

## Unsere + Punkte

**Mit einer Vision fing es an. Dann haben wir hart an unserem Ziel gearbeitet. Endlich halten wir die Auszeichnung „Exzellente digitale Schule“ in den Händen!!!**

### WARUM? – DARUM!

- + Handys dürfen mitgebracht werden, aber nur in Rücksprache mit Lehrer\*in/Erzieher\*in benutzt werden
- + Jede/r Schüler\*in/Lehrer\*in hat seinen/ihren eigenen Zugang zum Schulserver und kann von jedem Rechner der Schule darauf zugreifen
- + Digitales schwarzes Brett im Foyer mit dem Vertretungsplan und wichtigen Informationen
- + Vertretungsplan online
- + Kommunikation innerhalb des Kollegiums vor allem per Mail und durch die schul.cloud
- + Elterninformationsbriefe meist per Mail
- + Pflegen und Aktualisieren der Homepage, von der auch Eltern wichtige Informationsbriefe herunterladen (in einem geschützten Bereich), aber auch Termine erfahren können
- + Eigene „online-lernen Plattform“ auf der Homepage
- + Umfangreiches Medienkonzept

- + Digital unterstützte Bildung auch in der EFöB
- + Das ERG-Team besucht viele digiFobis
- + Computerraum mit 26 Schülerarbeitsplätzen, der von allen Klassen genutzt werden kann
- + 30 Laptops stehen zur Arbeit im Klassenzimmer zur Verfügung und sind mit dem Schulnetzwerk verbunden
- + Die gesamte Schule ist kreidefrei
- + Für individuelle Präsentationen o.ä. sind 3 mobile Beamer und Dokumenten-Kameras vorhanden
- + Großes Netzwerk und viele Koop-Partner im digiBereich
- + Tablets u.a. für die inklusive Arbeit



#### Kurz zu uns:

- 2,5 zügige Grundschule
- 14 Regelklassen
- ca. 320 Schülerinnen und Schüler
- 45 Erwachsene im ERG-Team (Lehrerkräfte, Sekretärin, Erzieher/Erzieherinnen, Schulhelferinnen, Hausmeister, Küchenkraft)



- + Internetseepferdchen
- + Arbeiten mit LibreOffice Writer
- + Haus der kleinen Forscher
- + Programmieren lernen mit Scratch, NEPO und Python (verschiedene Programmiersprachen)
- + Arbeiten im OpenRobertaLab
- + Arbeiten mit LibreOffice Impress
- + Arbeiten mit LibreOffice Calc
- + Arbeiten mit LibreOffice Draw und Paint.net
- + 10-Finger-Schreib-AG
- + Präsentationsprogramme
- + Antolin, Seesaw u.v.m.
- + Mathe im Advent
- + Arbeiten mit der Anton-App, verschiedenen Lernsoftwares oder LearningsApps
- + Einsatz von Lernrobotern wie Ozobots, Tinkerbots, Calliope mini, LEGO Mindstormes EV3