



Erreichte Zielsetzungen

- 1. Vernetzung schulartenübergreifend und international**
- 2. Lego® Education und Tablets in allen Klassen implementieren**
- 3. Lernspiele konstruieren und programmieren**

Allgemein:

1. Vernetzung

1.1 Kontakte herstellen

Kontakte zu Schulen, die ähnliche Projekte durchführen, in Lettland und Griechenland wurden über eTwinning hergestellt. Kontakte und Informationsaustausch der Schülerinnen und Schüler über Skype sind nach Möglichkeit der kontaktierten Schulen geplant.

1.2 Schulartenübergreifende Vernetzung

Schulartenübergreifend wird mit der HAK Mürzzuschlag gearbeitet.

Zum Thema Wirtschaft, Handelskette Ein- und Ausfuhr werden gemeinsame Lehrplaninhalte gefiltert, in gemeinsamen Workshops HAK Schülerinnen und Schüler- VS Schülerinnen und Schüler werden mit Hilfe der Lego education Roboter die Handelswege mit selbst erstellten Mathematikaufgaben, nachgestellt und die Roboter dementsprechend programmiert. Ausgehend aus dem Erlebnisbereich der Volksschulkinder wird der **Weg der Milch und der Milchprodukte** behandelt.

Vom Bauernhof bis zum Betrieb Ennstal Milch – Produktion und weitere Ausfuhr über die Landesgrenzen hinaus, wird der Weg der Milch bzw. der Milchprodukte verfolgt.

Mit technischer und digitaler Bildung „Lego Education“ wird der Weg der Milch in Lernspielen veranschaulicht. Transportfahrzeuge werden konstruiert und so programmiert, dass sie den Handelsweg nachfahren bzw. veranschaulichen. In gemeinsamen Workshops entstehen Rechenaufgaben (HAK Schülerinnen und Schüler erarbeiten diese mit und für die VS Kinder) dementsprechend werden



die Fahrzeuge programmiert und über die Landkarten geschickt. Lehrausgänge Bauernhof, Ennstal Milch gehören mit dazu.

2. Lego® Education in allen Klassen implementieren

1. Klassen:

Die gebaute Mondsonde MILO aus dem Lego® Education Programm bot sich zur Buchstabenerarbeitung an M,I,L,O. Erste Sätze und kleine Geschichten entstanden. Soziales Lernen: durch das Zusammenbauen von zwei Robotern und durch das Ausprobieren und Erstellen eigener Programmierungen, fanden die Kinder heraus, dass man gemeinsam stärker ist und so einige Schwierigkeiten besser bewältigen kann. Ein Gemeinschaftsprojekt zur Persönlichkeitsbildung und Freundschaft folgte.

2. Klassen:

Vom Papierflieger bis zum Programmieren von Lego® Education Rettungshubschraubern boten die Einheiten viele Schreibanlässe und Teamarbeitseinheiten.

3. Klassen

Verknüpfung beider in der Schule gesetzten Jahresschwerpunkte:

„Kompetenzorientierte Schulärztliche Versorgung -Technische Digitale Bildung“. Ausgehend vom Bewegungsapparat des Menschen beschäftigten sich die Schülerinnen und Schüler mit Schicksalen von Kindern mit Prothese. Sie haben Ihre Schwierigkeiten, aber auch Freuden ihrer Lebenssituation betrachtet.

Es wurde analysiert wie eine Prothese Menschen mit körperlichen Einschränkungen helfen kann.

Greifarme wurden nachgebaut und programmiert.



Ein Lehrausgang in die Rehabilitationsanstalt folgte. Dort lernten die Kinder einen Patienten mit einer Armprothese kennen.

4. Klassen:

Ausgehend von Naturwissenschaftlichen Themen werden Lerninhalte mit Lego Education veranschaulicht (Frosch Metamorphose, Biene Blütenbestäubung)

Ausgehend von fertigen Projekten aus dem Legoprogramm kreierten und programmierten die Kinder mit viel Phantasie ihre eigenen Fahrzeuge und Lastentransporter. Dabei wurden Zeitmessungen und Streckenmessungen durchgeführt.

In den 4. Klassen wird besonders viel Wert auf die Dokumentation der Arbeiten gelegt.

Evaluierung durch Evaluierungsbögen .

3. Lernspiele erfinden und erproben mit Lego Education:

- zum Trainieren der Lernwörter: Die Lernwörter - Fahrzeuge werden mit Sensoren ausgestattet und so programmiert, dass sie vor den Lernwörtern Halt machen. Wenn das Fahrzeug stoppt, liest ein Kind das Wortkärtchen vor, das am nächsten liegt. Das Lernwort wird so lange am Block aufgeschrieben, bis das nächste Wort vorgelesen wird.
- Selbsterfundene Rechengeschichten mit Längenmaßen.

UVÜ Interessen- und Begabungsförderung:

Die UVÜ Gruppe Interessen– und Begabungsförderung nimmt sich der entstandenen Programmier- und Bau- Probleme der einzelnen Klassen an und versucht diese zu lösen.

Kinder aus der Sprachstartgruppe kommunizieren mit der Programmiersprache.

Im Pflichtgegenstand Bildnerisches Gestalten werden Kunstwerke aus Legosteinen gedruckt