

Neunkirchen, Dezember 2020

## **Konzept zu den Themen Digitalisierung/Homelearning und Ganztagsunterricht**

### Vorüberlegungen und Analyse der Situation

Nicht erst seit der Schulschließung zum 16.03.2020 finden Überlegungen statt, wie man Digitalisierung im Ganztag einbinden kann bzw., wie diese den Ganztag unterstützen kann. Im Ganztag sind die SchülerInnen in der Zeit von 8.00 Uhr bis 16.00 Uhr in der Schule, die Lehrkräfte hingegen nicht vollumfänglich im Ganztag unterrichtlich tätig. Insofern sind unterrichtliche Absprachen und die Umsetzung der Lerninhalte in der Lernzeit schwieriger umzusetzen als im Halbtage.

Digitalisierung ist EIN Baustein von vielen, kann aber nicht das alleinige Allheilmittel sein. Dennoch ist es unabdingbar, digitale Inhalte einzubauen und als ERGÄNZUNG für Unterricht zu verstehen.

Dabei sollen folgende Grundsätze Berücksichtigung finden:

- ✚ Digitale Inhalte und Apps sind kostenfrei für Eltern und SchülerInnen. Die Kosten trägt die Schule.
- ✚ Die Angebote sind frei zugänglich und bedürfen keiner komplizierten Anmeldung.
- ✚ Die Angebote entsprechen dem deutschen Datenschutz (DSGVO).
- ✚ Die SchülerInnen der Klassen 1 – 9 haben die Möglichkeit, die Angebote anzunehmen.
- ✚ Auch für SchülerInnen mit Deutsch als Zweitsprache werden Lernmöglichkeiten vorgehalten.
- ✚ Die Lernplattformen sind auf allen Endgeräten einsetzbar (und somit auch in den Klassenräumen).
- ✚ Die Lernzeiten dienen als Ergänzung und Bearbeitung der Lernangebote für die SchülerInnen. Die Lehrkräfte haben somit die Möglichkeit, die Lerninhalte als auch die Umsetzung der Angebote zu überprüfen.

Folgende Lernapps bzw -plattformen werden ab dem Schuljahr 2020/2021 an der Wingertschule eingesetzt:

Antolin ([www.antolin.de](http://www.antolin.de))



Antolin stellt Quizfragen zu mehr als 80.000 Kinder- und Jugendbüchern! Es kommen täglich neue Quiz dazu – gefragt sind Kinder und Jugendliche der Klassen 1 - 10.

Antolin stellt Quizfragen

- zu Büchern:
  - zu Klassikern und Neuerscheinungen der Kinder- und Jugendliteratur
  - zu fremdsprachigen Büchern, zu Sachbüchern und Comics
  - zu Schullektüren und Büchern in einfacher Sprache
- zu Texten:
  - zu Nachrichten und Gesellschaftsspiel-Anleitungen
  - zu Lehrwerkstexten und Gedichten

In Antolin spiegelt sich die Auswahl der Büchereien und des Buchhandels wider.

Antolin stellt Quizfragen zu mehr als 70.000 Kinder- und Jugendbüchern; antolin.de ist eine Art Bibliothek für Quizfragen, quasi eine Quizzothek: Kinder wählen auf antolin.de einen Buchtitel, lösen dazu ein Quiz und verdienen sich Punkte.

Das Titel-Angebot ist ähnlich wie in einer sehr gut bestückten Bücherei: Es reicht von Belletristik über Sachbücher bis hin zu fremdsprachigen Büchern. Es kommen täglich neue Buch-Quiz dazu.

Zusätzliche Angebote reihen sich auf wie Perlen, von der 1. bis zur 10. Klasse: von der Vorlesefunktion für Erstklässler bis hin zu Jugendbuch-Projekten für Zehntklässler.

Um Eltern über die Arbeit mit Antolin zu informieren, um ihnen Tipps zur Leseförderung an die Hand zu geben, oder um sich für ihr Engagement zu bedanken, werden Elternbriefe in Deutsch, Englisch, Türkisch, Arabisch und Italienisch angeboten.

(Quelle: Antolin.de)

Onilo ([www.onilo.de](http://www.onilo.de))



Onilo.de ist ein Portal, das beliebte Kinderliteratur digitalisiert, speziell zur Sprach- und Leseförderung pädagogisch aufarbeitet und inklusive Unterrichtsmaterialien online anbietet. Einfach gesagt: ein didaktisch aufgewertetes, interaktives Bilderbuchkino für mehr Lesespaß am Whiteboard, Beamer, PC, Tablet und Smartphone. Da Bilder bekanntlich mehr sagen als tausend Worte, gibt es den besten Eindruck über unser kurzes Vorstellungsvideo (< 3 Min).

Mit Onilo wird der Leseprozess durch sukzessiv eingeblendeten Text und sparsame, aber fokussierende Animationen, die das Text-, Lese- und Hörverständnis unterstützen, zielführend begleitet. Für Leseanfänger ist ein gut strukturierter Text elementar, um ihn sich zu eigen zu machen- im eigenen lauten und leisen Lesen, im dialogischen Lesen, beim gemeinsamen Leseerlebnis in der Klassengemeinschaft. Boardstories gehen über das gedruckte Buch hinaus, indem die Texte und Illustrationen so adaptiert werden, dass sie den Leseprozess durch sinnhafte Abschnitte und leichte Bildbewegungen optimal unterstützen. Die Bilder kontextualisieren den Text und ermöglichen den Kindern ein tiefergehendes Verständnis und eine Interpretation des Textes.

(Quelle: Onilo.de)

### Anton (anton.app)



Anton wird bereits seit einiger Zeit an der Schule eingesetzt. Die Erfahrungen sind derzeit als sehr positiv zu werten. Die Rückmeldung der Lehrkräfte, der SchülerInnen und Eltern sind insgesamt als sehr positiv zu werten.

Anton ist eine Art Alleskönner im Bereich Lern-Apps. Sie richtet sich an Schüler der Klassen 1 bis 6 und bietet Aufgaben, Übungen und Lernspiele in den Fächern Deutsch, Mathe und Sachkunde – altersgerecht und jeweils passend zu den Lehrplänen der einzelnen Bundesländer. Das Motto der App lautet: Erst lernen, dann spielen. Dazu ist ein Belohnungssystem implementiert. Für jede Übung oder Aufgabe kann man Sterne oder Pokale sammeln, die sich wiederum in Spiele investieren lassen. Das spornt an und fördert die Motivation. Gut gefallen hat uns auch die Möglichkeit für Lehrer, eigene Schulklassen anzulegen, Aufgaben zuzuweisen und den Lernfortschritt zu überwachen. Mittels Code erhalten nur berechtigte Personen Zutritt.

Alle Aufgaben und Übungen sind kindgerecht gestaltet. Das Design zeigt sich aber eher schlicht – gerade bei kleinen Klassenstufen etwas zu minimalistisch. Die Bedienung ist einfach und selbsterklärend, der Aufbau übersichtlich und die gesprochenen Aufgabenstellungen sind gut verständlich. Auch fällt der Funktionsumfang im Vergleich zu anderen Apps mehr als üppig aus. Erstklässler können unter anderem Buchstaben und Laute lernen, Rechtschreiben und Lesen trainieren oder das Einmaleins üben. Größere Schüler lösen komplexe Sachaufgaben oder tauchen in die Grundlagen der Astronomie ein.

(Quelle: <https://www.connect.de/vergleich/anton-grundschule-test-lern-app-kinder-3199260-8319.html>)