

LERNEN MIT APPS

Für das Lernen mit digitalen Medien setzen wir viele verschiedene Apps ein. Ein besonderes Augenmerk legen wir dabei auf einen datenschutzkonformen Einsatz.



Anton

Die Anton-App ermöglicht es uns, den Kindern individuelle Übungen aus den Lernbereichen Deutsch, Mathematik, Sachunterricht und Englisch zuzuweisen. Somit können wir die individuellen Lernbedürfnisse berücksichtigen und die Kinder zielgenau fördern.

Die Lehrkräfte erhalten Einblick in die Lösungsversuche der Kinder und können dies wiederum bei der weiteren Planung der Lernförderung berücksichtigen.



Antolin

Auf der Leseförderplattform Antolin können die Kinder zu jedem gelesenen Buch ein kleines Lesequiz bearbeiten. Je nach Schwierigkeitsgrad des Buchs und der Quizfragen können die Kinder Lesepunkte sammeln und regelmäßig durch Urkunden belohnt werden. Neben der Förderung in der Bedienung digitaler Medien steht hier also auch die Förderung der Lesekompetenz im Vordergrund.

LERNEN IN DISTANZ UND PRÄSENZ

Logineo LMS



Seit August 2020 setzt unsere Schule auf das Lern-Management-System (LMS) Logineo LMS, welches uns durch das Land NRW kostenlos zur Verfügung gestellt wird.

Dieses LMS ermöglicht es uns, den Kindern Aufgabenstellungen und Lernangebote zur Verfügung zu stellen ...

- in Distanz und Präsenz
- zur individuellen Bearbeitung oder als kollaboratives Lernsetting
- zur digitalen oder zu analogen Bearbeitung

Gegen Mitte des ersten Schuljahres werden die Kinder an die Nutzung der Plattform herangeführt.

Doch nicht nur für die Kinder gibt es Angebote in Logineo LMS, sondern auch für Sie als Eltern. Hierzu zählen:

- Informationen zu den Angeboten der OGS (zum Beispiel der AG-Plan oder der aktuelle Speiseplan)
- Wichtige Formulare und Flyer zum Download
- Ein Archiv aller Elternbriefe
- Austauschmöglichkeiten für die schulischen Mitwirkungsgruppen
- und noch vieles mehr!

Sie erreichen das Logineo LMS der KGS Niederkassel unter folgende Adresse:



<https://115800.logineoNRW-LMS.de>



GGs NIEDERKASSEL



Eltern-
Information

Lernen mit

und

über

digitale(n) Medien



Gemeinschaftsgrundschule Niederkassel



Annostraße 3

53859 Niederkassel

(02208) 3761

info@ggs-niederkassel.de

www.ggs-niederkassel.de

Ihre Kinder wachsen in einer Welt auf, die zunehmend von digitalen Medien geprägt ist. Die Digitalisierung verändert unsere Gesellschaft in vielen Bereichen grundlegend: Arbeit, soziales Miteinander, Freizeit, Einkaufen- und auch in der Bildung.

Digitale Medien eröffnen neue, auch zunehmend individuelle Lernwelten unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Lernvoraussetzungen und Lernausgangslagen in einer veränderten Lernkultur. Sie können den Wissenserwerb verändern, selbstgesteuertes Lernen und vernetztes Denken fördern, Teilhabe ermöglichen, Kreativität befördern, kritisches Denken herausfordern, kollaborative und kommunikative Arbeitsformen stärken, neue fachliche Anforderungen grundlegen und zeitgemäße Gestaltungsmöglichkeiten schulischer Lehr- und Lernprozesse ermöglichen.



Schulische Bildung ist der entscheidende Schlüssel, um alle Heranwachsenden an den Chancen des digitalen Wandels teilhaben zu lassen. Mit unserem Unterricht wollen wir den Kindern Schlüsselkompetenzen auf einem grundlegenden Niveau vermitteln, mit denen sie für die Zukunft in einer immer weiter digitalisierten Welt vorbereitet sind.

In diesem Flyer möchten wir Ihnen vorstellen, welche Ziele wir in unserem Unterricht verfolgen, auf welche Ausstattung wir dabei zurückgreifen können und welche Apps bzw. Plattformen wir dabei maßgeblich einsetzen.

Bei der Arbeit mit digitalen Medien stützen wir uns auf den Medienkompetenzrahmen NRW.

Das Kompetenzmodell »Kompetenzen in der digitalen Welt« der Kultusministerkonferenz hat 2016 neue Anforderungen an schulisches Lernen formuliert. Alle Bundesländer haben sich verpflichtet, im Bereich der Bildung in einer mediatisierten Welt einen Schwerpunkt ihrer Arbeit zu setzen.

Diese Vorarbeit der KMK bildete den Ausgangspunkt für den Medienkompetenzrahmen NRW.

In diesem sind 24 Kompetenzen aus 6 Kompetenzbereichen aufgeführt. Durch die Förderung dieser Teilkompetenzen möchten wir die Kinder auf dem Weg zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien begleiten.

Die 6 Kernbereiche lauten:

- Bedienen und Anwenden
- Informieren und Recherchieren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Analysieren und Reflektieren
- Problemlösen und Modellieren

Im Laufe der vier Grundschuljahre erhalten die Kinder durch vielfältige Lernaufgaben die Gelegenheit, eine altersgemäße Medienkompetenz in diesen Bereichen zu entwickeln.



<https://medienkompetenzrahmen.nrw/>

Gemeinsam mit der Stadt Niederkassel arbeiten wir stetig daran, den Einsatz digitaler Medien im Unterricht durch eine moderne, zeitgemäße Ausstattung zu ermöglichen. Unterstützt werden wir dabei zudem durch den Förderverein der Schule.

Zu unserer aktuellen Ausstattung zählt:

- flächendeckendes WLAN in allen Gebäudeteilen.
- Breitbandanbindung an das Internet durch einen Glasfaseranschluss.
- digitale Präsentationstechnik in allen Unterrichtsräumen (4 interaktive Whiteboards auf Beamerbasis, 3 interaktive Touchdisplays als Tafelersatz, 7 passive 75"-Displays als Präsentationsfläche).
- 4 Klassensätze mit je 14 iPads, die zum unterrichtlichen Einsatz durch die Lehrkräfte ausgeliehen werden können.
- in jeder Klasse mindestens ein iPad zum dauerhaften Verbleib, das schnell und flexibel im Unterricht eingesetzt werden kann.

In Planung ist:

- Anschaffung von Robotik- und Codingsystemen, um einen spielerischen Einstieg in die Welt des Programmierens zu ermöglichen.
- Anschaffung eines digitalen Schreiblernsystems, das die Handmotorik der Schülerinnen und Schüler analysiert und Tipps zur analogen Förderung der Schreibmotorik gibt.

Zudem können Schülerinnen und Schüler, denen zu Hause kein digitales Endgerät zur Verfügung steht, kostenlos ein iPad ausleihen. Finanziert wird dies aus Mitteln des Digitalpaktes.