

Pädagogisches Konzept der Klassenstufe 3-6

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

1. Ziele von offener Arbeit

2. Räumlichkeiten

2.1 Flur/Rezeption

2.2 Lernzeitraum

2.3 Spielraum

2.4 Spielraum aktiv

2.5 Multifunktionsräume

2.6 Kreativraum

2.7 Schulküche

2.8 Leseraum

2.9 Bauraum

2.10 Playmobilraum

3. Pädagogische Arbeit

3.1 Angebote

3.2 Arbeitsgemeinschaften

3.2.1 Theater-AG

3.2.2 Dungeon and Dragons

3.2.3 AG Sportspiele

3.2.4 Schach

3.3. Highlights

3.4. Partizipation

Anhang Räumlichkeiten

Einleitung

Schule ist ein Ort der ganzheitlichen Bildung. Im Unterricht erlernen die SchülerInnen der Zille-Grundschule ihre Kernkompetenzen und die vorgegebenen Lerninhalte. Als notwendige Ergänzung ist es unsere Aufgabe, den SchülerInnen am Nachmittag frei wählbare Lerninhalte anzubieten, um sie in ihrer Selbstorganisation und Autonomie bei Lern-, Entwicklungs- und Bildungsprozessen zu stärken.

Diese Konzeption ist ein Handlungsleitfaden, nach dem alle PädagogInnen der Klassenstufe 3-6 der Zille-Grundschule arbeiten. Diese wird regelmäßig evaluiert und an die Gegebenheiten angepasst.

1. Ziele von offener Arbeit

Die offene Arbeit in den Klassenstufen 3 bis 6 orientiert sich an den Interessen, Bedürfnissen und individuellen Fähigkeiten der SchülerInnen. Ziel ist es, den Schülerinnen und Schülern mehr Selbstständigkeit, Mitbestimmung und Eigenverantwortung im schulischen Alltag zu ermöglichen. Durch offene Lern- und Spielangebote erhalten die SchülerInnen die Gelegenheit, eigene Entscheidungen zu treffen, ihre Stärken zu entdecken und soziale Kompetenzen weiterzuentwickeln.

Die effektive Nutzung der Räume ermöglicht es, Lern- und Lebensbereiche optimal auszuschöpfen und vielfältig einzusetzen. Dabei werden die Räume gezielt nach den Interessen der SchülerInnen gestaltet, sodass sie ihren Bedürfnissen, Neigungen und Entwicklungsständen entsprechen. Ein zentraler Bestandteil ist die aktive Partizipation der SchülerInnen, die in Entscheidungsprozesse eingebunden werden und ihre Ideen und Wünsche einbringen können. Die offene Arbeit schafft dabei eine wertschätzende Umgebung, in der alle SchülerInnen individuell begleitet und in ihrer persönlichen Entwicklung unterstützt werden.

Durch klassenübergreifende Begegnungen entstehen neue Freundschaften, die das soziale Miteinander stärken und den Zusammenhalt innerhalb der Schulgemeinschaft fördern. Zudem profitieren die SchülerInnen von einer größeren und vielfältigen Auswahl an Bezugspersonen, wodurch intensive Beziehungsarbeit ermöglicht wird. Unterschiedliche Perspektiven und Wahrnehmungen der PädagogInnen tragen dazu bei, alle SchülerInnen ganzheitlich zu betrachten und individuell zu begleiten.

Die verschiedenen Kompetenzen und Fertigkeiten der PädagogInnen eröffnen vielseitige pädagogische Angebote und Projekte, die allen SchülerInnen zugutekommen. Gleichzeitig sorgt eine flexible Personalplanung dafür, dass Ressourcen bedarfsgerecht eingesetzt und auf unterschiedliche Situationen angemessen reagiert werden können.

2. Räumlichkeiten

Die räumliche Umsetzung der offenen Arbeit erfolgt über Themenräume. Jeder Raum bedient ein individuelles, dauerhaft festgelegtes Thema sowie eine feste Zuteilung der Mappen und Kleidung für die einzelnen Gruppen. In jedem Raum sind die Regeln zu finden, sowie von außen eine ansprechende Beschilderung der Räume.

Ein wichtiger Bestandteil der Räume ist das Ampelsystem. Die Regale sind mit verschiedenen Farben markiert, um den SchülerInnen zu ermöglichen, eine schnelle Übersicht zu erhalten, welche Materialien frei zur Verfügung stehen und welche nicht.

Grün: Diese Materialien stehen zur freien Verfügung. Die SchülerInnen können sie ohne Rücksprache verwenden und ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

Gelb: Bei diesen Materialien ist es notwendig, die PädagogInnen zuvor um Erlaubnis zu bitten. Dies dient der Sicherheit und gewährleistet, dass die SchülerInnen die Materialien richtig und verantwortungsvoll nutzen.

Rot: Diese Materialien dürfen nicht verwendet werden. Dazu zählen beispielsweise Werkzeuge wie Zangen, Bügeleisen oder Heißklebepistolen. Der Zugang zu diesen Materialien ist aus Sicherheitsgründen eingeschränkt, um Unfälle zu vermeiden.

2.1 Flur/Rezeption

Der Flur erhält eine administrative Funktion. Das bedeutet, dass die SchülerInnen sich hier über bereitgestellte Endgeräte bei Hort Pro an- und abmelden. Um 15.45 Uhr endet die Abmeldung an der Rezeption und die SchülerInnen gehen in die Räume, wo sie ihre Mappen abgestellt haben und verabschieden sich von Ihren BezugspädagogInnen.

Zusätzlich befindet sich auf dem Flur eine Übersichtstafel mit Piktogrammen über tagesaktuelle Angebote der PädagogInnen, AGs sowie die AnsprechpartnerInnen.

2.2 Lernzeitraum

Allen SchülerInnen der Klassenstufen 3-6 wird ein ruhiger Raum für die individuelle Lernzeit von 13.40-15.30 Uhr zur Verfügung gestellt und von den PädagogInnen begleitet. Für die Vollständigkeit und Richtigkeit der Aufgaben sind die SchülerInnen, Eltern und Lehrkräfte verantwortlich. Die PädagogInnen achten auf die vorgegebenen Zeiten für die einzelnen Klassenstufen. Für die jeweiligen Klassenstufen sind folgende Minuten vorgegeben:

Klassenstufe 3: ca. 40 Minuten

Klassenstufe 4: ca. 45 Minuten

Klassenstufe 5/6: ca. 60 Minuten

2.3 Spielraum

Das Bedürfnis der SchülerInnen nach Spannung und Spielspaß wird bei der Nutzung von Gesellschaftsspielen erfüllt.

Es werden entsprechend viele Tische zum Spielen zur Verfügung gestellt, damit alle die Möglichkeit erhalten, am Spiel teilhaben zu können. Regelspiele sind ein wichtiger Lernort für soziale und kognitive Entwicklung. Durch das Verändern und Erfinden von Regeln erleben die SchülerInnen Selbstwirksamkeit und kreative Spielprozesse.

Kompetenzförderung:

- Förderung von sozialem Lernen, Konzentration, Kreativität und strategischem Denken
- Spielregeln kennenzulernen, einzuhalten und bewusst zu verändern
- Ort für gemeinsames Spielen, Wettbewerb, Kooperation und Aushandlungsprozesse
- Einübung von Fairness, Regelakzeptanz und Frustrationstoleranz
- Aushandeln von Regeln in der Gruppe
- Umgang mit Gewinnen und Verlieren
- Förderung von Teamfähigkeit
- Sprache und Kommunikation
- Absprachen über Spielregeln, Regeländerungen und Spielverläufe
- Begründen eigener Spielideen und Regelanpassungen
- Förderung von Gesprächs- und Diskussionsfähigkeit
- Aktives Zuhören und gemeinsames Entscheiden
- Entwicklung von Konzentration, Ausdauer und Merkfähigkeit
- Planung von Spielzügen und vorausschauendes Denken
- Finden von Lösungen bei Konflikten
- Zählen, Vergleichen und Rechnen bei Brett- und Kartenspielen
- Erkennen von Spielstrukturen, Reihenfolgen und Wahrscheinlichkeiten
- Logisches Denken und strategisches Handeln

Materialien:

- Gesellschaftsspiele (z.B. Spiel des Jahres)
- Kartenspiele
- Schach
- XXL-Vier-Gewinnt

- Puzzle

2.4 Spielraum aktiv

Der Spielraum aktiv bietet SchülerInnen die Möglichkeit, sich spielerisch zu begegnen, gemeinsam aktiv zu sein und wichtige Fähigkeiten zu entwickeln. Mit einer Tischtennisplatte, dem Tischkicker und einem Air-Hockey entsteht ein Ort für Bewegung, Spaß und soziale Interaktion. Dieser Raum schafft einen abwechslungsreichen Ausgleich zum Alltag und lädt zu gemeinschaftlichem Lernen und Spielen ein.

Kompetenzförderung:

- Förderung von Koordination und Reaktion
- Hand-Auge-Koordination
- Beweglichkeit und Schnelligkeit
- Feinmotorik und Ballkontrolle
- Gleichgewicht und Körperkoordination
- Strategisches Denken
- Antizipation (Bewegungen des Gegners voraussehen)
- Schnelle Entscheidungsfindung
- Aufmerksamkeit
- Fairness und Regelbewusstsein
- Teamfähigkeit im Doppel
- Umgang mit Sieg und Niederlage
- Respekt gegenüber Mitspielern
- Kommunikationsfähigkeit
- Frustrationstoleranz
- Selbstkontrolle
- Selbstvertrauen durch Erfolgserlebnisse

Materialien:

- Kicker
- Air-Hockey
- Tischtennisplatte
- Smartboard für Filme und Dokumentationen

2.5 Multiräume

Die beiden Multiräume stehen den SchülerInnen zum Essen und Trinken für kleinere Spiele, Gespräche und zum Lesen von Comics und Zeitschriften zur Verfügung. Die beiden Multiräume fördern die SchülerInnen ganzheitlich entsprechend ihrer Interessen und Bedürfnisse.

Kompetenzförderung:

- Grob- und Feinmotorik durch Geschicklichkeitsspiele
- Förderung des logischen Denkens durch Knobelspiele und Rubiks-Cubes
- Förderung von Kooperationsfähigkeit, Rücksichtnahme und Konfliktlösung
- Stärkung des Selbstwertgefühls durch Erfolgserlebnisse
- Erleben von Gemeinschaft und Gruppenzugehörigkeit
- Anregung zum Austausch, Absprachen und Regeln
- Förderung von Ausdrucksfähigkeit in Gesprächs- und Spielsituationen
- in Kontakt mit klassenfremden SchülerInnen zu treten
- Gesundheitsförderung durch gemeinsame Tischgespräche während des Essens

Materialien:

- kleine Tischspiele
- Comics und Zeitschriften
- Papier und Stifte

2.6 Kreativraum

Der Kreativraum schafft eine Umgebung, in der SchülerInnen der Klassenstufen 3 bis 6 ihre individuellen Talente und Ideen entdecken und kreativ umsetzen können. Hier können sie mit verschiedenen Materialien experimentieren, neue Techniken erlernen und ihre eigenen Werke gestalten.

Die Angebote werden von PädagogInnen begleitet, die die SchülerInnen anleiten, unterstützen und inspirieren. Die SchülerInnen können eigene Projekte planen und realisieren, wobei sie selbst entscheiden, welche Materialien sie verwenden möchten.

Kompetenzförderung:

- **Kreativitätsförderung:** Die SchülerInnen haben die Möglichkeit, ihre eigenen Ideen und Vorstellungen zu verwirklichen und dabei verschiedene Techniken und Materialien auszuprobieren.
- **Stärkung des Selbstbewusstseins:** Durch das Schaffen eigener Werke und die Präsentation dieser Kreationen vor anderen, gibt es den SchülerInnen ein Gefühl der Wertschätzung und des Selbstwerts.
- **Sozialkompetenz:** In gemeinsamen Projekten lernen die SchülerInnen Teamarbeit, Kommunikation und gegenseitige Unterstützung.
- **Feinmotorik:** Der Umgang mit unterschiedlichen Materialien fördert die Geschicklichkeit und Konzentration der Kinder.

Materialien:

Der Kreativraum wird mit einer Vielzahl an Materialien ausgestattet, welche in durchsichtigen Kisten aufbewahrt werden:

- **Malutensilien:** Acrylfarben, Wasserfarben, Pinsel, Aquarellmalfarben, Buntstifte, Wachsmalstifte
- **Bastelmaterialien:** diverses Papier, Karton, diverse Scheren, Kleber (flüssig und fest)
- **Textilmaterialien:** Stoffreste, Nähzeug, Wolle
- **Recyclingmaterialien:** alte Zeitschriften, Dosen, Eierkartons, Toilettenpapierrollen, Korken
- **Kunstzubehör:** Stempel, Aufkleber, Glitzer, Bänder, diverse Perlen
- **Holzelemente:** Holzplatten, Holzschnitte, Holzformen

Holzwerkstatt

Die Holzwerkstatt ist ein Teil des Kreativraums für selbstbestimmtes, vertiefendes und projektorientiertes Bauen. Die spezielle Ausstattung eröffnet den SchülerInnen die Möglichkeit, den Umgang und die Anwendung von Elektrowerkzeugen zu erlernen. Sie werden dort Werkzeuge, wie z.B. Bohr- und Schleifmaschine und LötKolben vorfinden. Innerhalb des Raumes wird es eine optisch erkennbare Aufteilung der unterschiedlichen Handwerkskünste und deren zugehörige Materialien geben. Ganz im Sinne der nachhaltigen Bildung steht Reparieren und Produzieren im Vordergrund.

Kompetenzförderung:

- Förderung von räumlichem Vorstellungsvermögen, technischem und logischem Denken
- Entwicklung von Problemlösekompetenz, Ausdauer und Konzentrationsfähigkeit
- Verbindung von Spiel, Lernen und kreativem Gestalten
- Förderung der Feinmotorik
- Erwerb von handwerklichen Fähigkeiten

2.7 Schulküche

Die Schulküche kann für tägliche Angebote sowie in Ferien genutzt werden. Die Schulküche ist mit einem Herd, Backofen und allem dafür vorgesehenem Zubehör ausgestattet und bietet Platz für Kleingruppen mit 10 SchülerInnen. Die Schulküche wird nur für angeleitete Angebote für die Kinder geöffnet, da die Materialien nur unter Aufsicht genutzt werden können.

Kompetenzförderung:

- Lernen des sachgerechten Umgangs mit Lebensmitteln, Küchengeräten und Rezepten
- Erweiterung des Wissens über gesunde Ernährung sowie Hygiene
- Förderung der mathematischen Fähigkeiten durch Abwiegen, Abmessen und Umrechnen von Zutaten
- Förderung der Sprachkompetenz, durch das Lesen und Verstehen von Rezepten
- Förderung der Sozialkompetenz durch das Arbeiten im Team und Aufgabenverteilung, Rücksichtnahme und Einhaltung von Regeln im Team
- Respektvoller Umgang durch Kommunikation und Kooperation
- Förderung der personellen Kompetenzen durch selbstständiges Handeln, Planung von Arbeitsschritten,
- Förderung von Selbstwirksamkeit durch die Herstellung des eigenen Produkts
- Umgang mit Fehlern und Frustrationstoleranz
- Förderung motorische Fähigkeiten durch Tätigkeiten wie Schneiden, Rühren oder Kneten
- Förderung von Alltags- und Wertekompetenzen, durch das Bewusstsein für Nachhaltigkeit, den wertschätzenden Umgang mit Lebensmitteln sowie hygienisches Arbeiten

Materialien:

- Herd und Backofen
- Zutaten für das Rezept
- Koch- und Backutensilien

2.8 Lese- und Entspannungsraum

Pausen und Phasen der Entspannung sind ein wesentlicher Bestandteil eines erfolgreichen Lern- und Entwicklungsprozesses. Der Leseraum bietet den SchülerInnen einen ruhigen Rückzugsort, der gezielt zur Erholung und zur stillen Beschäftigung genutzt werden kann. Darüber hinaus werden im Leseraum verschiedene Angebote zur sinnlichen Wahrnehmung bereitgestellt, wie zum Beispiel Fühlkisten oder der Einsatz eines Overheadprojektors. Diese pädagogisch angeleiteten Angebote unterstützen eine ruhige, kreative und konzentrierte Beschäftigung und tragen zur ganzheitlichen Entspannung der SchülerInnen bei.

Kompetenzförderung:

- Förderung der Lesemotivation sowie die Freude an Literatur
- Erweiterung des Wortschatzes
- Training der Leseflüssigkeit
- Anregung der Fantasie

Materialien:

- gemütliche Sitzmöglichkeiten
- eine gut sortierte Bibliothek
- Comics
- Sinnesmaterial

2.9 Bauraum

Der Bauraum verzichtet gänzlich auf Tische und Stühle. Stattdessen befinden sich hier vier große Teppiche als klar definierte Bauzonen. Diese können für Einzel-, Partner- und Gruppenarbeiten genutzt werden. Niedrige Ablageflächen zwischen den Teppichen ermöglichen das Bauen auf verschiedenen Ebenen. Im Eingangsbereich befinden sich Schuhregale, da vor Betreten des Bauraums die Schuhe ausgezogen werden. Eine hohe Schrankwand dient zur Präsentation und Aufbewahrung fertiger Bauwerke. Die Materialien sind übersichtlich in beschrifteten Kisten für alle SchülerInnen zugänglich. Das Bauen in diesem Raum ermöglicht mehrtägige Bauprojekte und somit eine sichtbare Wertschätzung der Arbeit der SchülerInnen. Einzelne Projekte können mit Fotos dokumentiert und im

Schaukasten im Flur präsentiert werden. Am Ende der Woche räumen die SchülerInnen gemeinsam auf, sodass ein neues Bauen am Anfang der darauffolgenden Woche für alle SchülerInnen möglich ist.

Kompetenzförderung

- selbstbestimmtes, vertiefendes und projektorientiertes Bauen
- Förderung von räumlichem Vorstellungsvermögen, technischem und logischem Denken
- Entwicklung von Problemlösekompetenz, Ausdauer und Konzentrationsfähigkeit
- Stärkung von Teamfähigkeit, Kommunikations- und Kooperationskompetenzen
- Verbindung von Spiel, Lernen und kreativem Gestalten
- Erkennen von Formen, Symmetrie, Statik, Mengenverhältnisse-
- Erforschen von Schwerkraft, Bewegung, Energie, Ursache-Wirkung-
- Gestaltung, Architektur, Design
- Zusammenarbeit, Rollenverteilung, Verantwortung
- Beschreiben von Bauprozessen, Fachbegriffe, Präsentieren

Materialien:

- 2 Kisten Kapla-Steine
- Holzbausteine
- mehrere Kisten LEGO-Bausteine
- Holzmurmelbahn
- GraviTrax (mehrere Kisten)
- Magnetbausteine
- kleine Spielautos
- Legoplatten (an der Wand)

2.10 Playmobilraum

Der Playmobilraum dient in der offenen Arbeit als vielseitiger Lern- und Entwicklungsort. Zwei Teppiche laden zum Erschaffen von Welten und fantasievollen Figuren- und Szenenspielen ein. Besonders wertvoll ist, dass Playmobil offenes, freies Spielen ermöglicht. Dadurch lernen die SchülerInnen oft sehr nachhaltig und selbstbestimmt. Durch klare Struktur, begrenzte Gruppengrößen und selbstständiges Aufräumen erleben sie zudem Ordnungskompetenz und Verantwortungsübernahme.

Außerdem befindet sich im vorderen Teil des Raumes ein mobiler Bereich zum Bauen einer Höhle und somit kann das Rollenspiel noch einmal vertieft werden.

Kompetenzförderung:

- Rollenspiele mit anderen SchülerInnen
- Teilen und Absprechen
- Konflikte lösen
- Empathie entwickeln (z. B. Figuren Gefühle geben)
- Zusammenarbeit und Teamfähigkeit
- Geschichten erzählen
- Dialoge erfinden
- Wortschatz erweitern
- Zuhören und kommunikative Fähigkeiten stärken
- Fantasie und Kreativität
- Planen und Strukturieren
- Ursache-Wirkung-Verständnis
- Konzentration und Ausdauer
- Feinmotorik durch Zusammenbauen und Greifen kleiner Teile
- Hand-Auge-Koordination
- Geschicklichkeit
- Gefühle ausdrücken und verarbeiten
- Alltagssituationen nachspielen
- Selbstvertrauen stärken
- Eigene Erfahrungen reflektieren
- Sortieren und Ordnen
- Größen- und Mengenverständnis
- Räumliches Denken
- Erste technische und naturbezogene Erfahrungen (z. B. Baustelle, Polizei, Bauernhof)

Materialien:

- Kisten mit Playmobil (Ritterburg, Schule, Bauernhof, Personen, Tiere und weiteres Zubehör)
- Zelt zum Bauen von Höhlen für Rollenspiele

3. Pädagogische Arbeit

Die pädagogische Arbeit versteht SchülerInnen als aktive Mitgestalter ihres Lernens. Unterschiedliche Lernwege, freie Wahlmöglichkeiten sowie gemeinschaftliches Arbeiten fördern nicht nur fachliche Kompetenzen, sondern auch Teamfähigkeit, Kreativität, Verantwortungsbewusstsein und selbstständiges Handeln.

3.1 Angebote

Um eine regelmäßige und abwechslungsreiche Angebotsvielfalt für die SchülerInnen sicherzustellen, sind diese Angebote fest in die Dienstpläne der PädagogInnen integriert.

Diese Angebote sind an die Interessen der SchülerInnen angepasst und beinhalten verschiedene Bereiche zur Förderung ihrer Fähigkeiten. Die Absprache über pädagogische Angebote erfolgt im pädagogischen Team, um eine große Vielfalt zu gewährleisten. Diese angeleiteten Angebote können sich wöchentlich wiederholen oder auch nur einmalig stattfinden, wie z.B. jahreszeitliche kreative Angebote, Teamspiele, Turniere oder Lese- und Entspannungsspiele und -geschichten.

3.2 Arbeitsgemeinschaften

Arbeitsgemeinschaften in der offenen Arbeit sind pädagogische Angebote, die eine feste Gruppe von SchülerInnen über einen längeren Zeitraum bindet, um langfristig an einem gemeinsamen Ziel zu arbeiten. Durch die unterschiedlichen Interessen und Fähigkeiten der PädagogInnen entstehen verschiedene Arbeitsgemeinschaften.

3.2.1 Theater-AG

Die Theater-AG schafft einen kreativen Raum, in dem SchülerInnen sich mit ihren Emotionen und Ausdrucksformen auseinandersetzen können. Durch eine theoretische Einführung in die Theatergeschichte und verschiedene Theaterformen wird ihr Verständnis für die Kunst des Theaters erweitert und ihre Kreativität gefördert.

Zu Beginn der AG erfolgt eine gemeinsame Festlegung eines Themas, das die Interessen und Bedürfnisse der SchülerInnen in den Mittelpunkt stellt. Dies ermöglicht eine aktive Beteiligung und Identifikation mit dem Projekt. Das zentrale Element der AG ist die Kreation eines kleinen Theaterstücks. Die SchülerInnen sind aktiv in den kreativen Prozess eingebunden. Sie sammeln Ideen, entwickeln eine Geschichte und vergeben die jeweiligen Rollen. Dabei lernen sie, Texte einzustudieren und die Abläufe des Stücks zu proben.

Kompetenzförderung:

2. Selbstreflexion
3. Sozialkompetenz
4. Ausdruck von Emotionen
5. Sprachförderung / Kommunikation
6. Persönlichkeitsentwicklung
7. Konfliktlösungen kreativ gestalten
8. positive Erfahrungen sammeln
9. Empathie (besseres Verständnis für eigene Gefühle sowie die der anderen SchülerInnen)

3.2.2 Dungeon und Dragons AG

Dungeons & Dragons (D&D) ist ein innovatives Rollenspiel, das in einer fiktiven Fantasiewelt spielt. Die SpielerInnen haben die Möglichkeit, individuelle Charaktere zu erstellen, die gemeinsam Abenteuer erleben und gegen verschiedene Kreaturen antreten. Ein Spielleiter, auch als Dungeon Master bekannt, führt durch die Handlung, beschreibt die Spielumgebung und gibt den SpielerInnen die Freiheit, Entscheidungen zu treffen. Die Ergebnisse ihrer Handlungen werden durch Würfeln bestimmt, was dem Spiel eine dynamische und unvorhersehbare Note verleiht. Im Rahmen der Spielphase spielen die SchülerInnen in fünf Runden à einer Stunde. Die Durchführung findet in einem ruhigen Raum statt, um einen ungestörten Spielfluss zu gewährleisten.

Alle benötigten Materialien werden von den PädagogInnen sorgfältig vorbereitet und den TeilnehmerInnen zur Verfügung gestellt, um einen reibungslosen Start in das Spiel zu ermöglichen.

Kompetenzförderung:

- Kommunikation (Diskussionen über Taktiken, Pläne und Entscheidungen der MitspielerInnen führen)
- Empathie
- Kooperation
- Lösungsstrategien entwickeln
- Frustrationstoleranz
- Teamfähigkeit (Steigerung des Zusammengehörigkeitsgefühls durch gemeinsam erlebte Abenteuer und Geschichten)
- Verbesserung des Selbstbildes

- Zahlenverständnis
- Lösen von Rätseln und Überwinden von Hindernissen
- Darstellendes Spiel (Eintauchen in verschiedene Charaktere)
- Aufmerksamkeit durch aktives Zuhören
- Kreativität (Erstellung eines eigenen Charakters)
- Imaginieren

3.2.3 AG Sportspiele

Die AG Turnhalle bietet den SchülerInnen ein abwechslungsreiches und gezieltes Bewegungsangebot, das auf ihre individuellen Bedürfnisse und Wünsche abgestimmt ist. Die SchülerInnen sind eingeladen, in einem geschützten Rahmen unterschiedliche Bewegungsformen auszuprobieren und ihre Stärken sowie Schwächen zu erfahren. In der Turnhalle stehen verschiedene Bewegungsangebote zur Verfügung. Dazu gehören Freispiel-Elemente, bei denen die SchülerInnen Raum und Zeit haben, um eigenständig zu spielen und ihre Kreativität auszuleben. Darüber hinaus werden Bewegungsspiele und Mannschaftsspiele angeboten, die den Spaß an der Bewegung fördern und soziales Lernen ermöglichen. Zusätzlich werden Kooperations- und Teamspiele eingeführt, die die sozialen Kompetenzen der SchülerInnen fördern und den Umgang mit Regeln und Absprachen lehren. Insgesamt ist die AG Turnhalle ein Ort, an dem persönliche Entwicklung, soziale Interaktion und die Freude am Sport im Vordergrund stehen. Hier können die SchülerInnen ihre Begeisterung für Bewegung entdecken und erleben, was zu einem aktiven und gesunden Lebensstil beiträgt.

Kompetenzförderung:

- motorische Fähigkeiten
- positives Körpergefühl
- Sozialkompetenz
- Konzentration und Ausdauer
- mathematische Fähigkeiten
- Kommunikationsfähigkeit
- Problemlösungsfähigkeiten

3.2.4 Schach

Die Schach-AG findet wöchentlich unter der Begleitung von PädagogInnen statt und bietet den SchülerInnen die Gelegenheit, das Schachspiel kennenzulernen, zu vertiefen und gemeinsam weiterzuentwickeln. Ziel der AG ist es, sowohl AnfängerInnen als auch fortgeschrittene SpielerInnen individuell zu fördern und ihre kognitiven, sozialen und personalen Kompetenzen zu stärken.

Im Vordergrund steht nicht nur das Erlernen der Spielregeln, sondern auch die Entwicklung fairer Spielweisen und ein respektvoller Umgang miteinander. Die SchülerInnen werden dazu angeregt, Siege und Niederlagen angemessen zu verarbeiten, Rücksicht auf ihre MitspielerInnen zu nehmen und Konflikte konstruktiv zu lösen.

Kompetenzförderung:

- Kognition (strategisches Denken)
- Sozialkompetenz
- Aufmerksamkeit und Konzentration
- Geduld und Ausdauer
- Selbstregulation (Umgang mit Sieg und Niederlagen)
- mathematische Fähigkeiten

3.3 Highlights

Besondere Aktionen und Feste sorgen im eFÖB für Abwechslung, Freude und ein starkes Gemeinschaftsgefühl. Sie bieten den SchülerInnen die Möglichkeit, den Alltag aktiv mitzugestalten und gemeinsam positive Erlebnisse zu sammeln. Neben dem Schulfest, Fußballturnier und Flohmarkt gibt es noch weitere Höhepunkte für die Klassenstufen 3-6. Ein beliebtes Highlight ist die monatliche Putzparty, bei der die SchülerInnen spielerisch Verantwortung für ihre Räumlichkeiten übernehmen. Mit Musik, kleinen Snacks und klaren Aufgaben wird gemeinsam aufgeräumt und geputzt. So lernen die SchülerInnen Ordnung zu halten, Rücksicht auf gemeinschaftlich genutzte Räume zu nehmen und stolz auf ihr eigenes Engagement zu sein.

Ein weiteres Highlight ist die regelmäßig stattfindende Disco, da diese den SchülerInnen die Möglichkeit bietet, sich zur Musik zu bewegen, gemeinsam zu tanzen und Spaß zu haben. Sie stärkt das Gemeinschaftsgefühl, fördert die Ausdrucksfähigkeit und sorgt für eine entspannte und fröhliche Stimmung untereinander.

Die Durchführung der Highlights ist personell abhängig und kann nur bei einer guten Personallage stattfinden.

3.4 Partizipation

Partizipation ist ein zentraler Bestandteil unserer pädagogischen Arbeit und ermöglicht es den SchülerInnen der Klassenstufen 3-6, aktiv am Schulalltag teilzunehmen und ihre Interessen sowie Bedürfnisse einzubringen. Unsere Schule versteht sich als ein Ort, an dem alle SchülerInnen eine Stimme haben und wir gemeinsam die Lern- und Lebensräume gestalten können.

Das Konzept der Themenräume sowie die Vielfalt der pädagogischen Angebote fördern die Partizipation, indem sie den SchülerInnen die Möglichkeit geben, ihre Vorstellungen und Wünsche aktiv in die Gestaltung einzubeziehen. Jeder Themenraum wird gemeinsam mit den SchülerInnen entwickelt, sodass ihre Interessen und Ideen direkt einfließen. Dies fördert nicht nur die Identifikation mit den Räumen, sondern auch die Eigenverantwortung und Selbstständigkeit der Kinder.

Die angebotenen Aktivitäten und Arbeitsgemeinschaften werden nach den Vorlieben und Interessen der SchülerInnen geplant. Durch regelmäßige Umfragen und Diskussionsrunden können sie ihre Wünsche äußern und so Einfluss auf das Angebot nehmen. Dies fördert ein positives Lernklima, in dem sich die Kinder wohlfühlen und motiviert sind, aktiv teilzunehmen.

Um die Partizipation weiter zu fördern, steht im Flur ein Wunschbriefkasten. Hier können die SchülerInnen ihre Ideen, Anregungen und Wünsche formulieren und einbringen. Durch diese Möglichkeit zur schriftlichen Mitbestimmung schaffen wir einen Raum, in dem jede Stimme gehört wird. Die Wünsche werden regelmäßig in den Teamsitzungen ausgewertet und fließen in die Planung zukünftiger pädagogischer Angebote und Veränderungen ein.

Anhang Räumlichkeiten

Playmobilraum



Bauraum



Multiraum



Spielraum aktiv



Spieleraum



Lese- und Entspannungsraum



Schulküche



Kreativraum



Holzwerkstatt

