Willemerschule

Liebe Eltern der neuen Erstklässler,



wie Sie wissen, ist die Willemerschule eine Schule ohne Hausaufgaben. Stattdessen wurde, zusätzlich zur regulären Stundentafel, die "Lernzeit" eingeführt. Im Stundenplan aller ersten Klassen werden zwei Stunden Lernzeit pro Woche enthalten sein. Die Lernzeiten dienen in erster Linie dem Üben und Vertiefen von Themen, die im Unterricht gerade aktuell sind. Dabei ist uns das individuelle und selbstständige Lernen besonders wichtig. Durch individualisierte Lernpläne können wir die Bedürfnisse und Fähigkeiten Ihres Kindes in besonderem Maße berücksichtigen. Während der Lernzeit steht der Klasse neben einer Klassenlehrerin eine zusätzliche Fachkraft zur Verfügung, so dass die Kinder optimal in Kleingruppen unterstützt werden können.

In der Übergangszeit bis zu den Herbstferien haben Ihre Kinder keine Lernzeitpläne erhalten. Schritt für Schritt wurden sie in diesen Zeiten an Übungsmaterialien und immer wiederkehrende Übungsformate und –Spiele herangeführt, um nach den Herbstferien fit für den Einstieg in die Lernzeitpläne zu sein.

Sicher werden Sie, neben vielem anderem, auch immer wieder Fragen zur Lernzeit haben. Sprechen Sie Ihre Klassenlehrerin oder Ihren Klassenlehrer gerne jederzeit daraufhin an.

Wenn Sie sich also wundern, weshalb Ihr Kind nach der Schule ohne Hausaufgaben nach Hause kommt, dann liegt das an unseren Lernzeiten, die die Hausaufgaben ersetzen. Viele Eltern haben bereits während der Lernzeit hospitiert und einen Eindruck vom Ablauf der Lernzeiten gewinnen können. Das, was sie uns rückmeldeten, war positiv und hat uns bestärkt. Auch wir Lehrerinnen, Lehrer und die Kinder sind mit Freude dabei!

Eine Abkehr von Hausaufgaben im herkömmlichen Sinne beinhaltet selbstverständlich auch eine Änderung der Elternrolle. Trotzdem ist es natürlich weiterhin erforderlich, dass Sie Ihre Kinder auf Ihrem Weg durch die Schulzeit aktiv begleiten. Dazu wollen wir Ihnen einige Anregungen geben.

Diese Anregungen sollen Sie keinesfalls unter Druck setzen. Sie müssen selber entscheiden, welche der Vorschläge von Ihnen im Alltag umgesetzt werden können. Weniger ist häufig mehr!

Wenn Sie die Anlage studiert haben, werden Sie merken, dass sehr viel darin steht, was Sie in Ihren Alltag integrieren können. Das ist unser Anliegen:

Machen Sie gemeinsam mit Ihren Kindern schöne Sachen, die nützlich sind, aber allen Beteiligten Freude bereiten.

Vergessen Sie bei allem zielgerichteten Lernen nicht: Kinder haben nicht nur ein Recht auf Freies Spiel, sie brauchen dieses, um zu entspannen, um sich kreativ entfalten zu können und nicht zuletzt, um beim Rollenspiel das Erlebte und Gelernte zu verarbeiten. Spielen ist bei Kindern immer Arbeit. Das sagen alle Erziehungswissenschaftler und Psychologen. Freies Spielen heißt: nicht von Eltern Geplantes, nicht Ausflüge, nicht Verabredungen – einfach nur Spielen, nicht zielgerichtet.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Studieren dieses Briefes und bei der Umsetzung unserer Anregungen, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

Lesen und Schreiben	Rechnen	Bilingualität
- vorlesen	- Zahlen zu Hause (DVD-Player, Uhr, TV, Bilderbücher) und auf der	- Audio-CDs mit
- gemeinsam mit den Kindern lesen	Straße (Hausnummern, Autoschilder, Preisschilder) entdecken,	italienischen/herkunftssprachlichen
- gemeinsamer Besuch der Stadtteilbibliothek,	besprechen, Muster entdecken	Kinderliedern, Kinderreimen,
Bücher ausleihen	- Alltagszählen:	Hörbücher hören
- Kinder Erlebnisse erzählen lassen, ohne beim	Brotscheiben beim Essen, Süßigkeiten verteilen, Tomatenstücke	- Einfache Lieder mitsingen
Sprechen zu unterbrechen	- Kartenspiele mit Zahlen (Domino etc.) gemeinsam spielen	Abzählreime mitsprechen
- Kinder vorlesen lassen (Geschichten, Rezepte,	- Würfelaugen beim Spielen auf einen Blick erfassen	
Spielanleitungen)	- Objekte in Bilderbüchern abzählen, Anzahlen vergleichen	- Auch auf Italienisch rechnen lassen
Wichtig: Kinder entscheiden selbst, was sie lesen	Vorwärts, rückwärts und in Schritten (z.B. 2, 4, 6, 8) zählen	
wollen! (auch Bilderbücher; für Lesemuffel auch	- Zahlzerlegung bis 10, später bis 20	- Zahlen- oder Farben-Memoryspiele,
Comics) - Laute zuordnen: Bild zeigen – Welchen	Beispiel: 4=2+2 ; 4=1+3	Tierdomino auf italienisch spielen
Laut hörst du am Anfang?	- Einkäufe nach Größe und Form sortieren, Legosteine oder Autos	
	sortieren, Puzzle spielen	- Alltagsgegenstände mit italienischen
	- mit Bauklötzen bauen, Gebäude nachbauen	Bezeichnungen bezeichnen
A wie Affe	- Spiegelungen erkunden in Spiegeln, Pfützen, etc.	
<u>Hilfe</u> : Anlauttabelle	- Umgebungen beschreiben (oben, neben, unter etc.)	- Italienisch-deutsches Bildwörterbuch
- kleine Zettel oder Briefe schreiben lassen -	- Verlorene Spielsachen nicht selbst herbeischaffen, sondern	(z.B. Emilie Beaumont: "Dein buntes
immer lautgetreu	zielgerichtetes Suchen anregen (z.B. neben der Tür / oben rechts	Wörterbuch" dt/ita) gemeinsam
-	im Regal)	ansehen
- kleine Geschichten schreiben lassen – alleine	- Ich sehe was, was du nicht siehst spielen	
Wichtig: In Klasse 1 Rechtschreibung in den	- Zehnerfreunde (die Zahl 10 zerlegen)	- Zweisprachige
ersten Monaten nicht gleich verbessern	Beispiel: 2+8 ; 4+6 ; 5+5	Romane/Kinderbücher gemeinsam
- Alltagsschreiben:	- Geldmünzen und kleine Geldscheine erkennen	lesen
Briefe, Einkaufszettel, Merkzettel, Rezepte,	- Zahlzerlegung bis 100	
Wunschzettel schreiben lassen	- Hunderterfreunde (glatte Zehnerzahlen 20+80)	- Auf italienisch das Eis im Eissalon
- Rechtschreiben:	- zählen:	bestellen
Robotersprache sprechen (Ro – bo – ter – spra –	Vorwärts, rückwärts und in Schritten (Fünferschritte,	
che – macht – Spaß!)	Zehnerschritte)	
Rechtschreiben übt man durch genaues	- kleine Einkäufe (Kiosk) – üben, was man zurück bekommt	
Sprechen, auch der Endungen.	- Einmaleins üben/automatisieren	
•	- in großen Schritten vorwärts und rückwärts zählen (Zahlenfolgen)	
- Wortschatz:	- Kopfrechnen trainieren	
Gegenteile finden (kalt – warm, lang – kurz)	Beispiel: 10 000 + 90 000 = 100 000;	
Rätselfragen stellen	200 000 + 800 000 = 1 000 000	
Teekesselchen (Hahn: Federvieh oder	- große Zahlen benennen lassen	
Wasserhahn)	Beispiel: Kilometerzähler ablesen	