

## Ergänzungsmodule

### Jahrgang 8 bis 10

Die Ergänzungsmodule setzen sich aus der **individuellen Forderung und Förderung in den Intensiv- und Neigungsmodulen** zusammen **oder** sie bestehen aus der **Fremdsprache ab Jahrgang 8**.

Die **Intensivmodule** sind in der Jahrgangsstufe 8 den Hauptfächern zugeordnet; ab Jahrgangsstufe 9 findet eine individuelle Zuweisung – orientiert an den individuellen Stärken und Schwächen der Schülerinnen und Schüler – statt, um sie auf den bestmöglichen Abschluss vorzubereiten.

Die **Neigungsmodule** werden ab dem 8. Jahrgang immer verpflichtend für ein Jahr belegt. In den Jahrgangsstufe 8 und 9 werden verschiedene Basismodule belegt, in der Jahrgangsstufe 10 wählen die Schülerinnen und Schüler ihr Vertiefungsmodul (Voraussetzung ist die Teilnahme an einem Basismodul in 8 oder 9).

ICH & DU & WIR  
gesamt  
schule  
NOV

## Werkstatt

**Ziel:** Entwurf & Produktion eines eigenen Werkstücks

### Angestrebte Kompetenzen

- Fantasie und Kreativität
- Fachkompetenz für Werkzeuge und Maschinen
- Transferleistungen und räumliches Vorstellungsvermögen



### Besonderen Wert legen wir auf...

- exaktes und sauberes Arbeiten,
- Zielstrebigkeit und Ausdauer,
- die Entwicklung und die praktische Umsetzung eigener Ideen.

### Voraussetzung

- Keine – Ich und DU und WIR können etwas schaffen!

	<b>Themen</b>	<b>Inhalt</b>
Basis	Mein Traumhaus	Erstellen eines Traumhauses im Maßstab 1:50
	Mein Radio	Erstellen eines Retro UKW-Radios
Vertiefung JG. 10	Projekt	Ausstellungsstück

## Sport und Ernährung

**Ziel:** Ausbildung zum Sporthelfer

- teilselbstständig Aufgaben im Bereich des Schulsports übernehmen

### Angestrebte Kompetenzen

- Stärkung der persönlichen und sozialkommunikativen Kompetenz
- Fach- und Methodenkompetenz
- Vermittlungskompetenz
- Ernährungslehre

### Besonderen Wert legen wir auf die Entwicklung und Ausbildung von ....



**Ideenreichtum**

**Organisation**

**sozialer Kompetenz**

**Hilfsbereitschaft**

**Teamfähigkeit**

**klarer Kommunikation**

**„offenes“ Ohr**

**Sicherheit**

**Zuverlässigkeit**

### Voraussetzung

- schriftliche Einwilligung der Eltern

Vertiefung JG. 10:

- Ausbildung zum DFB-Junior-Coach  
Einstieg zur lizenzierten Fußball-TrainerInnentätigkeit



Herausforderung

### Ziel:

- Erfahrungen **innerhalb der Schule** oder in **naher Schulumgebung** sammeln
- Grenzen ausloten- Bewährungsproben bestehen- Krisen meistern

### Angestrebte Kompetenzen

Eine gelingende Herausforderung berücksichtigt: selbstorganisierte, soziale, sportliche oder ökologische, Komponenten und bringt jede Schülerin und jeden Schüler der Herausforderungsgruppe aus der eigenen Komfortzone.

Herausforderungen zu bestehen und dabei Erfahrungen von Selbstwirksamkeit zu machen, das fördert: Verantwortungsgefühl, Selbstbewusstsein, Risikobereitschaft, Unternehmensgeist, Anstrengungsbereitschaft, Entdeckungsfreude, Teamfähigkeit, Wagemut

### Voraussetzungen

- Motivationsschreiben
- schriftliche Einwilligung der Eltern
- eventuell ein geringes Budget

**Schülerinnen und Schüler** sollten sich Herausforderungen stellen können und Freude daran haben, ein Projekt mit einer Kleingruppe langfristig planen zu können.

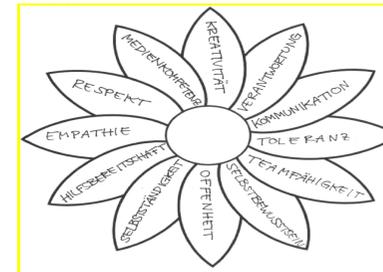
**Eltern:** Machen Sie Ihrem Kind Mut, eine Herausforderung zu suchen, die wirklich herausfordert! Das Projekt Herausforderung ist für alle Beteiligten eine Herausforderung und kann nur mit viel Vertrauen in das Potential Ihrer Kinder gelingen.

## Connecting Cultures – Willkommen in unserer Welt

**Ziel:** Entwicklung eines kreativen Produkts (z.B. Bühnenpräsentation) zu einem Thema (z.B. Vorurteile) nach dem Ansatz der ästhetischen Forschung

In Klasse 10: Erwerb des **Kompetenznachweises Kultur** (anerkanntes Zertifikat) über die individuelle, personale, soziale und methodische Kompetenzentwicklung

### Angestrebte Kompetenzen

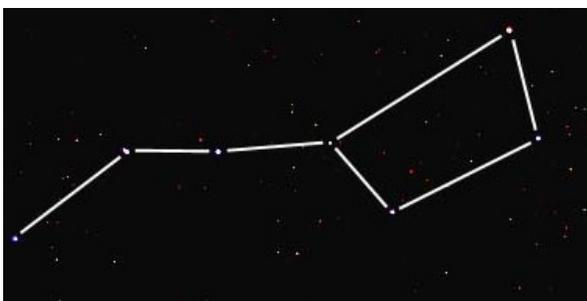


### Voraussetzungen: Du bist hier richtig, wenn du Lust hast, ...

- kreativ zu arbeiten,
- verschiedene Kulturen zu erforschen,
- dich zwischenmenschlichen Themen zu widmen,
- Projekte auf Englisch oder in anderen Sprachen (z.B. in deiner Muttersprache) zu entwickeln und zu gestalten,
- auf der Bühne zu stehen.

### Inhalte

Basis	Was ist Kultur und wie entsteht sie? Was ist Diversität? Was ist Identität? (+ Wahlthema)
Vertiefung JG. 10	Projekt zu einem Wahlthema: Entwicklung und Darstellung für Kulturveranstaltungen der Schule (Zusammenarbeit mit erasmus+ Team)



Quelle: <http://www.allthesky.de/constellations/ursamajor/constell-d.html>

## Junge Forscher – Astronomie

### Unendliche Weiten und sind wir allein im Universum....?

**Ziele:** Du wirst selbst eine drehbare Sternkarte bauen und den Umgang mit einem Fernrohr üben.

**Voraussetzung:** Interesse an....

- der Geschichte der Astronomie,
- den ersten Entdeckungen mit einem Fernrohr durch Galileo Galilei,
- der Orientierung am Sternenhimmel,
- der Beobachtung des Mondes und von Planeten,
- dem Auffinden von Sternbildern.

### Angestrebte Kompetenzen

verschiedene naturwissenschaftliche Arbeitstechniken

- Erstellen von Beobachtungsprotokollen
- Arbeiten in arbeitsteiligen Teams
- Erstellen von Erklärvideos
- Präsentationen

## The Art Factory

**Kunst ist mehr als nur malen, musizieren oder kreativ sein.  
In der Art Factory wollen wir vor allem eins, Erfahrungen durch Praxis!**

### Ziele:

Grundlegende Mal- und Zeichentechniken praktisch erproben, erforschen und erfahren. Wobei die Interessen der Schülerinnen und Schüler mitberücksichtigt werden.

### Voraussetzungen

- Neugierde und Spaß am Ausprobieren
- ein Budget von ca. 20 Euro für die Materialien

### Angestrebte Kompetenzen

- Mal- und Zeichentechniken erlernen
- Materialien erproben und erfahren
- Arbeiten an der eigenen Technik & Forschen in eigenen Interessensgebieten



### Inhalte

Basis	Experimentelles Zeichnen	Was ist Zeichnen? Womit kann ich zeichnen? Auf was kann ich zeichnen?
Vertiefung JG 10	Malen	Was ist Malerei? Worauf kann ich malen? Was sind Mischtechniken?

## E-Sport/ eAthleten - Medienkompetenz durch Gaming



«Lernen und Spielen wurden gleichzeitig als zwei Teile derselben Entwicklung erfunden. Es ist die reinste Ironie, dass wir gegenwärtig darüber nachdenken, ob man Spiele unterstützend beim Lernen einsetzen kann, wo doch tatsächlich Spielen und Lernen zwei Seiten derselben evolutionären Medaille sind.»  
(Crawford, 2013)

### Ziele:

Ziel des Moduls ist es, die negativen Aspekte des Gaming zu erkennen und entgegenzuarbeiten, sowie die vorteilhaften Aspekte zu nutzen, um mehr Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation zu erreichen.

Game-based Learning → Lernen mit digitalen Spielen

Gamification → spieltypische motivationale Gaming-Techniken im spielfremden Kontext einsetzen

Serious Games → Explizit für den Bildungsbereich entwickelte Spiele werden nur peripher behandelt, da die Lebenswirklichkeit der SuS im Vordergrund steht.

### Vorraussetzungen:

Keine, da die Förderung von Medienkompetenz ein zeitgemäßes wirkungsvolles Mittel ist, um Kinder für die Zukunft stark zu machen.

### Angestrebte Kompetenzen:

Das Modul ist angelehnt an den Medienkompetenzrahmen, aufgeteilt in 5 übergeordnete Einheiten:

Punkt 1 – Bedienen und Anwenden

Punkt 2 – Informieren und Recherchieren

Punkt 3 – Kommunizieren und Kooperieren

Punkt 4 – Produzieren und Präsentieren

Punkt 5 – Analysieren und Reflektieren