Werner-von-Siemens-Gymnasium

Enrichmentprojekte

Werner-von-Siemens-Gymnasium
Beskidenstraße 1
14129 Berlin

Stand: August 2026, Bus

Werner-von-Siemens-Gymnasium

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 den Klassen 5-9 werden den Schülerinnen und Schülern fünf zu belegende Enrichmentprojekte angeboten, in Klasse 10 können die Schülerinnen und Schüler vier aus sechs Enrichmentprojekten wählen. 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 ersten drei Projekte werden in den Klassen 5-9 in kleineren Lerngruppen mit ca. 14-18 Schülern durchgeführt, die beiden Projekte im zweiten Halbjahr finden in Klassenstärke statt.
Im Schuljahr 2026/27 bietet das Werner-von-Siemens-Gymnasium diese Projekte an:

Klasse	**Projekte in kleineren Lerngruppen**			**Projekte in Klassenstärke**		
5	Der Mensch vor dem Gericht der Tiere (1, 2) Siehe Seite 3	Schülerzeitung (1, 2) Siehe Seite 3	Zirkus (1) Siehe Seite 3	Strange - A cultural night (1) Siehe Seite 4	Kriminalistische Untersuchungs-methoden (3) Siehe Seite 4	
6	Nähen (1) Siehe Seite 4	Luftige For-schungsreise (3) Siehe Seite 4	Praktisches Musizieren im Ensemble (1) Siehe Seite 5	Archäologie (1, 2) Siehe Seite 5	Fairy Tales (1) Siehe Seite 5	
7	Shakespeare Reloaded (1, 2) Siehe Seite 6	Seidenstraße - Kulturaustausch zwischen China und Europa (1,2) Siehe Seite 6	Junge Forscher (3) Siehe Seite 6	Filmmusik (1) Siehe Seite 7	Metamorphosen – Verwandlungs-geschichten (1) Siehe Seite 7	
8	#Mode (2, 3) Siehe Seite 7	Lego-Mindstorms (3) Siehe Seite 8	Russischspra-chige Menschen in Berlin (1, 2) Siehe Seite 8	Paris – ma ville de rêve (1) Siehe Seite 8	Beachmanager (2, 3) Siehe Seite 8	
9	Scènes de théâtre (1, 2) Siehe Seite 9	Die Welt der Metalle (3) Siehe Seite 9	Math City Map (3) Siehe Seite 9	KI ist gut, ich bin besser (2, 3) Siehe Seite 10	Theater (1, 2) Siehe Seite 10	
10	"The is no Planet B" – Nachhaltigkeit (3) Siehe Seite 10	Geschichten aus dem Alltag: Zeitzeugen-interviews (2, 3) Siehe Seite 11	Kunst: Licht und Schatten (1, 3) Siehe Seite 11	Philosophie in der Praxis (2,3) Siehe Seite 12	Gene – brauchen wir das? (3) Siehe Seite 12	Amerikani-sche Sport-spiele Siehe S. 12

Kurzbeschreibungen der Enrichmentangebote

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 Gerichtsdiener 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.

Schülerzeitung – Das Internet und ich – sicher chatten, spielen, posten

Aufgabenfeld: 1, 3

Das Besondere an diesem Projekt ist es, dass ihr nicht nur eigene Artikel schreiben werdet, sondern auch etwas Neues über den richtigen Umgang mit den sozialen Medien lernt. Zu groß ist doch für uns alle die Verführung, nach dem Smartphone oder Tablet zu greifen, um schnell eine App zu öffnen oder um zu schauen, ob jemand auf die WhatsApp Nachricht geantwortet hat, oder? Wie werden also nicht nur die übermäßige Mediennutzung thematisieren, sondern ihr werdet in einem weiteren Schritt - je nach individuellem Interesse – in Kleingruppen euch für ein Thema mit Medienbezug entscheiden und dazu eine kleine Zeitung erstellen. Dabei werdet ihr natürlich lernen, wie man eigentlich Artikel verfasst, wie man im Internet richtig recherchiert bzw. Quellen angibt und wie so eine Zeitung aufgebaut ist.

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.

Kriminalistische Untersuchungsmethoden
Aufgabenfelder: 3

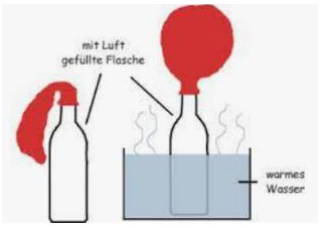
In diesem Projekt lernen die Kinder einige Untersuchungsmethoden kennen, die sie später bei einem kleinen Kriminalfall anwenden werden. Es geht unter anderem um Fingerabdrücke, Fußspuren, Haare,…

Klassenstufe 6

Nähen:
Aufgabenfeld: 1
Die Schülerinnen und Schüler lernen die handwerklichen Grundlagen zum Arbeiten mit Stoff kennen.
Zuschneiden, Versäumen, Vernähen, Reißverschlüsse einsetzen, das Verwenden von Futterstoffen und Fließen wird an den schuleigenen Nähmaschinen geübt.
Es entstehen kleine Projekte wie Täschchen, Säckchen oder Mäppchen nach Anleitung, die im eigenen Skizzenbuch festgehalten werden und sobald die Grundlagen beherrscht werden, können eigene Designs oder eigene Schnittideen realisiert werden.

Eine luftige Forschungsreise:
Aufgabenfeld: 3

Warum fliegen Flugzeuge? Wie ist die Luft aufgebaut? Welche Bedeutung hat sie für die Lebewesen? Welche Eigenschaften hat sie? Welche Folgen hat die Luftverschmutzung?
Luft bildet die wichtigste Lebensgrundlage aller Lebewesen. Sie spielt eine der wichtigsten Rollen für die Fotosynthese und damit für das Wachstum der Pflanzen, von denen auch Mensch und Tier anhängig sind. Luft ist auch für die Atmung von großer Bedeutung. Luft trägt Flugzeuge und Vögel. Ihre Verschmutzung birgt eine große Gefahr für uns alle.



Die Schüler*innen beschäftigen sich mit dem Thema Luft aus den unterschiedlichsten Perspektiven. Sie entdecken selbstständig die Luft in all ihren Besonderheiten. Dabei stehen viele Experimente zu allen Eigenschaften der Luft im Vordergrund. Die Schüler*innen gehen zum Beispiel den Fragen nach, ob Luft ein Gewicht hat, ob warme Luft andere Eigenschaften besitzt als kalte oder wie ein Windrad funktioniert.

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.

Eine archäologische Expedition auf den Spuren der Römer

Aufgabenfeld: 1, 2

Wie lebten die Menschen vor 2.000 Jahren? Was können Münzen, Keramikscherben, Werkzeuge oder alte Inschriften über die Vergangenheit verraten? Und wie können Archäolog:innen aus einzelnen Fundstücken ein Bild vom Leben vergangener Zeiten zusammensetzen?
In diesem Projekt werdet ihr selbst zu Archäolog:innen! Ihr untersucht Funde, führt eine eigene kleine Ausgrabung durch, lernt, wie Archäolog:innen ihre Entdeckungen dokumentieren und wie aus vielen einzelnen Spuren ein Bild der Vergangenheit entsteht. Dabei begegnet euch auch die Welt der Römer: Ihr entschlüsselt erste lateinische Inschriften und entdeckt, wie Latein helfen kann, archäologische Funde zu verstehen.
Am Ende präsentiert ihr eure Forschungsergebnisse in einer eigenen kleinen Archäologie-Ausstellung. Dabei könnt ihr nicht nur eure Entdeckungen zeigen, sondern auch eure eigene Rekonstruktion einer vergangenen Lebenswelt vorstellen.
Ausgraben, untersuchen, kombinieren, entschlüsseln und rekonstruieren – seid ihr bereit für euren ersten Fall?

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 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*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 Kurzfilme selbst musikalisch unterlegen und gestalten.

Metamorphosen - Verwandlungsgeschichten
Aufgabenfeld: 1

Was sind eigentlich Metamorphosen? Woher stammt dieser Begriff? Wer ist Ovid? Mit diesen Fragestellungen und mit noch viel mehr werden wir uns in diesem Enrichmentprojekt auseinandersetzen. Dabei werden wir einen Ausflug in das antike Rom machen und ihr werdet mehr über die klassischen Mythen kennenlernen. Dabei stehen vor allem die Verwandlungsgeschichten aus Ovids Metamorphosen im Fokus. Diese werden nicht nur szenisch dargestellt, sondern ihr habt ebenso die Möglichkeit, eigene Verwandlungsgeschichten zu schreiben und einen Trailer eigenständig zu erstellen. Zu guter Letzt werden wir ebenso Metamorphosen in der Kunst betrachten.

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 Modeepoche 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 Ineraktionen 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 multi-kulturellen 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.

Paris – ma ville de rêve
Aufgabenfeld: 1, 2, 3

In diesem Projekt lernen wir die Traumstadt Paris kennen. Ihr könnt euch kreativ austoben, indem ihr Podcasts, Collagen und Videos erstellt und authentische Dialoge einübt. Ihr lernt spielerisch eine Menge neuer Vokabeln Ausdrücke des alltäglichen, gesprochenen Französisch kennen. Danach wird es für euch einfach sein, in Frankreich typische „Stadtgespräche“ zu führen. Und ganz nebenbei erfahrt ihr viel Aktuelles über Paris – einer wahrhaftigen ville de rêve,

Beachmanager
Aufgabenfelder: 2, 3

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

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

Math-City-Map

Aufgabenfeld: 3

In diesem Projekt lernen die Schüler*innen Mathematik in ihrem Umfeld wahrzunehmen.
Die Schüler*innen lösen aktiv mit verschiedenen Materialien (Maßband, Taschenrechner, Smartphone …) Aufgaben von bereits vorhandenen Mathtrails und erstellen in kleinen Gruppen ihre eigenen digitalen Trails. Dafür begeben sich die Schüler*innen nach draußen und entdecken die Mathematik in ihrer Umgebung.

KI ist gut, ich bin besser
Aufgabenfeld: 2, 3

Künstliche Intelligenz hat in kürzester Zeit einen festen Platz in unserem Alltag eingenommen. Auch im schulischen Kontext ist ihre Nutzung längst angekommen und für viele kaum wegzudenken. Doch mit der rasanten Verbreitung hat die Auseinandersetzung mit einem bewussten, verantwortungsvollen und zielorientierten Umgang mit KI nicht Schritt gehalten. Genau hier setzt das Projekt „KI ist gut, ich bin besser“ an. Es geht darum, Möglichkeiten und Grenzen von KI zu erkennen und ihren Einsatz auch unter ethischen Gesichtspunkten kritisch zu hinterfragen. Die Schüler sollen KI nicht nur nutzen, sondern lernen, mit ihr zu arbeiten: Prompts formulieren, Ideen entwickeln, hinterfragen, verändern und gemeinsam weiterdenken. Mit ChatGPT und Canva werden Möglichkeiten der KI erprobt und kreative sowie sprachliche Prozesse unterstützt. Denn „ich bin besser“ bedeutet nicht, die KI zu übertreffen, sondern gemeinsam mit ihr individuelle Lösungen und Ideen zu entwickeln, die über einen austauschbaren KI-Output hinausgehen.

Theater – Die Kunst des Erzählens
Aufgabenfelder: 1, 2

Das freie mündliche Erzählen ist eine ganz alte Kunst, die schon immer im arabischen, afrikanischen oder auch im australischen Raum gepflegt worden ist. Die Erzählkunst besticht gerade durch ihre einfache Art, da sie in der Regel ohne Requisiten, ohne Bühnenbild, ohne technischen Effekte auskommt. Sie bezaubert durch eine spannungsreiche Performance auf der Bühne, die auch auf eine Nähe zwischen Erzähler/-in und Publikum setzt.
Wer aber sein Publikum durch das mündliche Erzählen verzaubern will, muss sich vorbereiten und lernen, wie man Geschichten strukturiert, wie man Spannung erzeugt, wie man den Körper beim Erzählen einsetzt, wie man wortgewandter wird. Wer es dann schafft, seine Geschichte so mitreißend, eindrücklich und wortgewandt zu erzählen, nimmt das Publikum auf eine ganz eigene, besondere Fantasiereise mit.
Wir wollen im Projekt verschiedene mythische Geschichten, mythische Figuren und deren Schicksale kennenlernen, sodass jeder seine individuelle Performance daraus erschaffen kann. Am Ende des Projektes performen wir ein Erzählerlebnis für ein Schüler-/innen Publikum, das (hoffentlich) alle mitreißt.

Klassenstufe 10

„There is no Planet B“- Nachhaltigkeit
Aufgabenfeld: 1, 3

2019 war global das wärmste Jahr seit Beobachtungsbeginn, pro Person werden durchschnittlich 82kg Lebensmittel pro Jahr in den Müll geworfen, durchschnittlich spült ein Haushalt pro Woche etwa eine Plastiktüte voller Mikroplastik ins Abwasser.
Der Begriff der Nachhaltigkeit erhielt in den letzten Jahren mehr und mehr Aufmerksamkeit. Dabei erscheint es oft wie eine unbewältigbare Mammutaufgabe, selbst zum Retter der Erde zu werden. In diesem Projekt werden wir uns dem Begriff sowie den Möglichkeiten - aber

auch den Grenzen - nähern, seinen Alltag nachhaltiger zu gestalten. Hierbei werden wir Recherchen über den aktuellen wissenschaftlichen sowie medialen Umgang begegnen und sie gemeinsam kritisch betrachten und diskutieren. Zudem werdet ihr Challenges durchführen, verschiedene Ideen und mögliche Zukunftsszenarien gestalten und sie hinsichtlich ihrer Umsetzbarkeit auf Herz und Nieren prüfen. Ziel ist es, der Nachhaltigkeit im eigenen Leben, Alltag und Umfeld den Raum zu schaffen, der für jeden individuell realistisch umsetzbar wäre und die Welt somit zumindest ein klein bisschen besser machen könnte.

Zeitzeugen: ein persönlicher Zugang in die Geschichte des 20. Jahrhunderts
Aufgabenfeld: 1, 2

In diesem Kurs lernt ihr die Bedeutung von Zeitzeugen kennen und setzt euch intensiv mit ihrer Rolle als Vermittler der Geschichte auseinander. Durch selbstständig geführte Interviews und Begegnungen mit Zeitzeugen (der Berliner Zeitzeugenbörse) erhaltet ihr persönliche Einblicke in von euch gewählte Themen der Zeitgeschichte (20. Jahrhundert) und setzt euch kritisch mit ihrer Bewertung bzw. Einordnung in der Gegenwart auseinander. Hierbei soll auch die Frage diskutiert werden, welche Vor- und Nachteile bei Zeitzeugen als historischer Quelle bestehen.
Wir üben gemeinsam, wie man Zeitzeugen interviewt. Ihr recherchiert Quellen und Lehrbuchtexte zu den historischen Themen eurer Zeitzeugen und überprüft die Aussagen eurer Interviewpartner:innen. Durch den persönlichen Kontakt erhaltet ihr die Gelegenheit, individuelle Geschichten und Erfahrungen kennenzulernen, die es in keinem Geschichtsbuch zu finden gibt. Gleichzeitig fördert ihr euer Geschichtsbewusstsein und erlernt den Umgang mit einer bestimmten Fachmethode: der Oral History.
Eine Exkursion zu einem Workshop in einem Berliner Archiv und/oder ein Audiowalk in Berliner Stadtteilen zu Zeitzeugen des Zweiten Weltkriegs ergänzen das Projekt.

Bildquelle: https://www.friedrich-verlag.de/fileadmin/user_upload/tx_vcfvhefteundartikel/517184-001/517184-001_teaser.jpg [Aufgerufen am 25.06.2023].

Licht und Schatten
Aufgabenfeld: 2,3

Die Schülerinnen und Schüler beobachten die Veränderungen, Unterschiede und Gemeinsamkeiten des Schattens verschiedenster Gegenstände, Personen usw., abhängig vom Lichteinfall, zusätzlichem Licht oder anderen Einflüssen, setzen sich mit unterschiedlichen methodischen Darstellungsweisen und -formen anhand von genauen Betrachtungen, Exkursionen (z.B. Museum…) und durch experimentelle Erprobungen/Umsetzungen auseinander und fertigen eigene Skizzen und Zeichnungen zu Kategorien / Themen an, die si in Absprache mit der Lehrkraft frei auswählen dürfen. Wir beschäftigen uns außerdem mit Licht und Schatten in Räumen und Gebäuden und bauen ein eigenes kleines Modell.

Philosophie in der Praxis
Aufgabenfeld: 2,3

Ist die Welt, in der wir leben, die wirkliche Welt? Was, wenn nicht? Welche Auswirkungen hätte das auf unser Handeln?
Was ist der Mensch? Was wird von ihm erwartet? Welche Schwierigkeiten und Zwänge entstehen dadurch? Was wollen wir eigentlich von unserem Leben (Ziele, Wünsche)?
Dies sind nur einige der vielen Fragen, die sich nicht nur Philosoph*innen stellen.
Bioethische Themen wie Lebensschutz, Mensch und Maschine (KI) und Selbstbestimmung (Sterbehilfe) sollen hier auch zur Sprache kommen, genau wie viele weitere Fragen, 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.

Gene – brauchen wir das?
Aufgabenfeld: 3

Gene beinhalten die Informationen des Lebens. Doch wie sind sie entstanden? Ohne DNA kein Leben und ohne Leben keine DNA. Wir starten das Projekt daher mit einer Reise in die Vergangenheit und suchen nach Erklärungen für das Henne Ei Problem der Entstehung des Lebens.
In einem experimentellen Teil wird DNA isoliert und sichtbar gemacht. Wir vollziehen das Rennen der Entschlüsselung der DNA-Struktur von Watson, Crick nach und bauen selbst ein Modell der DNA. Danach dreht sich alles um die den DNA-Code. Wie „lese" ich die DNA bzw. was macht der Körper mit der decodierten Information. Zum Schluss geht es dann um die Genetik und ihre Anwendungsbereiche. Stichworte sind hier: Gentherapie, crispr-cas; Stammzellforschung, Epigenetik, Klone, Zwillingsforschung und Forensik.
Wenn möglich findet auch ein Laborbesuch im Natlab der FU oder im gläsernen Labor am Max-Delbrück-Zentrum in Buch statt.

Abb.: DNA Modell einer Schülerin.

Alle Projektabschnitte werden so gestaltet sein, dass sie naturwissenschaftliches Arbeiten fördern. Den Schülerinnen und Schülern wird viel Freiraum gegeben, um die problemorientierten Projektteile selbständig zu bearbeiten.

Amerikanische Sportspiele
Aufgabenfeld: 1

In diesem Projekt besuchen die Schülerinnen und Schüler einen Jahrmarkt an Trendsportarten, wie z. B. Ultimate Frisbee, Kin Ball, Spike Ball, Speedminton, Flag-Football und Ähnliche. In Gruppen machen sie sich eigenverantwortlich mit dem Spirit der Games sowie den wesentlichen technischen und taktischen Elementen vertraut. In Gruppen entscheiden sie sich dann für spielerische Elemente verschiedener Trendsportarten mit dem Ziel, eine neue Spielform zu entwickeln, welche schließlich in eine Turnierform integriert werden kann. Dieses Turnier wird von den Schülerinnen und Schülern eigenständig organisiert, durchgeführt und ausgewertet.