

Beschreibungen der AGs

1. Klasse

AG Soziales Lernen mit „Rudi – dem Raben & Karli – der Katze“

In dieser Stunde „soziales Lernen“ werden den Kindern durch Vorlesetexte, anschauliches Bildmaterial und spielerischen Inhalten gesellschaftliche Werte (z. B. Freundschaftsaspekte kennenlernen, gegenseitige Hilfsbereitschaft etc.) nähergebracht.

Wir lernen „**Rudi - den Raben und Karli - die Katze**“ kennen, die uns in den Stunden begleiten und unterstützen.

Frau Werzinger (Sozialpädagogin)

AG Schulgarten

Rund um die Natur:

Wir basteln mit Naturmaterial, pflanzen Blumen, jäten Unkraut, pflücken Äpfel und vieles mehr

Frau Neubert/ Frau Ziegler (MiBe)

AG Fitnesstraining mit Ballschule

Um die Krafftähigkeit zu fördern, werden wir einen Fitnessparcours durchlaufen. Zur Aktivierung der Muskulatur wird eine Bewegungsgeschichte erzählt. Am Ende des Trainings erhält jeder Schüler/jede Schülerin einen Fitnesspass.

Zum Aufwärmen spielen wir kleine Spiele, um sich mit dem Ball vertraut zu machen (Wettwanderball, Dschungelspiel). Im Anschluss bekommt jeder Schüler/jede Schülerin einen Gymnastikball und es werden verschiedene Wurftechniken ausprobiert. Wenn das gut funktioniert, gehen die Schüler zu zweit zusammen und versuchen sich gegenseitig den Ball zuzuwerfen und wieder zu fangen.

Frau Makrutzki (FSJlerin)

AG Achtsamkeit

Nicht jedes Kind schafft es längere Zeit inne zu halten oder sich auf sich selbst zu beziehen.

Aber dies ist notwendig für unser Miteinander und für die Ausbildung der so wichtigen emotionalen Intelligenz. Emotionale Intelligenz wird in unserer leistungsorientierten Gesellschaft sehr vernachlässigt. Achtsamkeit wirkt dem entgegen.

Achtsamkeit führt uns zu uns selbst. Sie lehrt uns unsere Bedürfnisse besser wahrzunehmen, unsere eigenen Körper zu spüren, dadurch werden wir stressresistenter, können mit Druck besser umgehen und fühlen uns wohler. Wir werden selbstbewusster und kreativer.

Achtsame Körperwahrnehmung (Body Scan), Kinderyoga, Sitzmeditationen / Gehmeditationen Achtsamkeitsübungen werden in diesem Kurs eingeübt.

Frau Malter (Rel.pädagogin)

Beschreibungen der AGs

2. Klasse

AG Training mit „Ferdie dem Chamäleon

Das Training ist ein Gruppenprogramm zur gezielten Förderung sozialer und emotionaler Kompetenzen. In den Einheiten werden relevante Trainingsbereiche wie soziale Wahrnehmung, Gefühle erkennen und benennen, Einfühlungsvermögen, Hilfeverhalten und Kooperation sowie Problemlösekompetenzen in schulischen Alltagssituationen eingeübt und gefestigt.

Gemeinsam begeben wir uns auf eine spannende Schatzsuche. Begleitet und unterstützt werden die Kinder dabei von dem **Chamäleon „Ferdie“**. Bei ihrer abenteuerlichen Suche nach einem alten Piratenschatz begegnen die Kinder zahlreichen Fantasiefiguren wie der Baumfee Cordula von Eich, einem Orakel, Gespenstern und einem Drachen. Zusätzlich werden sie mit Hilfe von kurzen Comidarstellungen mit Gleichaltrigen konfrontiert, die soziale Problemsituationen zu bewältigen haben.

Frau Werzinger – Sozialpädagogin

AG Schulgarten

Rund um die Natur:

Wir basteln mit Naturmaterial, pflanzen Blumen, jäten Unkraut, pflücken Äpfel und vieles mehr

Frau Neubert/ Frau Ziegler (MiBe)

AG Fitnessstraining mit Ballschule

Um die Kraftfähigkeit zu fördern, werden wir einen Fitnessparcours durchlaufen. Zur Aktivierung der Muskulatur wird eine Bewegungsgeschichte erzählt. Am Ende des Trainings erhält jeder Schüler/jede Schülerin einen Fitnesspass.

Zum Aufwärmen spielen wir kleine Spiele, um sich mit dem Ball vertraut zu machen (Wettwanderball, Dschungelspiel). Im Anschluss bekommt jeder Schüler/jede Schülerin einen Gymnastikball und es werden verschiedene Wurftechniken ausprobiert.

Wenn das gut funktioniert, gehen die Schüler zu zweit zusammen und versuchen sich gegenseitig den Ball zuzuwerfen und wieder zu fangen.

Frau Makrutzki (FSJlerin)

Zusammen schaffen wir´s

Die Gruppe für dieses Projekt wird jeweils aus einer halben Klasse zusammengesetzt sein.

Mit sich steigernden Aufgabenstellungen in Form von erlebnispädagogischen Übungen, ergänzt durch Methoden der kooperativen Abenteuer- und Spielpädagogik, sollen die Kinder ihre sozialen Kompetenzen erweitern.

Die Kinder werden herausgefordert, gemeinsam Grenzen zu überschreiten, indem sie lernen füreinander Verantwortung zu übernehmen, aufeinander zu hören und ihr eigenes Handeln verantworten.

Dabei sind die Aufgabenstellungen so formuliert, dass jedes Mitglied der Gruppe einbezogen werden muss. Mit zunehmender Erfahrung und Aneignung verschiedener Problemlösungsstrategien, werden die Aufgabenstellungen komplexer.

Meistens erfolgt die Lösung der Aufgabe in drei Stufen: Erstellung eines Plans, die Durchführung und die Reflexion.

Planung:

Jeder darf seine Vorschläge zur Problemlösung einbringen. Die Planungsphase ist dann abgeschlossen, wenn jede/r den Plan auf den man sich einigte, auch verstanden hat.

Durchführung:

Das Gewicht liegt mehr auf der gegenseitigen Unterstützung, um das gemeinsame Gruppenziel zu erreichen.

Reflexion:

Hier erfolgt eine Anleitung und Begleitung durch die Lehrkraft, die den gesamten Ablauf beobachtet hat. Die Gruppenmitglieder äußern ihre Selbstwahrnehmung, ihre Wahrnehmung zum Gruppenprozess und versuchen sich in wertschätzenden Äußerungen gegenüber Anderen.

Zielsetzungen:

- Die kooperativen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler und die jeweilige Klassengemeinschaft soll gefördert werden.
- Es soll zur Persönlichkeitsentwicklung ebenso beitragen, wie zur Einsicht in die Bedeutung einer gelingenden Zusammenarbeit und des Zusammenhalts.
- Die Schülerinnen und Schüler sollen sich zwar innerhalb der Schule, aber außerhalb des normalen Schulalltags „neu“ kennenlernen.

Herr Frank (Rel.Pädagoge)

Beschreibungen der AGs

3. Klasse

AG PC

In der AG-PC wird den Kindern das 10-Fingersystem in kleinen Schritten nähergebracht und Grundkenntnisse im Umgang mit dem Computer vermittelt. Zu den Grundkenntnissen zählen zum Beispiel die wesentlichen Bestandteile eines Computerarbeitsplatzes sowie das Schreiben und Gestalten in Word und PowerPoint. Am Ende erhält jedes Kind einen Computerführerschein.

Herr Hösl

AG „Abenteuer auf Duesternbrook“ (3. und 4. Klasse)

Das Training ist ein altersgerecht gestaltetes Präventionsprogramm zur gezielten Förderung der emotionalen und sozialen Kompetenz sowie der moralischen Entwicklung von Grundschulkindern.

Zunächst lernen die Kinder, ihre eigenen Gefühle und die Gefühle anderer besser wahrzunehmen und zu verstehen. Zudem üben sie, wie unangenehme Gefühle (z.B. Wut) angemessen bewältigt werden können. In der nächsten Stufe lernen die Kinder eine eigenständige Konfliktbewältigung mittels eines Problemlöseplans und anhand von praktischen Übungen zur sozialen Kompetenz. In der abschließenden Trainingsstufe werden die Kinder beim Aufbau von Wertmaßstäben im Hinblick auf Fairness, Selbstverantwortung und Zivilcourage unterstützt, der Aufbau prosozialen Verhaltens wird systematisch gefördert.

Jede Trainingseinheit startet mit dem spannenden Hörspiel „Abenteuer auf Duesternbrook“, in dem vier Kinder eine geheimnisumwitterte Burg erkunden.

Frau Werzinger (Sozialpädagogin)

AG Schulgarten

Rund um die Natur:

Wir basteln mit Naturmaterial, pflanzen Blumen, jäten Unkraut, pflücken Äpfel und vieles mehr

Frau Neubert/ Frau Ziegler (MiBe)

AG Fahrrad

Sind hauptsächlich Geschicklichkeitsübungen mit dem Fahrrad und dazu noch die Fragen:

Was sind die wichtigen Teile des Fahrrads? / Wie flicke ich einen Reifen? / Was muss am Fahrrad alles geölt werden? / Wie geschieht die Kettenpflege? / Wie hoch muss der Sattel eingestellt sein?

Herr Frank

AG Schülerzeitung

Du kannst gut schreiben, bist kreativ, denkst dir gerne Rätsel aus, machst gerne Fotos, informierst dich gerne über Neues und hast auch keine Angst, kritische Fragen zu stellen?

Dann mach mit bei der AG Schülerzeitung!

Die Schüler bilden ein Team aus Redakteuren, die gemeinsam über die Inhalte der Zeitung bestimmen, die ihre Artikel innerhalb und außerhalb der Schule recherchieren und schreiben, Graphiken erstellen und Fotos machen. Dann wird eine Technik-Crew gebildet, die dafür sorgt, dass die Texte und Fotos online kommen und die das Layout gestalten werden. Gemeinsam besprechen wir die entstandenen Artikel und verbessern sie.



Fuchshuber (VHS)

Beschreibungen der AGs

4. Klasse

AG PC

In der AG-PC wird Ihrem Kind das 10-Fingersystem in kleinen Schritten nähergebracht und Grundkenntnisse im Umgang mit dem Computer vermittelt.

Zu den Grundkenntnissen zählen zum Beispiel die wesentlichen Bestandteile eines Computerarbeitsplatzes sowie das Schreiben und Gestalten in Word und PowerPoint. Am Ende erhält jedes Kind einen Computerführerschein.

Her Hösl

AG „Abenteuer auf Duesternbrook“ (3. und 4. Klasse)

Das Training ist ein altersgerecht gestaltetes Präventionsprogramm zur gezielten Förderung der emotionalen und sozialen Kompetenz sowie der moralischen Entwicklung von Grundschulkindern.

Zunächst lernen die Kinder, ihre eigenen Gefühle und die Gefühle anderer besser wahrzunehmen und zu verstehen. Zudem üben sie, wie unangenehme Gefühle (z.B. Wut) angemessen bewältigt werden können. In der nächsten Stufe lernen die Kinder eine eigenständige Konfliktbewältigung mittels eines Problemlöseplans und anhand von praktischen Übungen zur sozialen Kompetenz. In der abschließenden Trainingsstufe werden die Kinder beim Aufbau von Wertmaßstäben im Hinblick auf Fairness, Selbstverantwortung und Zivilcourage unterstützt, der Aufbau prosozialen Verhaltens wird systematisch gefördert.

Jede Trainingseinheit startet mit dem spannenden Hörspiel „Abenteuer auf Duesternbrook“, in dem vier Kinder eine geheimnisumwitterte Burg erkunden.

Frau Werzinger (Sozialpädagogin)

AG Schulgarten

Rund um die Natur:

Wir basteln mit Naturmaterial, pflanzen Blumen, jäten Unkraut, pflücken Äpfel und vieles mehr

Frau Neubert/ Frau Ziegler (MiBe)

AG Schülerzeitung

Du kannst gut schreiben, bist kreativ, denkst dir gerne Rätsel aus, machst gerne Fotos, informierst dich gerne über Neues und hast auch keine Angst, kritische Fragen zu stellen?

Dann mach mit bei der AG Schülerzeitung!

Die Schüler bilden ein Team aus Redakteuren, die gemeinsam über die Inhalte der Zeitung bestimmen, die ihre Artikel innerhalb und außerhalb der Schule recherchieren und schreiben, Graphiken erstellen und Fotos machen. Dann wird eine Technik-Crew gebildet, die dafür sorgt, dass die Texte und Fotos online kommen und die das Layout gestalten werden. Gemeinsam besprechen wir die entstandenen Artikel und verbessern sie.



Riß (VHS)

AG Holzwerkstatt

Wir lernen verschiedene Holzarten kennen und bestimmen. Welches Holz eignet sich für was am besten?

Wir bauen aus Holz etwas für die Schule, dafür lernt ihr richtig messen, sägen, schleifen, bohren, schrauben.

Herr Frank

AG Schulschach für die 2., 3. und 4. Jahrgangsstufe

Seit dem schlechten Abschneiden Deutschlands bei den Pisa-Tests ist das Spiel mit der nahezu unbegrenzten Anzahl möglicher Züge gefragter denn je. Schach verbreitet sich virulent. Immer mehr Grund- und Ganztagschulen bieten es an - Nicht ohne Grund: Das wahrscheinlich aus Indien stammende Brettspiel mit König, Dame und Bauern ist nicht nur spannend, es hat auch einige positive Nebeneffekte. Es verbessert zum Beispiel die räumliche Vorstellungskraft und steigert Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit. „Viele Schüler haben in diesen Bereichen Probleme. Regelmäßiges Schachspielen kann dies verbessern“, bestätigt Sigrun-Heide Filipp vom Zentrum für Psychologische Diagnostik und Evaluation an der Universität Trier.

Nicht nur die kognitiven Fähigkeiten verbessern sich. Auch das soziale Verhalten der Schüler ändert sich durch das Schachspiel. „Die Kinder und Jugendlichen lernen, bewusst eine Entscheidung zu treffen

Zudem ist Schach ein Individualsport – wer verliert, verliert allein. Man kann die Schuld auf niemand anderen schieben und muss die Gründe für eine Niederlage bei sich selbst suchen. Dafür gehören einem aber auch die Erfolge allein.



Geeignet für fast alle Altersstufen.

Didaktisch-methodische Gesichtspunkte für die Auswahl

- Unterrichtsschritte (eine Einheit, mehrere Einheiten, Rhythmus)
- Lehrmethoden (optisch, verbal, praktisch)
- Sozialformen (Einzel, Partner, Gruppen, Teams)
- Aktionsformen (offen / geschlossen)
- Adressaten (Gruppen)
- Gruppengröße (klein)

Zugrundeliegende Themen aus dem Bereich Schulschach in Verbindung mit der darauf abzielenden Kompetenzverbesserung.

- Konzentrationsfähigkeit und Aufmerksamkeit werden trainiert
- Problemlösungsstrategien
- räumliche Vorstellungskraft wird geschult

Herr Fiedler

Anmeldung für AG Schulschach

(zurück an die Klassenlehrkraft bis 24.09.2021)

Hiermit melde ich mein Kind _____, Kl. _____

für die AG Schulschach am Dienstag

_____ in der 6. Std (2. Klasse)

_____ in der Mittagszeit (4. Klasse)

_____ in der 7. Std (3. Klasse)

- Mein Kind ist Anfänger bzw. kann schon ein wenig Schach.
- Mein Kind ist Fortgeschrittener und kann schon alle Schachzüge bzw. spielt bereits im Verein Schach.

(Zutreffendes bitte ankreuzen!)

Bei dieser AG fällt eine kleine Gebühr in Höhe von 10 € an!

Unterschrift d. Erz.berechtigten

Kurse im Schuljahr 2020/2021

- Arbeitsgemeinschaft
- Förderunterricht
- Ganztage

Klasse/Klassen

Bezeichnung des Kurses

Lehrkraft des Kurses

Tag / Std. / Raum

Anzahl der Teilnehmer _____

Name (Familien- und Vorname)	Kl	Name (Familien- und Vorname)	Kl
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Name der ausfüllenden Lehrkraft: _____

Datum: _____

Bitte per Mail ans Sekretariat senden.