

IMPRESSIONEN DURCH GRAFIKEN

Cue Cards



18 Stichwortkarten, um die Veränderungen in unserem System für unsere Schulgemeinschaft einfach darzustellen. U.a. ist dort auch eine Karte aufgelistet, die den Aufbau von Lerneinheiten darstellt.



Vereinbarungen zu den Räumen



Insgesamt haben wir vier Raumtypen. Lernatelier, Area, Kreativräume und Entspannungs- Pausenräume



Tagesablauf / Lernbegleitung / Lerntagebuch



Eine grobe Übersicht über den Lernalltag mit den drei oben genannten, unterschiedlichen Aspekten.

Projekt 21

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.

Projekt 21

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 Gleitzeit Schüler:In eingeloggt hast, beginnt deine Lernphase in deinem Lernatelier. Frühstück 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 Regenspauern 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.



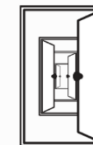
3 EXTRA-RÄUME

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.

Projekt 21

ARBEITSPLATZ

1 RUHIGER, FESTER PLATZ



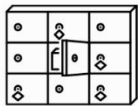
Du hast in deinem Lernatelier einen festen Arbeitsplatz, an dem du ruhig und konzentriert arbeitest.

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.

Projekt 21

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



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 gezeigt. Unten auf der Seite werden die Gutscheine- 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.

Projekt 21

EDUPAGE

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

1 KOMMUNIKATION

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 Fächern 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.



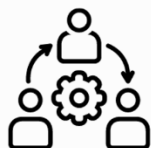
Erklärvideos



Hilfeseite



DSGVO



<https://siebengebirgsschule.de/edupage-guide-fuer-eltern/>

SIEBENGEIRGSSCHULE BONN

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.



SIEBENGEIRGSSCHULE BONN

Projekt 21

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/ansehen 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.

SIEBENGEIRGSSCHULE BONN

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

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.

CREDITS

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.

Projekt 21

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.

Projekt 21

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 **umfänglich** 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.

Projekt 21

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



2.500-4.999 Pkt.

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.

Projekt 21

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



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"**.

Projekt 21

VORGABEN

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.



Ministerium für Schule und
Bildung NRW



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
Referenzrahmen

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

Wichtige Kriterien zur Erstellung guter Lerneinheiten!



- 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)**

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.
Verhaltensskala
- 4 IMPULSPHASE**

In den Impulsphasen stellst du 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 **besprichst bzw. reflektierst** 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.

Siebengebirgsschule Bonn
Winterstraße 53
53177 Bonn



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



SGS Bonn



Projekt 21

Vereinbarungen zu den LERNATELIERS

- Aus Klassenräumen werden Lernateliers -

ÖFFNUNGSZEITEN



Alle Lernateliers sind ab 7:45 Uhr für einen offenen Einstieg geöffnet.

Das Lernatelier ist immer durch eine Lernbegleitung besetzt.

FUNKTION

Die Lernateliers sind die "Heimatorte" mit festen Lernbegleitungen für die einzelnen Schülerinnen und Schüler und grundsätzlich der erste Anlaufpunkt zum Tageseinstieg.



EINZELARBEITSRAUM



Die Lernateliers sind die wichtigsten Räume für die individuellen, eigenverantwortlichen Arbeitsphasen. Die Einzelarbeitsplätze sind daher in Coupletische ohne Ausrichtung zu einem Zentrum aufgestellt. Die Coupletische sind an den Kopfseiten durch eine Pinnwand getrennt.

FLÜSTERZONE

Sowohl die Lernateliers als auch die Flure sind Flüsterzonen, um ruhige, intensive Einzelarbeitsphasen zu ermöglichen. Auch die Coachings und LEG müssen mit einer 30 cm Stimme erfolgen



30 cm Stimme

RAUMREGELN



Auch im Lernatelier gelten die "klassischen" Kniggeeregeln wie z.B. keine Kappe, keine Süß- oder Koffeingetränke., keine Handys und keine unnötigen Bewegungen im Raum.

Die Lernateliers sind in der Regel nur durch die jeweiligen Klassenmitglieder zu nutzen.

IMPULSE / DIALOGE

Durch die Lernbegleitungen können sowohl Dialog- als auch Impulsphasen über Edupage und dem Lern-Navi angelegt werden. In den Hauptfächern muss mindestens ein Impuls die Woche und pro Fach stattfinden.



PAUSEN



Alle Schülerinnen und Schüler müssen das Lernatelier in ihren (Extra-) Pausen verlassen. Nur so können die verbleibenden Lernenden in Ruhe arbeiten.

ORDNUNG/SAUBERKEIT

Alle Schülerinnen und Schüler sind für die Ordnung im Raum mitverantwortlich. Die Lernbegleitungen bestimmen wöchentlich einen Ordnungsdienst.



ARBEITSPLATZ DES LERNBEGLEITERS



In den Lernateliers gibt es keine festen großen Pulte mehr, um immer bei den Schülerinnen und Schülern zu sein.

Der Impulstisch darf nicht als Pult umfunktioniert werden.

COACHING

Das Coaching ist das wichtigste Element im Lernatelier. Neben der fachlichen Unterstützung dient das Coaching auch als Bankingtime für den Beziehungsaufbau zwischen Lernbegleiter und Schüler:in.



Vereinbarungen zur Nutzung der

AREA

ÖFFNUNGSZEITEN



Erst wenn der Areabereich mit einer Lernbegleiterkarte oder "Freikarte" im Raumbelungsboard gekennzeichnet ist, gilt der Raum als geöffnet. In der Regel soll die Nutzung ganztägig möglich sein.

AUFTEILUNGSSITUATION

Bei Aufteilungen in Vertretungssituationen darf die Area ebenfalls nur temporär und nach Absprache (Briefing) von den SchülerInnen genutzt werden.



RAUMBELEGUNG



Die Raumbelegung wird über das digitale Belegungsboard gesteuert. Eine Reservierung ist nicht möglich. Immer die abgebende Lernbegleitung schiebt die SchülerInnen-Karte auf dem Board. Pro Lerngruppe dürfen in der Regel max. 3 SchülerInnen den Raum gleichzeitig nutzen..

FEHLVERHALTEN

Bei massivem Fehlverhalten bekommt die*der Schüler*in ein Kreuz hinter den Namen und ist dann für die Area temporär gesperrt.



NUTZUNGSARTEN



Eigenverantwortliches Arbeiten: Die SchülerInnen arbeiten alleine oder in Gruppen in der Area.
Coaching durch die Area-Lernbegleitung: Hierzu muss die Karte der SuS unter die Lernbegleiterkarte geschoben werden.

BRIEFING U. DEBRIEFING

Die Area kann nur unter Absprache und temporär genutzt werden. Je höher die Cap ist, desto länger die Nutzungszeiten. Vor und nach der Arealnutzung findet ein Briefing mit der Klassenleitung statt.



AKTIONEN IN DER AREA



Unregelmäßig können durch die Lernbegleitungen der Area Aktionen wie z.B. Zahlen-Bingo angeboten werden. Die Area bleibt dabei weiterhin für andere Lernende geöffnet.

ORDNUNG

Alle ArealnutzerInnen sind für die Ordnung im Raum mitverantwortlich. Die Area darf nicht zum "Chillen" belegt werden.



PAUSENBEREICHE



Indoor-Pausenbereiche sind an den einzelnen Standorten genau definiert. Auch die Nutzung dieser Räume muss im Raumbelungsplan angezeigt werden.

FACHLICHES COACHING

Die Hauptaufgabe der Area-Lernbegleitungen liegt im Coaching der SchülerInnen. Hierzu nehmen die Area-Lernbegleitungen im Vorfeld aktiv Kontakt mit den Schülergruppen auf, um u.U. Absprachen zu treffen.



Siebengebirgsschule Bonn
CC-BY-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Projekt 21

Vereinbarungen zu den

KREATIVRÄUMEN

ZEWERKSTATT, KÜCHE, HOLZWERKSTATT, KUNSTRAUM, GARTEN



ÖFFNUNGSZEITEN

Block A: 8 Uhr -10 Uhr
Kurse, Impulse und Sprechstunden.

Block B: Ab 10:15 Uhr
Eva in den Kreativräumen mit Coaching.

Kreative Auszeiten sind immer möglich

SPRECHSTUNDEN

Die Kreativräume dürfen nur nach individueller Sprechstunde genutzt werden. Kreative Auszeiten sind natürlich ohne möglich. Die Sprechstunden müssen über Edupage gebucht werden.



RAUMBELEGUNG

Die Raumbelegung wird über das digitale Belegungsboard gesteuert. Eine Reservierung für den Block B ist nicht möglich. Immer die abgehende Lernbegleitung schiebt die Schüler*innen-Karte auf dem Board. Pro Lerngruppe dürfen max. 3 Schüler*innen gleichzeitig in den Raum.

FEHLVERHALTEN

Bei massivem Fehlverhalten bekommt die*der Schüler*in ein Kreuz hinter den Namen und ist dann für die Kreativräume temporär gesperrt.



NUTZUNGSARTEN

Kreative Auszeit - hinter den Namen kommt eine Sonne
Kreative Eva Zeit nach Absprache (Sprechstunde)
Fachmodule / Badges
Tutoring durch Schüler*in möglich

DOKUMENTATION

Die Dokumentation der Kreativraum-nutzung ist zwingend in jeder Stunde auf dem iPad verpflichtend. Die Bewertung in der Abschluss-Sprechstunde erfolgt über die Raumbelegungskarte.



CREDITS

Alle Verbrauchsmaterialien in den Kreativräumen müssen über die Credits abgebucht werden. Die Schüler*innenschaft erhält dazu am Anfang des Schuljahres Credits auf ihre(n) digitalen Konten gutgeschrieben.

ORDNUNG

Alle Kreativraumnutzer*innen sind für die Ordnung im Raum mitverantwortlich. Der Kreativraum darf nicht zum "Chillen" belegt werden.

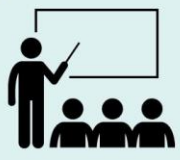


MODULE UND BADGES

Feste Kurse und Badges sind auf den Sites der Kreativräume hinterlegt. Auch die Bearbeitung der Module bedarf einer Sprechstunde im Vorfeld.

KURSE UND IMPULSE

Die Impulse im Block A dienen dazu die Angebote in den Kreativräumen kennenzulernen. Kurse vertiefen notwendige Kompetenzen. Impulse und Kurse werden durch die Kreativraumleitenden über Edupage bzw. die Monitore angeboten.



KREATIVE AUSZEIT

Kreative Auszeiten können von Schülerinnen und Schülern selbständig in emotional belasteten Situationen genommen werden. Der Kreativraum ist KEIN Trainingsraum!

Mental Care für alle Teile der Schulgemeinschaft

Gesamtes Personal



Entspannung während der Teamzeit



Schüler:innen und Elternschaft im eigenen Raum

LERNBEGLEITUNG

Die Lehrerrolle hat sich stark verändert. Daher heißen die Lehrer:Innen bei uns Lernbegleitung.



Am Anfang wird dir deine Lernbegleitung alles erklären und zeigen. In der ersten Klasse ist dein Tagesablauf an deine Lernbegleitung gebunden. Sie unterstützt dich dabei deinen Lernalltag zu organisieren und immer eigenverantwortlich zu organisieren.

Über Impulse wirst du in neue Themengebiete eingeführt.



Wenn du an der SGS angekommen bist, wirst du die Lerninhalte immer mehr **eigenverantwortlich** erarbeiten.

Bei Fragen helfen dir die Lernbegleiter gerne weiter.

Dein **persönlicher Lernbegleiter** ist meistens im selben Raum wie dein persönlicher Arbeitsplatz.



Dein persönlicher Lernbegleiter ist wie ein Klassenleitung für dich.

In der **Area** wie z.B. der StudyHall stehen dir auch noch **weitere Lernbegleitungen** als Ansprechpartner:innen zur Verfügung.

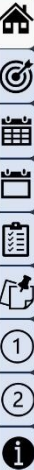


In den **Kreativräumen** findest du unsere Kreativraumleitungen. Diese sind Expert:innen in diesem Raum.

Sie stehen in der ersten Lernphase (bis 10:00 Uhr) für dich bereit für:

- **Sprechstunden** zur Planung deines Projektes
- spezielle ausgeschriebene fachliche **Kurse**, wie z.B. für den 3D Drucker.

Lern-Tagebuch



Selbstentwickeltes, digitales Lerntagebuch zur Reflexion und Organisation der Lerneinheiten

Rollenwechsel vom Lehrer zur Lernbegleitung

Einige Klassengemeinschaften haben die Möglichkeit über den Tag verteilt individuelle, flexible Pausenzeiten zu nehmen. Damit entfallen bei diesen Schüler:innen aber die normalen Pausenzeiten mit Gong. Gerade für diese Gruppe gibt es neben den üblichen Pausenräumen auch noch einen Entspannungsraum (7Heaven), um kurz zu entspannen.

Ein Schultag an der Siebengebirgsschule

TAGESABLAUF

In den ersten Klassen gilt ein komplett geregelter Ablauf. Mit der Zeit entwickelt sich immer mehr ein individueller Ablauf.



8:05 UHR



Beginn der Kernarbeitszeit in Klassen die keine Gleitzeit haben.
Block A: Hauptfächer: Deutsch, Mathematik, Englisch und auch Sachunterricht in der Primarstufe.

7:45 UHR
Offener Einstieg zum Lernen



9:45 UHR
Beginn der Pause



11:35 UHR
2. Pause



13:25 UHR
Mittagspause



14:45 UHR
Spätestes Ende der Gleitzeit/ Recall-Phase!

14:00 UHR
Beginn der Gleitzeit und der Recall-Phase am Mittag.



11:55 UHR
2. Block B

10:05 UHR

1. Block B: Auch Nebenfächer & Projekte; mit anderen Schüler:Innen arbeiten.
Ab 10:15 Uhr: Öffnung der Kreativräume für eigene Projekte.

10:00 UHR
Ende: Pause

