

Werner-von-Siemens-Gymnasium

Enrichmentprojekte



Werner-von-Siemens-Gymnasium
Beskidenstraße 1
14129 Berlin

Stand: August 2021, Bus

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 2021/22 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 (1)	Strange - A cultural night (1)	Methodentraining (1, 2, 3)
	Siehe Seite 3	Siehe Seite 3	Siehe Seite 3	Siehe Seite 4	Siehe Seite 4
6	Wasser und Boden (3)	Schülerzeitung (1)	Praktisches Musizieren im Ensemble (1)	Kommunikation und Teamentwicklung (2)	Fairy Tales (1)
	Siehe Seite 4	Siehe Seite 4	Siehe Seite 5	Siehe Seite 5	Siehe Seite 5
7	Shakespeare Reloaded (1, 2)	Seidenstraße - Kulturaustausch zwischen China und Europa (1, 2)	Junge Forscher (3)	Filmmusik (1)	Sportspiele (1)
	Siehe Seite 6	Siehe Seite 6	Siehe Seite 6	Siehe Seite 7	Siehe Seite 7
8	#Mode (2, 3)	Lego-Mindstorms (3)	Russischsprachige Menschen in Berlin (1, 2)	Experimentelle Druckwerkstatt (1, 3)	Beachmanager (2, 3)
	Siehe Seite 7	Siehe Seite 8	Siehe Seite 8	Siehe Seite 8	Siehe Seite 9
9	Scènes de théâtre (1, 2)	Die Welt der Metalle (3)	Architektur und Design im Mittelalter (1, 3)	Songwriting (1)	Health (1, 2)
	Siehe Seite 9	Siehe Seite 9	Siehe Seite 10	Siehe Seite 10	Siehe Seite 10
10	Philosophie in der Praxis (2,3)	Glosse – die journalistische Königsdisziplin (1,2)	Politik aktuell - Recherche und Debatte (1, 2)	Geschichten aus dem Alltag: Zeitzeugeninterviews (2)	La Cuisine (1)
	Siehe Seite 11	Siehe Seite 11	Siehe Seite 12	Siehe Seite 12	Siehe Seite 12

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 Gerichtsdieners viele verschiedene Tiere in den Zeugenstand, der Tintenfisch führt Protokoll.

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

Zirkus

Aufgabenfeld: 1

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.



Strange - A Cultural Night

Aufgabenfeld: 1

Very British – englischer Humor ist weltbekannt! Die Kinder spielen Sketche in englischer Sprache, hören dazu britisches Englisch und denken sich selbst kleine englische Nonsense-Texte und rhythmische Sprechstücke aus. Mit eigener Moderation entsteht am Ende eine kurzweilige Aufführung.

Methodentraining

Aufgabenfelder: 1, 2, 3



Das Methodentraining bietet den Schüler*innen 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.

Klassenstufe 6

Wasser und Boden: Basis allen Lebens

Aufgabenfeld: 3



Die Schüler*innen 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*innen bestimmen Bodenarten, untersuchen die Eigenschaften verschiedener Böden und führen Versuche u.a. zur Wasserdurchlässigkeit, Chemie des Bodens durch.

Schülerzeitung:

Aufgabenfeld: 1

Die Schüler*innen werden in diesem Projekt zu Redakteuren. Ziel ist es, ein Schülerzeitungsprojekt mit dem thematischen Schwerpunkt Medienethik (z.B. Social Media, Cybermobbing, Fake News) auf die Beine zu stellen. Die Kinder werden die Möglichkeit erhalten, selbst viel zu schreiben, um Freude an einer ersten kleinen "journalistischen Tätigkeit" zu entwickeln. Dazu erhalten sie professionelle Unterstützung von "Spreewild", die Jugendredaktion der Berliner Zeitung. In diesem Crashkurs lernen sie Näheres zum Aufbau und der Gestaltung von Zeitungen. Ausgerüstet mit diesen Kenntnissen gestalten die Jungredakteure eigene Artikel für ihre eigene Zeitung. Grundlagen des Recherchierens werden ebenso vermittelt.

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*innen 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.

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*innen 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*innen 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*innen für Shakespeare zu sensibilisieren. Basierend auf wechselnden Stücken Shakespeares beschäftigen sich die Schüler sowohl mit den Stücken als auch mit dem elisa-bethanischen 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*innen 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.

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)

In diesem Projekt setzen sich die Schüler*innen 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 „Große Mauer“ hergestellt. In einer Ausstellung werden die Ergebnisse der Schulgemeinschaft präsentiert.

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, 3

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.

Schülerinnen und Schüler gestalten Sportaktivitäten für Schülerinnen und Schüler

Aufgabenfeld: 1

In diesem zweigeteilten Projekt lernen die Schüler*innen im ersten Teil die wichtigsten Aspekte zur Planung und Durchführung von klassischen, neuen und selbst entwickelten Sportspielen kennen. Zudem werden Sie in die Organisation von Turnieren und Sportfesten eingeführt. Dabei steht der Prozess und das gemeinsame Erarbeiten im Vordergrund. Das Projektziel beinhaltet, neben der Teamarbeit, die praktische Durchführung eines ausgedachten Spiels, eines Turniers oder eines Sportfestes für die Schülerschaft.

Im zweiten Teils gestalten die Schüler*innen eine eigene Gruppenchoreografie. Dabei haben die Projektteilnehmer die Wahl zwischen verschiedenen Tanzstilen, lernen Rhythmusschulung und Raumorientierung allein und in der Gruppe kennen und werden bei der Planung und späteren Vorführung unterstützt.

Klassenstufe 8

#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 Schüler*innen 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 Schüler*innen ermöglichen, Entwicklungen zu problematisieren und persönlich dazu Stellung zu beziehen.



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.

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.

Experimentelle Druckwerkstatt

Aufgabenfelder: 1, 3

Kaltnadelradierung, Monotypie, Materialdruck, Linoldruck: Das Medium Druckgrafik ist facettenreich und eignet sich ideal dafür, um das Arbeiten in einer Werkstatt zu erfahren. Die Schüler*innen lernen praxisbezogen verschiedenste künstlerische Hoch- und Tiefdruckverfahren kennen und bekommen die Möglichkeit mit diesen zu experimentieren. Dabei werden nicht nur traditionelle Techniken praktiziert, sondern auch alltägliche Objekte und neue Materialien von den Jugendlichen erprobt. So werden beispielsweise Tetra-Pak (Milch- und Safttüten), Plastik, Kartons und anderweitige Verpackungen als Druckplatten verwendet. Materialien, die normalerweise im gelben Sack landen, werden Grundlage für ausdrucksvolle Kunstwerke. Begleitend dazu werden den Schüler*innen künstlerische Positionen nahegebracht, um einen theoretischen Bezug zur vergangenen und aktuellen Kunstwelt herstellen zu können.



Beachmanager

Aufgabenfelder: 2, 3

Im computergestützten Wirtschaftsplanspiel „Beachmanager“ schlüpfen die Schüler*innen 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 Toursimmesse wird vorbereitet.



Die Wirtschaftssimulation wird durch reale Bezüge erweitert: Ein Unternehmer steht den Schülern Rede und Antwort.

Klassenstufe 9

Scènes de théâtre

Aufgabenfeld: 1

Unter Anleitung eines französischen Theaterpädagogen des gemeinnützigen Vereins für französischsprachiges Theater in Berlin, "La Ménagerie", erarbeiten die Schüler*innen kleine französische Theaterszenen, die sie am Ende des Projekts anderen Klassen vorspielen. Die Szenen können kleinen Theaterstücken entnommen sein oder sie können von den Schülern selbst verfasst werden. Jeder Projekttag wird von dem Theaterpädagogen mit praktischen Übungen (Wahrnehmungs-, Konzentrations- und Ensembleübungen) eingeleitet, die auf das gemeinsame Spielen vorbereiten. Ebenso werden die Schüler*innen bei der Auswahl der Kostüme und Requisiten beraten.



Die Welt der Metalle

Aufgabenfeld: 3

Metalle kommen in unserem Leben in den verschiedensten Formen vor. Sie werden für die Herstellung von Alltagsgegenständen und Fahrzeugen verwendet, aus ihnen wird Schmuck hergestellt, sie kommen in technischen Geräten zum Einsatz und dienen als Baumaterial. In diesem Projekt wird auf die spezifischen Eigenschaften von Metallen eingegangen, die all diesen Einsatzmöglichkeiten zu Grunde liegen. Die Schüler*innen verarbeiten, gewinnen und verwenden Metalle, wobei die einzelnen Teilprojekte so konzipiert sind, dass sie naturwissenschaftliches Arbeiten fördern.

Naturwissenschaftliches Arbeiten bedeutet nicht, ultimative Antworten zu erhalten, sondern auf Basis des bisherigen Wissens zu neuen Erkenntnissen zu gelangen. Dabei ist der jetzige Kenntnisstand immer nur die Übergangsphase zu einem neuen bzw. erweiterten Wissen in der Zukunft. Dazu muss man ergebnisoffen arbeiten und in der Lage sein, seine ursprünglichen Annahmen bzw. Vorgehensweisen zu korrigieren. Fehler sind hierbei erlaubt.

In experimentell ausgerichteten Teilprojekten werden Versuche geplant, durchgeführt und selbständig korrigiert, der Erkenntnisgewinn vorheriger Generationen nachvollzogen und naheliegende Annahmen auf ihre Gültigkeit überprüft. Des Weiteren lassen wir es auch ein bisschen krachen.

Konkret werden Namensschilder aus Metall hergestellt, eigene Versuche zu Metalleigenschaften geplant und vorgestellt, Kupfer aus dem Erz Malachit gewonnen, Alchemie betrieben und Wunderkerzen bzw. Feuerwerk hergestellt.



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

Aufgabenfeld: 3



In diesem Projekt bekommen die Schüler*innen 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*innen ein eigenes gotisches Fenster und gestalten es mit Fotokarton und Buntpapier, das dann anschließend für eine Weile die Fenster unseres Fachraums schmücken wird.

Songwriting

Aufgabenfeld: 1, 3

Im Projekt „Songwriting“ komponieren die Schüler*innen in kleinen Gruppen einen eigenen Song: Am Anfang steht die „Message“, die eigene Textidee. Reimmuster und dazu passende Rhythmen werden erprobt und möglichst wirkungsvoll mit Harmoniefolgen kombiniert. Das Ziel ist ein fertig geschriebener Song, den jeder „vom Blatt“ lesen und nachspielen kann. Eigene Intuition verbindet sich dabei auf unmittelbare und anschauliche Weise mit musiktheoretischen Anteilen, stilistische Vorlieben und Hörgewohnheiten werden hinterfragt. Für die Arbeit stehen iPads mit dem Programm „Garage Band“ zur Verfügung.

Health

Aufgabenfelder: 1, 2

Auf unterhaltsame Weise bietet dieses bilinguale Projekt eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, die Teenagern hilft, ihr Selbstbild zu verbessern, Freundschaften aufzubauen, dem Gruppenzwang zu widerstehen, ihre Ziele zu erreichen, mit ihren Eltern auszukommen und vieles mehr. In diesem Zusammenhang werden übergreifende Kompetenzen wie Selbstorganisation und Selbstmotivation, Achtsamkeit und Resilienz geschult. Am Ende präsentieren die Schülerinnen

und Schüler ihr erworbenes Wissen, wobei sie aus einer Vielzahl an verschiedenen (teils kreativen) Darstellungsformen wählen können.

In a fun way, this bilingual project provides a step-by-step guide to help teenagers improve their self-image, build friendships, resist peer pressure, achieve their goals, get along with their parents, and much more. In this context, fundamental skills such as self-organization and self-motivation, mindfulness and resilience are practiced. Eventually, students will present their acquired knowledge, for which they can choose from a variety of different (sometimes creative) forms of presentations.

Klassenstufe 10

Philosophie in der Praxis

Aufgabenfeld: 2,3

Ganz aktuell und brisant zeigt die Corona-Krise, wie wichtig ein philosophischer Blick auf praktische Probleme sein kann: Was ist höher zu bewerten, Sicherheit im Sinne von Lebensschutz oder individuelle Freiheit? Wann sind die Schäden, die durch die politischen Maßnahmen entstehen, stärker zu gewichten als die Risiken, die eine zu hohe Infektionsrate bedeuten? Ist der Schutz von Leben um jeden Preis richtig oder ist irgendwann der Preis zu hoch?

Dies sind nur einige der vielen Fragen, die sich nicht nur Philosoph*innen stellen. Philosophisches Überlegen spielt aber auch in anderen Bereichen eine bedeutende Rolle: Ist es eigentlich gerecht, dass in Deutschland manche Menschen zwanzigmal so viel verdienen wie andere? Was bedeutet überhaupt „Gerechtigkeit“? Wie ist unser Umgang mit Tieren ethisch zu bewerten? Ist es per se unmoralisch, Fleisch zu essen? Dürfen wir angesichts des Klimawandels eigentlich noch in den Urlaub fliegen? Welche Verantwortung haben wir für künftige Generationen?

Hier könnten noch viele, viele weitere Fragen stehen, die einen philosophischen Blick auf unsere Lebenspraxis werfen. Ihr sollt, nach einer kleinen Einführung in das philosophische Arbeiten, eigene philosophische Fragen entwickeln, kontroverse Antworten zu euren Fragen erarbeiten, miteinander diskutieren und produktiv streiten und am Ende zu der Frage, die ihr persönlich besonders spannend findet, ein Lernprodukt eurer Wahl erstellen.

In dem Projekt werdet ihr zudem eine Reihe von thematischen und methodischen Anregungen für eine Facharbeit oder eine Präsentation im Rahmen der 5. Prüfungskomponente im Abitur erhalten.

Glosse – die journalistische Königsdisziplin

Aufgabenfeld: 1, 2

Wir werden gemeinsam die wichtigsten Stilmittel einer Glosse (Ironie, Sarkasmus, Übertreibungen...) thematisieren, mit aktuellen unterschiedlichen Meinungsäußerungen anhand der derzeitigen Medienvielfalt und deren Bedeutung bzw. Relevanz konkretisieren, die Unterschiede zu Nachrichten, Kommentaren und Kolumnen herausarbeiten und schließlich eine eigene Glosse schreiben.

Politik aktuell - Recherche und Debatte

Aufgabenfelder: 1, 2



In diesem Projekt recherchiert ihr in Kleingruppen aktuelle politische Themen eurer Wahl und präsentiert sie in Form eines Videos, eines Podcasts oder einer illustrierten Wandzeitung. Im Schuljahr 2021/22 nehmen die ersten beiden Projektgruppen am Bundeswettbewerb der Bundeszentrale für politische Bildung teil und reichen ihre Projektprodukte als Wettbewerbsbeitrag ein. In allen 3 Projektgruppen lernt ihr, wie man Drehbücher für Podcasts und Videos schreibt. Zu manchen Themen werden wir auch kleine pro-contra Debatten führen, wie sie auch im Rahmen der AG Jugend debattiert durchgeführt werden.

„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*innen selbstständig einen inhaltlichen Schwerpunkt, mit dem sie sich innerhalb des Projektes auseinandersetzen wollen. Im Vorfeld der Interviews erhalten die Schüler*innen 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.

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. 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.

Bildquellen: www.aldi-sued.de/de/rezepte/desserts-und-backen/macarons/detail/rs/r/rezept-himbeer-macarons