

MEDIEN IN DEN KINDERZIMMERN VON GRUNDSCHÜLERN

Computer: 63%

DVD-Player: 41%

Fernseher: 69%

Gameboy: 33%

Playstation/Spielkonsole: 47%

Stereoanlage: 71%

Radiorekorder: 83%

MP3-Player: 22%

Handy: 49% (Jugendliche 92%)

Gute Schule

- **Starke Schülerpersönlichkeit**
- **Konsens im Kollegium**
- **Profil/Schulprogramm/Schwerpunkt**
- **Enge Zusammenarbeit zwischen Lehrern und Eltern**
- **Heruntergespielte Bedeutung der Noten**
- **Ganztagsschule**
- **Rhythmisierte Schule**
- **Individualisierung**
- **Erhöhte Integration**

Schlüsselqualifikationen

- 1. Selbstständigkeit**
- 2. Team- bzw. Kooperationsfähigkeit**
- 3. Erkundungskompetenz**
- 4. Handlungskompetenz**
- 5. Konfliktfähigkeit**
- 6. Kreativität/Musische Kompetenzen**
- 7. Flexibilität**
- 8. Toleranz**
- 9. Fähigkeit zum vernetzenden Denken**
- 10. Kommunikationsfähigkeit**
- 11. Emotionale Kompetenzen**

Qualifikationsmuster

- **Lesen, Schreiben, Rechnen und Allgemeinbildung**
- **Konzentration, Durchhaltevermögen**
- **Schlüsselqualifikationen**
- **Stil, Ton, Takt, Ästhetik, Geschmack, Umgangsformen**
- **Taktische Lebendigkeit**
- **Von allem etwas**
- **Gut arbeiten können und 100mal Absagen**

Lerneffekte

- **Theaterspielen/Rollenspiel**
- **Lernen durch Singen**
- **Szenisches Lernen = Lernen mit Hören, Sprechen, Rhythmus, Reim, Takt, Bewegung**
- **Lernen durch Chorsprechen**
- **Lernen durch Erklären untereinander**
- **Lernen durch Handeln**
- **Lernen durch Fehlermachen**
- **Lernen durch Präsentieren**
- **Lernen durch Aussprechen des zu Lernenden**
- **Partnerarbeit, Teamarbeit**
- **Lernen durch Rhythmisieren**
- **Mindmapping**