



Makerspace

HEUSSLAB

LEITIDEE: DIGITALES LERNEN FÜR ALLE

Das HeussLab steht grundsätzlich allen Klassen für einen handlungs- und produktionsorientierten Unterricht zur Verfügung.

Daneben sollen alle Schüler der Klassenstufen 5 bis 9 mindestens einen Projekttag im Jahr im HeussLab durchlaufen. Somit soll das Lernen im und mit dem HeussLab allen Schülerinnen und Schülern zur Verfügung stehen.

Beispiele aus dem Alltag

ENGLISCH: Klasse 5: Weather Broadcast im Green-Screen-Studio

PROJEKT: Klasse 6: Programieren mit Lego Mind Storms

MUSIK: Klasse 7: Rythmus, Lyrics & Perfomance

GEMEINSCHAFTSKUNDE: Klasse 8: Erklärvideo zum politischen System



HeussLab Podcast | Podcast-AG
Beiträge auf Spotify

Beispiele für Lernprodukte



Hörspiel zu Szenen eines Gemäldes | Klasse 5a, 2022/23
Deutsch & Bildende Kunst

* Es können nur Lernprodukte veröffentlicht werden, bei denen alle Mitwirkenden, bzw. deren Erziehungsberechtigten, ihr Einverständnis gegeben haben.

Möglichkeiten

Das HeussLab ist ein Makerspace, also ein Lernort, an dem Projekte, Workshops oder Lernprodukte mit neuen digitalen Möglichkeiten hergestellt (und im Anschluss sogar veröffentlicht) werden können.

Ein solches Lernen steigert die Lernrelevanz. Ein Schüler sagte: "Am Ende kann ich und jeder sehen, wie gut ich gearbeitet habe".

Menschen wollen stolz auf das sein, was sie geleistet haben. Das HeussLab befördert damit nicht nur die Lernmotivation, sondern bietet als Makerspace diesen "Raum für Macher".

Ausstattung:

- Greenscreen-Studio | Stopp-Motion-Studio
- Robotik/Lego-Mindstorms | Drohnen-Flotte
- Podcast-Studio | 3D-Drucker | VR-Brillen
- Scratch-Schnittstellen | Micro:Bit

Unsere Parameter für guten digital unterstützten Unterricht

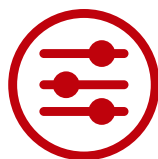
Dosierung Zielrichtung Mehrwert Lerneffekt



DIGITALE TOOLS & E-LEARNING

Zielgerichtetes Einbinden von **Lernapps**, Online-Lernen & **Lernplattformen** im Unterricht

z.B. Sdui, Anton, Moodle, Scratch, SofaTutor, ...



DIGITALE ENDGERÄTE

Lerntechnik: Endgeräte (Tablets, PCs, eigenes Smartphone) als Lerninstrument nutzen

Reflexion: mit Medien und Quellen umgehen



DIGITALE PROJEKTE

konzentriertes, handlungs- und produktionsorientiertes Arbeiten mit digitalen **Lernmethoden** und/oder **Lernprodukten**

BASICS

FACHLICH: LESEN | SCHREIBEN | RECHNEN
SOZIAL: SOZIALVERHALTEN | SELBSTDISZIPLIN

Erst wenn die Basics stimmen, ist digital unterstützter Unterricht erst sinnvoll



Auch OB Marcus Zeitler war bereits Gast im HeussLab-Podcast

HeussLab Partner

Große Kreisstadt HOCKENHEIM

EDU|days

Pädagogische Hochschule HEIDELBERG
University of Education

FREUNDEN DES REIS
Eine Initiative, die Schule macht

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics



www.thrs-hockenheim.de
sekretariat@sv.thrs-hockenheim.de
06205 213 200
Version Stand 01-24 | Redaktion & Gestaltung: Robin Pitsch