

Ein Projekt der atempo BetriebsgesmbH: “Schulassistentenz für digitale Bildung”

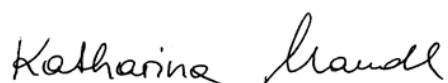
atempo tritt dafür ein, dass alle Menschen gleichberechtigt leben, lernen und arbeiten können. Der Bereich Bildung hat sich die Inklusion von jungen Menschen mit Lernschwierigkeiten und Behinderung am Arbeitsplatz auch abseits der üblichen Beschäftigungsfelder zum Ziel gesetzt.

Um Inklusion auch im Zeitalter der Digitalisierung zu realisieren, unterstützen unsere Schulassistent*innen für digitale Bildung Lehrer*innen und Schüler*innen beim Einsatz von digitalen Tools im Unterricht.

Im Schuljahr 2021/22 wird das bestehende Projekt „Schulassistentenz für digitale Bildung“ an der Volksschule Berlinerring weitergeführt. Im Rahmen dieses Projekts absolvieren Patrick Amreich und Bastian Präpasser ein Langzeitpraktikum am Schulstandort. Praktika in Echtbetrieben sind für unsere Zielgruppe ein wichtiger Teil der Qualifizierung.

Die verwendeten Apps zu den Lerninhalten aus den Bereiche Mathematik, Deutsch, Englisch, Bewegung und Sport, Kreativität und Programmieren werden individuell auf die Bedürfnisse der jeweiligen Schule abgestimmt und laufend auf die Anforderungen im Unterricht angepasst. In der Arbeit mit den Kindern haben sich für dieses Projekt Einzel- und Kleingruppen-Settings gut bewährt.

Bei Fragen melden Sie sich bitte jederzeit bei uns!



Katharina Mandl, MA
Trainerin Bildung und Karriere
mail: katharina.mandl@atempo.at



Anneliese Franz, BEd
Leitung digitale Bildung
mail: lisa.franz@atempo.at

Patrick Amreich



„Hi, ich bin Patrick.“

Ich bin seit 2018 bei der digitalen Schulassistenten. Ich zeige den Kindern eine App von Osmo, die Newton heißt. Das ist eine Strategie App. Man muss überlegen, wie man die Ziele erreicht und räumliches Denken wird gefördert. In der Nachmittagsbetreuung können die Kinder selbst entscheiden, wann sie kommen, um mit dem Tablet zu arbeiten.“

Bastian Präpasser

„Hey, ich bin der Bastian.“

Ich arbeite in der Schule als digitaler Schulassistent. Derzeit zeige ich den Kindern Osmo Coding. Osmo Coding ist ein abenteuerliches Programmierspiel für Volksschulkinder.

In Osmo Coding geht es darum, dass man das Monster mit dem Namen Awbie durch verschiedene Level bringt und nebenbei Erdbeeren und Holz sammelt, um Awbies Hütte und andere Sachen zu bauen. Und am Ende muss man den Berg, der Awbies Hütte kaputt gemacht hat, wieder gesundmachen, weil er durch einen Erdbeererreger krank gemacht wurde.“

