



Spielausleihe

Im Forscherclub-Zimmer steht eine Sammlung mit Lern- und Knobelspielen. Die einzelnen Spiele können von den Klassenlehrpersonen für den Regelunterricht ausgeliehen werden. Auf dem Lehrerserver unter Begabtenförderung/Spielausleihe findet sich eine Excelliste, in welcher man die ausgeliehenen Spiele einträgt.



Scratchkurse

In Zusammenarbeit mit der Hochschule Informatik in Rotkreuz werden jährlich mindestens vier Scratch-Workshops von je einem Tag für die 5./6. Klasse organisiert. Die Kinder tauchen in die Welt der Informatik ein, diskutieren zu den neuen Medien und entwickeln ihr eigenes Spiel oder ihre Kurzgeschichte.



ZUSAMMENARBEIT MIT KLP / SHP



Austausch

Bei Schülerinnen und Schülern, welche im Forscherclub und/oder im Coaching dabei sind, ist ein guter Austausch zwischen der Klassenlehrperson, der SHP und der Lehrperson Begabtenförderung wichtig. Bei Bedarf werden Gesprächstermine vereinbart, die aktuelle Situation ausgetauscht und kommende Fördermassnahmen besprochen.



Integrative Begabungsförderung

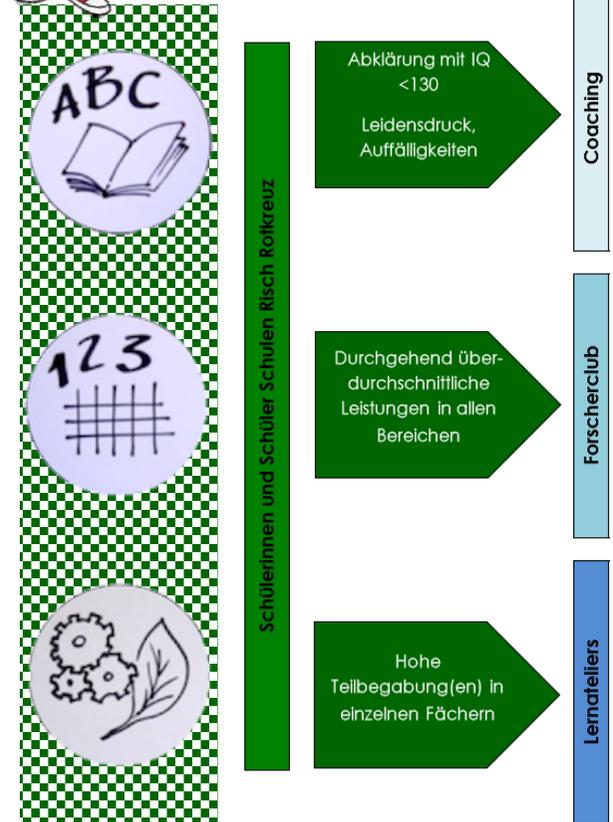
Die Lehrpersonen haben immer die Möglichkeit, den Kontakt zur Begabungs- und Begabtenförderung zu suchen und nachzufragen. So ist es möglich, Ideen für eine integrative Begabungsförderung, welche möglichst vielen Kindern individuell und ganzheitlich zu Gute kommt, gemeinsam auszutauschen und weiterzuentwickeln.

Impressum:
Version 05/2019

Gemeinde Risch



Begabungs- und Begabtenförderung der Schulen Risch



ANGEBOTE BEGABTENFÖRDERUNG



Forscherclub

Wer?

Begabte, motivierte Schülerinnen und Schüler der 2.-6. Klasse, welche den Lernstoff der Klasse mühelos bewältigen (könnten) und im Klassenunterricht des Öfteren unterfordert sind, besuchen den Forscherclub. Sie bringen die Voraussetzungen und die Motivation mit, sich intensiv mit Themengebieten selbstständig auseinanderzusetzen und höhere Leistungen zu erbringen. Der Forscherclub soll den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit bieten, auf ihrem Niveau zu leisten.

- Kids 2. – 3. Klasse / Junior 4. – 6. Klasse
- Eine Doppellektion / Woche
- Anmeldung über KLP und SHP nach Besuch des Ateliers «Forschen»
- Arbeit nach der individuellen Interessensforschungsmethode IIM
- Lehrperson als Begleiter und Coach

Was?

Angestrebt wird ein selbstgesteuertes, ausdauerndes Lernen und Forschen, angepasst und orientiert an den

individuellen Fähigkeiten, am Vorwissen und den Interessen der Schülerinnen und Schüler. In der Projektphase nach IIM werden die Kinder von der Lehrperson und von Senioren begleitet und unterstützt.

Zusätzlich wird entdeckendes Lernen durch gemeinsame Inputs, Diskussionen und Lernangebote seitens der Lehrperson ergänzt. Einmal im Jahr geht der Forscherclub gemeinsam auf eine Exkursion. Freiwillig dürfen die Forscher der Gruppe Junior im Frühjahr mit einer Begleitperson die Kinderuni in Luzern besuchen.



Coaching

Wer?

Schülerinnen und Schüler mit einer abgeklärten Hochbegabung sowie zusätzlichem Förderbedarf erhalten die Möglichkeit eines Coachings.

- Einzellektion wöchentlich/zweiwöchentlich
- Individuelle Förderung, Organisation/ Umsetzung von Compacting und/oder Enrichment
- Austausch mit, Entlastung der KLP, SHP
- Einzelgespräche zu Wohlbefinden, Fördermassnahmen

ANGEBOTE BEGABUNGSFÖRDERUNG



Lernatelier

Wer?

Lernende, welche in einzelnen Fächern überdurchschnittliche Leistungen erbringen, besuchen Lernateliers. Der Besuch eines Lernateliers steht allen Schülerinnen und Schülern offen, sofern sie der Zielgruppe des Ateliers entsprechen und die Empfehlung der Klassenlehrperson erhalten.

- 4-7 Doppellektionen pro Atelier
- Wechselnde Wochentage, immer vormittags
- Kurzfristige Anmeldung über KLP in Absprache mit SHP per Worddokument
- Unterrichtet von verschiedenen Lehrpersonen mit unterschiedlichen Begabungen

Was?

Die Lernateliers sind jeweils für gewisse Klassenstufen ausgeschrieben. Ausserdem wird bei der jährlichen Lernatelierplanung darauf geachtet, dass möglichst viele Intelligenzbereiche abgedeckt werden. Am Ende eines Lernateliers erhalten die Schülerinnen und Schüler ein Ateliertdiplom.

