

Werner-von-Siemens-Gymnasium

Enrichmentprojekte



Werner-von-Siemens-Gymnasium
Beskidenstraße 1
14129 Berlin

Stand: August 2018, Th

Enrichmentprojekte

Allgemeines

Die Schülerinnen und Schüler erhalten durch Enrichmentangebote die Möglichkeit, Erfahrungen mit Themen, Problemen und Fachdisziplinen zu machen, die in dieser Breite und Tiefe nicht im regulären Unterricht vorgesehen sind. Viele Angebote sind fächerübergreifend und fächerverbindend konzipiert und bieten komplexe Herausforderungen, die originelle Lösungsstrategien, Reflexionsfähigkeit und Kreativität erfordern.

In jeder Klassenstufe werden fünf Enrichmentprojekte angeboten. Die Auswahl der Angebote deckt diese Aufgabenfelder ab:

1. Literatur, Sprachen, Musik, Kunst
2. Gesellschaftswissenschaften
3. Mathematik, Naturwissenschaften, Technik

Jedes Projekt umfasst wöchentlich fünf Unterrichtsstunden, die als Blockunterricht an einem Schultag erteilt werden, so dass Unterrichtsformen und Lernorte projektabhängig flexibel gewählt werden können.

Die Teilnehmer jeder Projektgruppe kommen zu gleichen Teilen aus beiden Klassen. Die ersten drei Projekte werden in kleineren Lerngruppen mit ca. 14-18 Schülern durchgeführt, die beiden Projekte im zweiten Halbjahr finden in Klassenstärke statt.

Im Schuljahr 2018/19 bietet das Werner-von-Siemens-Gymnasium diese Projekte an:

Klas- se	Projekte in kleineren Lerngruppen			Projekte in Klassenstärke	
5	Der Mensch vor dem Gericht der Tiere (1, 2)	Scratch (3)	Zirkus	A cultural night (1)	Methodentraining (1, 2, 3)
6	Wasser und Boden (3)	Maskenbau (1)	Musizieren mit Instrumenten und Singen im Ensemble (1)	Kommunikation und Teamentwicklung (2)	Fairy Tales (1)
7	Shakespeare Reloaded (1, 2)	Lego-Minds (3)	Junge Forscher (3)	Filmmusik (1)	Vom Text – zum Bild – zum Buch (1)
8	#Mode (2, 3)	Seidenstraße - Kulturaustausch zwischen China und Europa (1, 2)	Russischsprachige Menschen in Berlin (1, 2)	Vermessung des Schulgeländes & Modellbau (3)	Beachmanager (2, 3)
9	English Across the World (1, 2)	Produire un clip culinaire – c'est vous les cuisiniers! (1)	Schüler machen Sport für Schüler	Architektur und Design im Mittelalter (1, 3)	Schülerlabor (3)
10	Chansons (1)	Schaufenstergestaltung einer Buchhandlung (1)	Politik aktuell - Recherche und Debatte (1, 2)	Geschichten aus dem Alltag: Zeitzeugeninterviews (2)	Umwelt und Nachhaltigkeit (1, 2, 3)

Werner-von-Siemens-Gymnasium

Enrichmentprojekte: Überblick



Klassenstufe 5

Der Mensch vor dem Gericht der Tiere

Aufgabenfeld: 1



Die Tiere haben eine Gerichtsverhandlung einberufen: Vor dem Richter Löwe steht der Mensch und muss sich den Fragen des Staatsanwalts Fuchs stellen. Seine Verteidigerin, die Katze, sorgt dafür, dass nicht nur Vorwürfe zu hören sind. Im Verlauf der Verhandlung bringt das Schwein als Gerichtsdienere viele verschiedene Tiere in den Zeugenstand, der Tintenfisch führt Protokoll.

Die Schüler schreiben die Fortsetzung des Theaterstücks „Der Mensch vor

dem Gericht der Tiere“ von Helen Gori mit neuen, selbst erfundenen Rollen, legen einen Schauplatz für die Verhandlung fest, gestalten dazu ein Bühnenbild und basteln Masken für die Aufführung. Theaterpraktische Übungen unterstützen sie darin, ihre Rolle wirkungsvoll zu spielen. Nach sechs oder sieben Wochen ist eine fertige Aufführung entstanden, die vor Eltern und Geschwistern im Klassenraum aufgeführt wird.

Scratch – Animationen und Spiele am PC gestalten

Aufgabenfeld: 3

In diesem Projekt lernen die Schüler die Programmierumgebung Scratch kennen. Unter Verwendung dieser Lernumgebung zeichnen sie Objekte, erstellen Animationen und programmieren eigene Spiele am PC. Dabei können die Schüler ihre kreativen Ideen einbringen und grundlegende Kenntnisse der Programmierung erwerben.

Zirkus

Aufgabenfeld: -

In diesem Projekt werden Grundlagen in acht verschiedenen Disziplinen (Rola Bola, Laufkugel, Jonglieren, Diabolo, Rope Skipping, Akrobatik, Trampolin und Bodenturnen) erlernt. Am Ende des Projekts gibt es eine Zirkusaufführung.



Methodentraining

Aufgabenfelder: 1, 2, 3



Das Methodentraining bietet den Schülern fächerübergreifend die Möglichkeit, Lernstrategien, Arbeits- sowie Organisationstechniken einzuüben, die den Start am Gymnasium erleichtern und ein Fundament für die kontinuierliche Förderung ihrer personalen und methodischen Kompetenzen bilden. Zentrale Inhalte sind unter anderem das Zeitmanagement, die Hausaufgabenorganisation, Lesestrategien und die Internetrecherche.

Strange - A Cultural Night

Aufgabenfeld: 1

Tanz, Bodypercussion und Theater – unter dem Motto „Strange“ entsteht eine Aufführung in englischer Sprache mit Sketchen, Tanzeinlagen und selbst erfundenen Nonsense-Texten.

Die Schüler hörenritisches und amerikanisches Englisch von native speakern (u.a. Hörversion der Sketche, Videoanweisung für eine Choreografie), lesen und spielen englische Sketche, schreiben nach Vorgaben selbst kleine englische Nonsense-Texte, erfinden Sprechstücke in englischer Sprache und entwickeln eigene Tanzsoli.

Klassenstufe 6

Wasser und Boden: Basis allen Lebens

Aufgabenfeld: 3



Die Schüler lernen Tiere und Pflanzen in und um das Gewässer kennen, untersuchen die Eigenschaften des Wassers, durchleben den natürlichen Kreislauf des Wassers und diskutieren über Probleme der Wasserschmutzung. Der Boden gibt Antworten auf das Alter, die Entstehung und Nutzungsmöglichkeit einer Region. Er ist Nährstofflieferant für Pflanzen und Lebensraum für viele Bodenlebewesen. Die Schüler bestimmen Bodenarten, untersuchen die Eigenschaften verschiedener Böden und führen Versuche u.a. zur Wasserdurchlässigkeit, Chemie des Bodens durch.

Musizieren mit Instrumenten, Singen im Ensemble, Musik selbst gestalten

Aufgabenfeld: 1

Im Vordergrund dieses Projekts steht der spielerische Umgang mit neuen Klängen und das verlässliche Arbeiten miteinander. Die Schüler erarbeiten mit eigenen und/oder Schulinstrumenten (Monochorde, Percussion) Musikwerke, die Auswahl von klassischen und populären Stücken erfolgt abhängig von der Besetzung und den Fähigkeiten. Zudem wird die bewusste Gesangstechnik beim mehrstimmigen Singen (Akkordfolgen, Background, einfache Chorsätze, Vom-Blatt-Singen) geübt sowie Sprech- und Geräuschkompositionen in kleinen Gruppen erarbeitet. Das Projekt schließt mit einer Aufführung für Eltern und Freunde ab.

Maskenbau

Aufgabenfeld: 1

»... und vergiss deine Maske nicht«

Seit Menschengedenken werden in allen Kulturen Masken geschaffen. Was ist eine Maske, wie werden Masken hergestellt, was bedeuten sie uns?

Ein Besuch im Museum führt uns in die Thematik ein. Wir experimentieren mit den unterschiedlichsten Materialien und Techniken und bauen vielgestaltige Maskenobjekte.

Zeichnerische und malerische Studien begleiten den ganzen Prozess. Die Ergebnisse werden ausgestellt und fotografisch festgehalten.

Kommunikation und Teamentwicklung

Aufgabenfeld: 2



Ausgehend von der eigenen Person, über sein direktes Gegenüber, bis zur Bildung fester Gruppen lernen die Kinder verschiedene Methoden der Reflexion kennen. Durch viele Übungen in verschiedenen Situationen schulen die Schüler ihre Kommunikation und ihre Sensibilität für die Stärken und Schwächen, die jeder mitbringt. Ein Highlight wird das gemeinsam in der festen Kleingruppe erarbeitete größere Produkt sein, an dem die Schüler konstruktiv längere Zeit gemeinsam arbeiten. (z.B. Flugmaschine für den gigantischen Eierfall, eine Sandfigur auf dem Schulhof).

Fairy Tales exploded - Experimentieren mit Möglichkeiten und Grenzen des Umgangs mit klassischen Märchen

Aufgabenfeld: 1



Rotkäppchen in der Stadt: Screenshot aus einem Video, das von Schülern produziert wurde.

Die Disneyverfilmung „Neu Verföhnt“ von 2012 des klassischen Märchens „Rapunzel“ der Gebrüder Grimm ist nur ein Beispiel dafür, dass Märchen auch im Zeitalter von Whatsapp und Facebook immer noch sehr beliebt sind. Dieses Phänomen wollen wir in diesem Projekt aufgreifen und uns anhand mehrerer klassischer Märchen anschauen.

Wir werden in diesem Zusammenhang sowohl auf klassische und moderne

Texte zurückgreifen, aber natürlich auch mit Filmen und Videos arbeiten und die unterschiedlichen Produkte gegenüberstellen. Wir verändern und verfremden die Texte und stellen sie szenisch dar und können sie auch filmisch umsetzen. Dabei kann es auch passieren, dass wir uns dazu entscheiden eine moderne Version von Rotkäppchen als Horrorversion anzuschauen bzw. aufzunehmen. Euer Phantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt und ihr arbeitet in wechselnden Gruppen zusammen. Spielerisch bereichern wir unseren englischen Wortschatz und bringen dabei unsere schauspielerischen und künstlerischen Fähigkeiten mit ein.

Shakespeare Reloaded - Tracing down different characters

Aufgabenfelder: 1, 2

Die Idee dieses Angebots besteht darin, die Schüler für Shakespeare zu sensibilisieren. Basierend auf wechselnden Stücken Shakespeares beschäftigen sich die Schüler sowohl mit den Stücken als auch mit dem elisabethanischen Zeitalter, um einen umfassenden Einblick in Shakespeares Zeit und Wirken zu erlangen. Während die Pre-Reading Aufgaben noch mit



klassischen Vorträgen erarbeitet werden, erhalten die Schüler im weiteren Verlauf immer mehr kreative Freiräume, um sich dem Text zu nähern und diesen zu interpretieren. Als Unterstützung greifen wir hierbei auf den Einsatz von Musik, Videos und Kameras zum Aufnehmen von Teilsequenzen bzw. eines ganzen Stückes zurück.

Ziele des Projekts: 1. Erweiterung des landeskundlichen Wissens erweitern; 2. Close Reading; 3. Kreativer Umgang mit Texten anhand unterschiedlicher Medien; 4. sprachliche Varianten; 5. Bewusstes Nutzen kreativer Freiräume.

Lego Mindstorms NXT

Aufgabenfeld: 3

Die Schüler entwerfen einen eigenen fortgeschrittenen Roboter, bauen und programmieren ihn, so dass er z.B. in der Lage ist, Hindernisse zu erkennen und auszuweichen, einer Linie zu folgen oder aus einem Labyrinth herauszufinden.

Dabei erarbeiten sich die Schüler Grundkenntnisse der Konstruktion und Programmierung von Robotern: die Komponenten des Systems und ihre Aufgabe, Vorstellung der Software Enchanting, Fortbewegen eines Roboters, Verwendung der ersten Sensoren, einfache Interaktionen mit der Umgebung, Benutzen von Variablen und mathematischen Operationen in der Programmierung. Die Schüler lernen technische Systeme, die von Programmen und Sensoren gesteuert werden, verstehen.

Junge Forscher

Aufgabenfeld: 3

Inhaltlich beschäftigt sich das Projekt „Junge Forscher“ mit Fragen aus Natur und Technik und schafft im Rahmen von fächerübergreifendem Unterricht eine Basis zum Kennenlernen und Anwenden naturwissenschaftlicher Arbeitsmethoden. Der Projektunterricht vermittelt den Lernenden neben den theoretischen Grundlagen vor allem einen Alltags- und Praxisbezug. Zudem verlagern wir den Unterricht an Lernorte außerhalb der Schule und kooperieren mit verschiedenen wissenschaftlichen Einrichtungen.

Filmmusik

Aufgabenfeld: 1

Auf der Leinwand sieht man eine harmlose Parkbank im Sonnenschein, während dazu tiefe, bedrohliche Klänge ertönen – wir sehen nicht, warum das so ist und schon ist unsere Neugier geweckt! Filmmusik ist ein entscheidender Bestandteil des Films, sie animiert, lenkt und fasziniert die Zuschauer. Soundtracks werden zu Millionen verkauft, an einen Film ohne Musik ist heutzutage kaum mehr zu denken. Oft reichen nur wenige Töne, um zu wissen, um welchen Film es sich handelt. Die großen Filmkomponisten sind hochprofessionelle Musiker und werden als Stars in Hollywood gefeiert und mit Preisen ausgezeichnet.

Aber was macht Filmmusik so besonders? Wie schafft es die Musik, uns als Zuschauer mit Emotionen zu lenken, uns teils sogar zu beeinflussen? Schaffen wir es selbst, in kleinem Rahmen Filmmusik zu komponieren und technisch unter einen Film zu setzen?

In diesem Projekt wollen wir genau das herausfinden, indem wir uns bekannte Filmmusik nehmen, sie analysieren und verschiedene Techniken von Filmmusik kennenlernen. Im Anschluss wollen wir mit einfachen Computerprogrammen Musikvideos oder Kurzfilme selbst musikalisch unterlegen und gestalten.

Vom Text – zum Bild – zum Buch

Aufgabenfeld: 1

Wir wollen ein Buch herstellen – unser Buch – dein Buch.

Was brauchen wir dafür? Zunächst benötigen wir einen Text, zu dem wir Illustrationen zeichnen, die im Linoldruckverfahren farbig vervielfältigt werden. Mit Hilfe verschiedener weiterer Druckverfahren experimentieren wir mit Schrift und Bild und schließlich binden wir alle Text- und Bildseiten zu einem Buch zusammen. Zum Schluss wird das Buchcover gestaltet.

Die Bücher werden in einer Glasvitrine der Schule ausgestellt und danach kann jeder sein handgefertigtes Buch mit nach Hause nehmen.

Klassenstufe 8

Seidenstraße - Kulturaustausch zwischen China und Europa

Aufgabenfeld: 1



<https://image.baidu.com/search/index?tn=baiduimage&ipn=r&ct=201326592&cl=2&fm=detail&lm=-1&st=...> (abgeändert)

„Große Mauer“ hergestellt. In einer Ausstellung werden die Ergebnisse der Schulgemeinschaft präsentiert.

In diesem Projekt setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit verschiedenen Facetten der chinesischen Kultur auseinander. Dazu zählen unter anderem Geschichte, Geografie, Sprache, Religionen, Erfindungen, Essen, Spiele. Einzelne Aspekte werden zudem produktiv umgesetzt: Es werden Modelle zu den Themen Seidenstraße und Gartenbau sowie das Spiel

#Mode

Aufgabenfelder: 2, 3

Am Beispiel der Modewelt wird in diesem Projekt die Frage untersucht, inwiefern Photoshop, Instagram, Blog, Youtube & Co die persönlichen Wahrnehmungen und Entscheidungen beeinflussen und verändern. Dazu begeben sich die Schülerinnen und Schüler auf eine Zeitreise. Sie lernen eine Modepoche der analogen Welt genauer kennen und vergleichen diese mit der Modewelt des digitalen Zeitalters. Verschiedene kreative Aufgaben sollen den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, Entwicklungen zu problematisieren und persönlich dazu Stellung zu nehmen.



Sei multikulturell, sei vielfältig, sei Berlin – russischsprachige Menschen in Berlin

Aufgabenfelder: 1, 2



Die Schüler beschäftigen sich mit einer wichtigen und besonderen Facette Berlins – seiner multikulturellen Vielfalt. Das soll am Beispiel der russischsprachigen Einwohner unserer Stadt erfolgen, die nach den Berlinern mit türkischen Wurzeln den größten Migrantenteil unserer Stadt darstellen.

Themenschwerpunkte bilden: Historie der Zuwanderung, interessante Persönlichkeiten, Spurensuche in Berlin, Fotoexkursion mit Kartografie, russische Kultur, kurze szenische Darstellung – Minitheater, Russisch – überraschend anders – ein Schnupperkurs und eine Exkursion in

das Russische Museum in Berlin-Karlshorst, die das Verhältnis von Deutschland und Russland näher beleuchtet.

Beachmanager

Aufgabenfelder: 2, 3

Im computergestützten Wirtschaftsplanspiel „Beachmanager“ schlüpfen die Schüler in die Rolle von Geschäftsführern und leiten verschiedene Beachclubs. In mehreren Spielrunden treffen sie Entscheidungen und ergreifen unterschiedliche Maßnahmen, um ihren Betrieb zum erfolgreichsten Wassersportzentrum am See zu machen: eine Internetseite wird erstellt, Printwerbung wird gestaltet, ein Auftritt für eine Toursimusmesse wird vorbereitet.



Die Wirtschaftssimulation wird durch reale Bezüge erweitert: Ein Unternehmer steht den Schülern Rede und Antwort, zudem wird eine Betriebserkundung durchgeführt.

Vermessung und Modellbau des Schulgeländes

Aufgabenfeld: 3



Anknüpfend an die geometrischen Vorkenntnisse und Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler werden zunächst unterschiedliche Messverfahren mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad erarbeitet (Koordinatenmethode, Polygonzugmethode mit Theodolit, Spiegelmethode, Daumensprungmethode, Försterdreieck).

Die zur Durchführung notwendigen Geräte (Winkelscheibe, Winkelkreuz, Winkelspiegel, Theodolit, Messlatten) werden von den Schülern selbst gebaut, bevor die praktischen Messungen im Gelände durchgeführt werden: Das gesamte Gelände und alle Gebäude der Tews-Grundschule und Werner-von-Siemens-Oberschule werden vermessen.

Auf Grundlage der gesammelten und ausgewerteten Daten wird im letzten Schritt dieses Projekts aufgrund eines erarbeiteten Grundrissplans ein Modell des gesamten vermessenen Geländes mit allen Gebäuden, Garten- und Sportanlagen im Maßstab 1:300 angefertigt, das im Schulgebäude ausgestellt und der Öffentlichkeit auf Veranstaltungen wie dem Tag der offenen Tür, Schulfesten o. Ä. von den Schülern vorgestellt wird.

Klassenstufe 9

English Across the World

Aufgabenfelder: 1, 2

In diesem Projekt wird die Beziehung zwischen der Kolonialmacht England und zwei Kolonien in geografischer, geschichtlicher und sprachlich-literarischer Hinsicht untersucht. Die Ergebnisse werden für die Schulwebsite aufbereitet und dort präsentiert.

Schüler machen Sport für Schüler

Aufgabenfeld: -



In diesem zweigeteilten Projekt werden die Schülerinnen und Schüler im ersten Teil die wichtigsten Aspekte zur Planung und Durchführung von Turnieren, Sportfesten und eigenen Spielekreationen kennenlernen. Dabei ist der Weg das Ziel und dieser wird mit der praktischen Durchführung eines Turniers, eines Sportfestes für die Schülerschaft und der ausgedachten Spiele abgeschlossen.

Während des zweiten Teils werden die Schülerinnen und Schüler eine eigene Gruppenchoreografie kreieren. Dabei haben die Projektteilnehmer die Wahl zwischen verschiedenen Tanzstilen und werden bei der Planung und späteren Vorführung unterstützt.

Produire un clip culinaire – c'est vous les cuisiniers!

Gerichte aus Frankreich - Produziere deinen Kochshow-Clip

Aufgabenfeld: 1

In diesem Projekt lernen wir regionale Besonderheiten der vielfältigen französischen Küche kennen. Als Gruppe werdet ihr Experten für eine Region und stellt ein Heft mit Informationen über regionale Besonderheiten sowie drei exemplarischen Gerichten her. Dabei könnt ihr euch kreativ austoben, erweitert euer landeskundliches Wissen und verbessert dabei euer Französisch. Selbstverständlich bringt ihr ein Gericht eurer Region als Kostprobe für die Schüler mit.

Im zweiten Teil produziert ihr in Dreiergruppen einen Kochshow - Clip. Dabei lernt ihr eine Menge neuer Vokabeln und könnt jede Menge Ausdrücke des gesprochenen Französisch verwenden. Freut euch auf die interessante Herausforderung zu kochen, Französisch zu sprechen und das dann noch aufzunehmen.



Bildquelle: <https://de.123rf.com/lizenzfreie-bilder/chefkoch.html?mediapopup=48512343>

Architektur und Design im Mittelalter - eine Verbindung von Kunst und Mathematik

Aufgabenfeld: 3



In diesem Projekt bekommen die Schüler Einblicke in das Handwerk eines mittelalterlichen „Hüttenmeisters“ und erlernen Teile seiner Kunst selbst. Als Architekten gotischer Bauwerke wie die imposanten Kathedralen in Frankreich oder auch dem Kölner Dom, waren die Hüttenmeister angesehene Gelehrte, die die hohe Kunst der Mathematik verstanden und in der Lage waren, die komplexen Baupläne zu entwerfen und zu zeichnen. So wie im Mittelalter zeichnen wir gotische Schmuckelemente wie den „Dreipass“, den „Schneuß“ oder den „Nonnenkopf“, die man vor allem in den Fenstern gotischer Kathedralen findet, aber auch in weltlichen Bauten reicher Bürger. Dazu benutzen wir die klassischen Werkzeuge Zirkel und Lineal, aber auch moderne Geometriesoftware am

Computer. Schließlich designen die Schüler ein eigenes gotisches Fenster und gestalten es mit Fotokarton und Buntpapier, das dann anschließend für eine Weile die Fenster unseres Fachraums schmücken wird.

Schülerlabor

Aufgabenfeld: 3

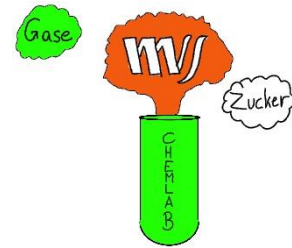
Alle Projektteilnehmer leisten einen Beitrag zum Aufbau eines schuleigenen Schülerlabors. In einem Schülerlabor werden externe Schulklassen zu einem Experimentiertag eingeladen und von *Experten* betreut. Das Werner-von-Siemens-Gymnasium wird so zum *außerschulischen Lernort* für benachbarte Schulen.

Die Schüler entwickeln hierfür Namen, Logo, Flyer, Internetauftritt, Video- und Ergänzungsmaterial sowie Informationsplakate zu verschiedenen Teilthemen. Sie führen zahlreiche Versuche einer Experimentierreihe (aktuelles Thema: "Gase") durch und entwickeln sich weitgehend selbständig zu *Experten*. Anschließend organisieren sie Einladungen externer

Besuchsklassen und betreuen die jüngeren Besuchsschüler (aktuell: J. 5 - J.8) an zwei Experimentiertagen.

Einen weiteren Experimentiertag verbringen die Projektschüler im NatLab, einem bereits bestehenden Schülerlabor der Freien Universität Berlin. Dort führen sie Experimente zu *Seltenen Erden* durch und lernen viel über Nachhaltigkeit.

Den abschließenden Baustein des Projekts bildet die *Forscherzeit*. Die Schüler liefern eigene Ideen zu interessierenden Forschungsansätzen und erproben diese selbst. Sie können sich aber auch an einem bestehenden Pool von Themen bedienen. In diesen Projektbaustein sollen Forschungseinrichtungen mit einbezogen werden.



Logo: Miriam S., Philip S., Jonas R.

Klassenstufe 10

Schaufenstergestaltung einer Buchhandlung

Aufgabenfeld: 1



Schaufenster sind oft lieblos gestaltet, weil in der täglichen Hektik des Berufsalltags für die wenigsten Händler genug Raum und Phantasie für eine interessante, durchdachte Gestaltung bleibt. Dabei können schöne Schaufenster neugierig machen und jemanden beispielsweise in eine Buchhandlung locken, der sonst nur noch im Internet bestellen würde. Wir werden in den kleinen, noch von einem Inhaber geführten Buchläden unserer näheren Umgebung die Buchhändler für ein bis zwei Wochen mit einem jeweils völlig frei entworfenen Schaufenster zu Büchern,

Themen oder Schriftstellern unserer eigenen Wahl unterstützen. So seht Ihr das Produkt, um das sich der Deutschunterricht sonst dreht, mal von einer ganz anderen Seite, auch innerhalb der damit verknüpften wirtschaftlichen Zusammenhänge, und könnt eine praktische Umsetzung möglichst so noch nicht da gewesener Ideen außerhalb der Schule ausprobieren.

"Chansons françaises"

Aufgabenfeld: 1

Connaissez-vous Edith Piaf, Jacques Brel, Charles Aznavour, Patricia Kaas, MC Solaar, Sexion d'Assaut, Maître Gims, Stromae, Zaz, Grand Corps Malade, Bigflo & Oli?

In dem Chanson-Projekt recherchiert ihr selbständig und präsentiert Euch gegenseitig historische oder aktuelle französischsprachige Sänger*innen oder Gruppen, deren Musik, Texte und Clips und erhaltet so einen Einblick in die französische Chansonkultur bzw. aktuelle frankophone Musikszene. Oder ihr textet und singt selber und produziert Euren eigenen Musikclip.

A vous de choisir ... à bientôt!



Politik aktuell - Recherche und Debatte

Aufgabenfelder: 1, 2

In diesem Projekt diskutiert ihr aktuelle und politisch hochbrisante Themen eurer Wahl. Dabei erlernt ihr mit Hilfe des Internets oder offline in Gruppen wissenschaftspropädeutische Methoden zur Recherche der benötigten Informationen sowie deren Strukturierung und Auswertung. Eure Ergebnisse stellt ihr anschließend in Form von Debatten im Jugend-debattiert-Format vor.



An einem Projekttag werden wir Politik aktuell vor Ort im Rahmen einer Exkursion erleben und erkunden, z.B. bei einem Bundestagsabgeordneten oder Kommunalpolitiker, in einem Sprechworkshop oder in Form einer außerschulischen Erkundung, die ihr durchführt. An einem weiteren Projekttag lernt ihr mit Hilfe der Methode des Planspiels das Vorgehen in der Findung politischer Entscheidungsprozesse kennen.

Nach einer sehr erfolgreichen Teilnahme in diesem Schuljahr findet der Regionalwettbewerb Jugend debattiert am 31.1. 2019 an unserer Schule statt. Ihr habt dann die Möglichkeit, euch im Rahmen des Projektes für den Wettbewerb zu qualifizieren und unsere Schule im Wettkampf gegen andere Schulen zu repräsentieren.

„Geschichten aus dem Alltag: Zeitzeugeninterviews zum Leben im Zweiten Weltkrieg und in der Nachkriegszeit“

Aufgabenfeld: 2

Geschichte lebt durch Geschichten. Kaum etwas bietet einen größeren Anreiz, sich aktiv mit der Geschichte auseinanderzusetzen, als Gespräche mit Menschen zu suchen, die von ihrer eigenen Geschichte und ihren Erlebnissen berichten wollen.

Im Projekt „Geschichten aus dem Alltag“ werden Zeitzeugen zu diesem Thema interviewt. Dabei wählen die Schüler selbstständig einen inhaltlichen Schwerpunkt, mit dem sie sich innerhalb des Projektes auseinandersetzen wollen. Im Vorfeld der Interviews erhalten die Schüler ein Coaching, bei dem sie einen Einblick in die Arbeitstechniken und Methoden eines Journalisten bzw. Historikers bekommen. Dazu zählen Recherchetechniken wie das Sammeln und Strukturieren von Informationen, Methoden der Gesprächsführung und das Schreiben eines Zeitungsartikels oder die Erstellung einer Dokumentation. Die Ergebnisse der Arbeiten sollen zum Ende im Newsletter der Schule und in lokalen Zeitungen präsentiert werden.

Umwelt und Nachhaltigkeit

Aufgabenfelder: 1, 2, 3

„Keine Schneeflocke in der Lawine fühlt sich verantwortlich.“ Stanislaw Jerzy Lec

Dieses Projekt beschäftigt sich mit verschiedenen Dimensionen von Nachhaltigkeit. Zunächst wird das begriffliche Feld von Nachhaltigkeit bestimmt. Anschließend bearbeiten die SchülerInnen systematisch die Module Atmosphäre, Klima, Boden, Ökosystem, Wirtschaft, Konsum und Armut. Schließlich sind die SchülerInnen angehalten, eigene Möglichkeiten nachhaltigen Handelns auszuloten und in Form eines Konzeptpapiers zu entwickeln.

Selbstständige Quellenauswertung sowie die Präsentation und Verwertung erarbeiteter Inhalte gehören zum erwarteten Methodenrepertoire. Gute Englischkenntnisse werden vorausgesetzt, da englische Materialien häufig verwendet und in der Zielsprache besprochen werden. TeilnehmerInnen können durch mögliche Anregungen für die 5. Prüfungskomponente im Rahmen des Abiturs oder für die Gründung einer Schülerfirma profitieren.