im LEG) einen **Organisationsplan** für die Woche.
- **Individuelle Auszeiten** musst du **absprechen** (beachte hier die CueCard "Lernen im Gebäude").

C CAP 1



- Du nutzt nach Absprache zeitlich begrenzt andere Räume **auch ohne Lernaufsicht** (z.B. Bibliothek).
- Du **organisierst zuverlässig und selbständig** deine Lernphasen.
- Du hältst dich **verlässlich** an die **Medien- und Schulordnung**.

D CAP 2



- Du darfst **-zeitlich unbegrenzt-** sinnvoll, ruhig und selbständig die Räume im Gebäude nutzen (**auch Kreativräume**).
- Du **beteiligst dich aktiv** an **Projekten und Aufgaben** in der Schule.
- Du **unterstützt andere Schüler:Innen** bei ihren Lernprozessen.
- Du **bearbeitest umfanglich und erfolgreich** deine **Missionen**.

E CAP 3



- Du **organisierst** deine Lernphasen **räumlich und zeitlich eigenverantwortlich**.
- Du **leitest aktiv Projekte und Aufgaben** an der Schule.
- Du **achtest** mit auf die **Einhaltung der Schul- und Medienregeln**.



GAMIFICATION

**GAME
OVER**

1

BEGRÜNDUNG

Gamification heißt nicht, dass du auf unserem Lern-Navi Spiele spielen kannst. Vielmehr soll die Lernoberfläche für dich so gestaltet sein, dass du -aber auch deine Eltern- **Erfolge und Aufwand** beim Lernen sofort **ablesen** können.

Außerdem sind spielerische Elemente auf dem Lern-Navi eingebunden, um die Seite für dich attraktiv zu gestalten. Ein Beispiel dafür ist die **Schatzkiste**.

2

LEVEL, AVATARE UND SPIELPUNKTE

Die Level stehen in Verbindung zu deinen Aktionspunkten. Je mehr Aktionspunkte du erarbeitest, desto höher steigt dein Level.

Die Avatare werden dir von deiner Lernbegleitung für **besondere Leistungen oder Aufgaben** vergeben und erscheinen dann auf der Oberfläche deines Lern-Navis. Ein klassisches Beispiel für einen Avatar ist der **Klassensprecher-Avatar**.



3

COINS, GUTSCHEINPUNKTE UND TEAMPUNKTE

Deine gesammelten Spielpunkte erhöhen automatisch deine Coins auf deiner Seite. Die Coins kannst du über den Wechselautomaten entweder in **Gutscheinpunkte** oder **Teampunkte** umwandeln.

Auch die Anzeige deiner **Gutscheinpunkte** und **Teampunkte** befindet sich auf der **rechten Seitenleiste**.



4

SCHATZKISTE UND GUTSCHEINE

Die **Schatzkiste** kann von dir alle 8 Stunden geöffnet werden. Über einen **Zufallsgenerator** wird dir beim Öffnen immer wieder eine andere Anzahl an Punkten **gutgeschrieben**.

Unten auf deiner Seite befinden sich Dinge, die du mit deinen **Gutscheinen** einlösen kannst. Zudem gibt es dort ein Eingabefeld für **Sonderpunkte** (z.B. **Geburtstage**), die du über deine Lernbegleitung erhältst.





DIGITALE GERÄTE

1

MOBILES ARBEITEN



Damit du im Projekt 21 überall lernen kannst, sind zwei Dinge wichtig:

1. Dein **digitales Endgerät** ermöglicht mobiles, flexibles Arbeiten im gesamten Gebäude, aber natürlich auch an jedem anderen Ort.
2. Durch das **Lern-Navi** und die digitale **Ablageflächen** in deiner Lernwelt bist du überall "lern- und arbeitsfähig".

2

UNTERSTÜTZUNG



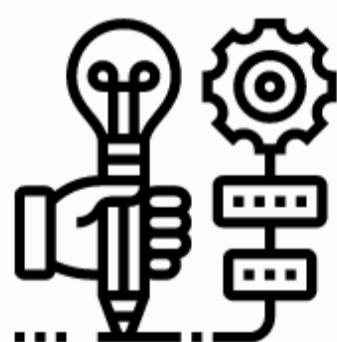
Die digitalen Endgeräte können dir als „Assistenz“ beim Dokumentieren, Strukturieren und Präsentieren helfen.

Dies kann eine gute Hilfe sein, um so noch mehr am eigentlichen Thema arbeiten zu können.

Schlaubergerwissen: In der Fachwelt spricht man von Inklusion durch Diklusion.

3

KREATIVES ZUSATZ-TOOL



Digitale Endgeräte ermöglichen dir mit noch mehr kreativen Werkzeugen deine Gedanken zu dokumentieren und Anderen zu vermitteln.

Digitale Tools, wie z.B. die **Zeitlupenfunktion** auf dem iPad, können aber auch Dinge ermöglichen oder sichtbar machen, die du ohne diese Werkzeuge nicht hättest machen können.

4

KULTURTECHNIK



DIGITALE TRANSFORMATION

Eine stetig, immer stärker wachsende Digitalisierung ist Teil deiner Lebenswirklichkeit. Immer mehr Dinge werden über digitale Instrumente gesteuert. Daher ist es wichtig, dass du weißt, wie du damit umgehen kannst, und lernst digitale Werkzeuge als (Arbeits-) Hilfen für dich zu verwenden.

Schlaubergerwissen: Siehe auch Kultusminister Konferenz: "Strategien zur Bildung in der digitalen Welt".



VORGABEN



Ministerium für Schule und
Bildung NRW

1A

DIGITALSTRATEGIE NRW

Orientiert an den Vorgaben der Kultusminister Konferenz hat das Bildungsministerium NRW eine Broschüre mit drei Handlungsfeldern der Digitalstrategie herausgegeben. Hier werden die verbindlichen Veränderungen im pädagogischen und digitalen Bereich deutlich aufgezeigt.



SCAN ME

Broschüre

1B

REFERENZRAHMEN NRW

Bei der Schulentwicklung orientiert sich die Siebengebirgsschule an dem vorgegebenen Referenzrahmen der Schulentwicklung in NRW.

Über den QR-Code erhaltet ihr detaillierte Informationen zum Referenzrahmen, so wie er in den Schulentwicklungen in NRW vorgesehen ist.



SCAN ME

Referenz-
rahmen

2

LERNEN IM 21. JAHRHUNDERT

Über das Lernen im 21. Jahrhundert findest du weitere Informationen im OECD Lernkompass 2030. Über den QR-Code erhältst du detaillierte Informationen zum Lernkompass.



SCAN ME

OECD
Lernkompass

BEGRIFFLICHKEITEN

1

LERNBEGLEITUNG



Der Begriff Lernbegleitung ersetzt bei uns an der SGS den Begriff Lehrer:Innen. Über die unterschiedlichen Arten der Lernbegleitungen gibt es eine eigene CueCard für dich.

2

COACHING



In Coachingphasen wirst du alleine oder in einer Kleingruppe in Aufgabenstellungen oder Projekten durch deine Lernbegleitung unterstützt.

Coachingphasen sollten ein natürlicher Bestandteil deines Lernens sein. Auch Schüler:Innen können sich selbstverständlich untereinander coachen.

3

LERN- ENTWICKLUNGS- GESPRÄCH (LEG)



Verhaltensskala

In den Lern- und Entwicklungsgesprächen werden deine **Wochenziele** erarbeitet oder reflektiert.

Diese individuellen Gespräche dienen dazu, dein **Arbeits- und Sozialverhalten** zu optimieren. Eine Dokumentation der LEG erfolgt über EduPage. Die LEG sind mit der **Förderplanung** vernetzt.

4

IMPULSPHASE



In den Impulsphasen stellt dir deine Lernbegleitung aktuelle Themengebiete vor. In dieser **Frontalphase** besteht immer auch die Möglichkeit mit einer größeren Gruppe in den Austausch zu kommen (**Dialogphase**).

5

BRIEFING / DEBRIEFING



Zu **Beginn und am Ende** eines Prozesses / Tages **bespricht bzw. reflektiert** deine Lernbegleitung kurz deine **Lern- und Arbeitsvorhaben**. Um dir zu helfen, kann dies durch die Lernbegleitung auch häufiger geschehen.

Eine Rückmeldung zu nicht gemachten Steps kann deine Lernbegleitung über eine spezielle Funktion in EduPage geben.

Projekt 21

IMPRESSUM

Siebengebirgsschule Bonn
Winterstraße 53
53177 Bonn



7-eLearning
Nachhaltig Lehren und Lernen

Weitere Informationen
siebengebirgsschule.de
projekt21.sgs-bonn.de



SCAN ME

SGS Bonn



SCAN ME

Projekt 21