

MINT und ART

Begabungen erkennen und fördern

"Talente können sich nicht entwickeln, wenn sie keine Chance bekommen"

Verfasser unbekannt

Neben der individuellen Förderung ist es besonders wichtig, die unterschiedlichen Begabungen den Kindern bewusst zu machen:

- Was kann ich besonders gut?
- Was macht mir Spaß?
- Bin ich eher der naturwissenschaftliche, sprachliche oder der künstlerische Typ?

Um Kindern die Möglichkeit zu geben selbst zu erfahren, welches "Fach" ihnen besonders liegt, haben unsere Schüler/innen ab dem 3. Schuljahr die Möglichkeit pro Halbjahr eins von vier zusätzlichen Schwerpunktfächern zu wählen, welches zusätzlich eine Stunde pro Woche projektorientiert unterrichtet wird. Innerhalb des dritten und vierten Schuljahres bekommen die Kinder so die Möglichkeit, in allen vier Themenbereichen zu forschen, zu entdecken, zu experimentieren, Begabungen und Stärken auszuprobieren und auszubauen:

• **Makerschool MINT**

Das Schulprogramm der Fürstenbergschule hat die von der Schulkonferenz beschlossenen Leitsätze als Grundlage unserer pädagogischen Entscheidungen und der schulischen Entwicklung festgelegt. Die Ziele des Schwerpunktlernens, die festgelegten Bildungs-Bausteine unserer digitalen Schule und die Auswahl der Projekte **MINT & ART** belegen die MINT-Aktivitäten: im Unterricht, in der OGS und in den Ferien an der Fürstenbergschule. **MINT & ART** steht dabei für die gestalterischen Aspekte in den MINT-Projekten.

Als inklusive Makerschool **MINT & ART** sind unsere MINT-Projekte offen für alle Schüler*innen mit und ohne Handicap oder besonderen Begabungen. Das gemeinsame Lernen, Forschen, Tüfteln, Entdecken und Bauen praktizieren wir in allen MINT-Projekten. Der pädagogische Schwerpunkt „Diklusion“ ermöglicht darüber hinaus allen Kindern im Gemeinsamen Lernen den barrierefreien Zugang zu allen digitalen Geräten und Maschinen an der FBS. (Der Begriff „Diklusion“, geprägt

von Dr. Lea Schulz, steht für die Verbindung der beiden Begriffe Digitale Medien und Inklusion und meint den Einsatz von digitalen Endgeräten und Software, um das inklusive Lernen und Unterrichten zu unterstützen.) Darüber hinaus erleben wir in unserer täglichen pädagogischen Arbeit eine sehr große Motivation und Arbeitsbereitschaft bei allen Kindern in den analogen und digitalen Makerspace – Projekten morgens, nachmittags und in den Ferien. Dabei profitieren gerade die Kinder mit emotionalen Belastungen von den ergebnisorientierten und partnerschaftlichen Bauen, Werken und auch Programmieren.

Unser Schulprogramm beschreibt darüber hinaus die beiden wichtigen Bausteine der **MAKER EDUCATION** an der Fürstenbergschule: **Zeiten & Räume**

– **Räume so gestalten**, damit alle Lernenden und ihre Begleiter zum MAKEN angeregt werden - Makerspaces in den Klassen, im Schülerlabor, in der Werkstatt und an den mobilen Werkstätten, in der Schulküche, in den Gruppenräumen der OGS oder „outdoor“ im Bauwagen, im Schulgarten, im Schülerbiotop und überall, wo das rollende Schülerlabor seine Tische und Instrumente aufstellt - mit verschiedensten technischen Möglichkeiten / mit digitalen oder analogen Werkzeugen, zum Bauen, Ausprobieren und Erfinden.

- **Zeiten so anbieten**, damit sich die Lernenden in Projekten morgens, nachmittags oder in den Ferien problemlösendes, kreatives Handeln und Denken, Ausdauer und Teamfähigkeit aneignen, in dem die Kinder im Team möglichst nach ihren Ideen etwas Eigenes herstellen, bauen, kreieren oder schaffen und ihr Produkt präsentieren können.

Die Verantwortung für die Umsetzung der **MAKER EDUCATION** an der Fürstenbergschule übernehmen gemeinsam mit der Schulleitung die Erzieher*innen der OGS, die Projekt-Leiter*innen der Arbeitsgemeinschaften und das gesamte Kollegium der Fürstenbergschule. Über die Gremien der Klassenpflegschaft, der Schulpflegschaft und der Schulkonferenz sowie durch das Engagement des Fördervereins sind auch die Eltern aktiv mit eingebunden.

- **Sprachen / Kulturen: Französisch, Latein, ...**

- **Informatik / Umgang mit neuen Medien: Bild- und Textverarbeitung, Präsentationen, ...**
- **Makerschool ART**

Die kreativen Projekte aus dem Förderprogramm „Kultur und Schule“ zu den Themen „iPad trifft Nadel und Faden“, „Ich plotter mir die Welt, wie sie mir gefällt“ und „Upcycling, Fashion, Mode und Ich“ findet wöchentlich statt: Mit der digitalen Stickmaschine, der Nähmaschine, der Plottermaschine und dem 3D Drucker werden Kleidungsstücke und Accessoires veredelt und oder herstellt.

In den Schwerpunktfächern "Naturwissenschaft / Technik" und "Sprachen / Kultur" arbeitet die Fürstenbergschule in Kooperation mit dem Mariengymnasium Werl. Latein-, Französisch, Biologie-, Physik- und Chemielehrer/innen unterstützen das Projekt und unterrichten gemeinsam mit den Lehrer/innen der Fürstenbergschule im Teamteaching.

Darüber hinaus bestehen Kooperationen in Netzwerken mit dem Archigymnasium Soest, dem Friedrich Spee Gymnasium Rüthen, sowie der Fachhochschule Soest

In Klasse 1 und 2 ist es wichtig, dass die Kinder im Rahmen der Begabungsförderung das Lernen lernen. Das bedeutet: Kennenlernen und Anwenden der verschiedenen Arbeitstechniken und Lernmethoden. In diesem Zusammenhang ist es für die Kinder wichtig zu erfahren, welchem Lerntyp sie am ehesten entsprechen: Lernen durch Hören, durch Sehen, durch Schreiben, durch Handeln...

Das Schwerpunktlernen PLUS startet im Schuljahr 2023/2024. Auch für die Kinder der ersten und zweiten Schuljahre bieten wir dann halbjährliche Projekte aus den **MINT & ART** Themen an: Lego Boost (Bauen und Programmieren im Team), Fahrzeuge, (Luft-)Schiffe bauen und Antriebe unterschiedliche ausprobieren, Smart Games Logikspiele kennenlernen, spielen und neu erfinden.

➤ *Die Roboter AG* (EV 3 -Steine) findet zweimal wöchentlich statt.

- *Die OGS* öffnet täglich ihre kreativen Baustellen in den Making-Zonen.
- *Die Projekte* (Arbeitsgemeinschaften, nachmittags) finden wöchentlich statt: Holzwerksatt, Natur und Hund, Obst- und Gemüseanbau, Kosmetika- selbstgemacht, der Zauberwürfel. Die Themen wechseln im halbjährlichen Rhythmus.

Arbeitsergebnisse können unter "Galerie" eingesehen werden.