

Ergänzungsmodule

Jahrgang 9 und 10

Die Ergänzungsmodule setzen sich aus der individuellen Forderung und Förderung in den **Intensivmodulen in den Fächern Deutsch, Englisch und Mathematik** und den **Neigungsmodulen** zusammen **oder** sie bestehen aus der **Fremdsprache**, Französisch oder Spanisch, ab Jahrgang 9.

Zu den **Intensivmodulen** 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 für zwei Jahre nach Interesse gewählt.

ICH & DU & WIR
gesamt
schule
morf

KlimAktiv

Ziel

Wir setzen uns für das Klima und die Umwelt ein und helfen sie zu schützen, in der Schule und auch außerhalb.

- Auseinandersetzung mit den Herausforderungen positiver Klimapolitik – was kann ich tun?
- Klima Check an der Schule – wie grün sind wir?
- Durchführung von Projekten in der Schule und in Klassen – Wir für alle: global denken, lokal handeln
- Nachhaltig denken und handeln- Ziele für nachhaltige Entwicklung

Angestrebte Kompetenzen

- Sensibilisierung für die eigene und globale Umwelt
- Aktive Auseinandersetzung – Schule nachhaltig gestalten
- Die Klima-Welt unserer Schule verändern
- Vermittlungskompetenzen (Workshops für S*uS unserer Schule)

Voraussetzungen

- Lust auf Veränderung
- Neugier
- Freude an unserer Umwelt
- Entwicklung eigener und gemeinsamer Schulprojekte
- Teamwork

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,
- Freude handwerklich zu arbeiten,
- Zielstrebigkeit und Ausdauer,
- die Entwicklung und die praktische Umsetzung eigener Ideen.

Sport und Ernährung

Ziel

Ausbildung zum Sporthelfer

- teilselbständig 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 ...



Voraussetzung

- Schriftliche Einwilligung der Eltern

Anschluss in Vertiefung JG. 10:

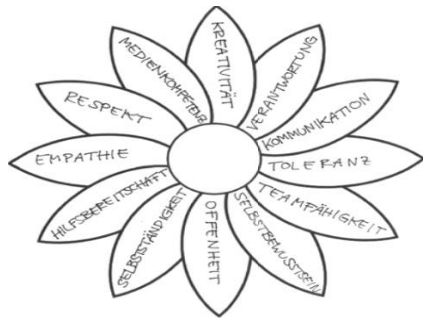
- **Ausbildung zum DFB-Junior-Coach**
Einstieg zur lizenzierten Fußball-TrainerInnentätigkeit

Connecting Cultures – Interculture/Interkultur

Ziel

Entwicklung eines kreativen Produkts (Projekttag, Bühnenpräsentation, Kunstwerke, ...) zu einem Thema (z.B. Vorurteile, Mobbing, Feminismus, Tierschutz, LGBTQIA*, Antisemitismus).

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



Du bist hier richtig, wenn du Lust hast, ...

- auf der Bühne zu stehen.
- kreativ zu arbeiten.
- dich kulturellen und zwischenmenschlichen Themen zu widmen.
- Projekte oder Präsentationen auf Englisch und anderen Sprachen (z.B. deiner Muttersprache) zu gestalten.

Inhalte

Was ist Kultur? Wie entsteht sie? Was ist Diversität?
Was ist Identität? (+ Wahlthema)
Projekt zum einem Wahlthema: Entwicklung und Darstellung für Kulturveranstaltungen der Schule

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

Experimentelles Zeichnen

Was ist Zeichnen? Womit kann ich zeichnen?
Auf was kann ich zeichnen?

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

Voraussetzungen

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 fünf 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

Italienisch – im Sport und Alltag

Impara l'italiano in modo divertente e sportivo



Ziele

Der italienischen Sprache auf alternative und sportliche Art und Weise begegnen und dadurch die Sprachkenntnisse besonders im Hör-/Sehverstehen und Sprechen verbessern.

Angestrebte Kompetenzen

- sich in einfachen vertrauten Alltagssituationen nach angemessener sprachlicher Vorbereitung verständigen
- in einfachen Sätzen über verschiedene Sportarten sprechen
- Sportarten bzw. Sportspiele auf Italienisch durchführen und italienische Erklärungen dazu verstehen
- Videos auf Italienisch erstellen (z.B. zu Sportarten, Reisen usw.)
- deutlich artikulierten authentischen Hör- bzw. Hör-/Sehtexten (z.B. Italienisch-Podcast zum Sprache lernen, Videos zu Sportarten) nach mehrfachem Hören wesentliche Informationen entnehmen

Voraussetzungen

- erste Italienischkenntnisse oder sehr große Motivation Italienisch zu lernen
- Selbstdisziplin und Bereitschaft zum Ausprobieren von Sprachlern - Challenges“
- Interesse daran, sich mit Sportarten auf Italienisch zu beschäftigen und diese auch durchzuführen
- Interesse am Erstellen von Videos auf Italienisch

Pädagogik – Persönlichkeitsentwicklung

bewusst gestalten

Ziel

Ziel ist es, sich der Mitverantwortung für die Persönlichkeitsentwicklung bewusst zu werden und Möglichkeiten der Mitgestaltung zu erfahren.

Inhalte des Moduls in Jahrgangsstufe 9:

- Babysitter-Führerschein erwerben
- Kinderbuch gestalten
- Medienpädagogischen Ratgeber entwickeln

Inhalte des Moduls in Jahrgangsstufe 10:

- Erziehung in fremden Kulturen betrachten
- Inklusives Projekt entwickeln
- Pädagogische Berufe kennenlernen

Angestrebte Kompetenzen:

- Selbstkompetenz (z.B. Selbstständigkeit, Verantwortungs- und Pflichtbewusstsein)
- Sozialkompetenz (z.B. Empathie, Toleranz, Kommunikationsfähigkeit, Respekt)
- Methodenkompetenz (z.B. Informationen beschaffen, strukturieren und auswerten)
- Pädagogische Kompetenz (z.B. pädagogische Entscheidungen einschätzen, beurteilen und eigene pädagogische Entscheidungen entwerfen)

Voraussetzungen:

- Interesse an Erziehung und Bildung
- Bereitschaft Texte zu lesen
- Freude an Partner- und Gruppenarbeit
- Interesse an der Persönlichkeitsentwicklung von Menschen
- Bereitschaft eigene Produkte/Projekte zu entwickeln
- Freude an der Durchführung von Projekten in der pädagogischen Praxis

Japanische Sprache und Kultur

Ihr interessiert euch für die japanische Kultur und möchtet gerne mehr über die moderne und/ oder traditionelle Seite des Landes erfahren? Ihr wolltet schon immer mal ein bisschen Japanisch lernen? Dann seid ihr hier genau richtig!

Inhalte des Moduls – erster Teil:

Sprache:

Silbenschriftsysteme,
Hiragana und Katakana,
Smalltalk,
Grammatik,
Wortschatz,

Kultur:

„Modernes“ Japan,
→ Popkultur (Anime, Manga, Cosplay,
Videospiele),
Schulleben,
Esskultur

Inhalte des Moduls – zweiter Teil:

Sprache:

Einfache Kamji,
Schriftzeichen,
Kleine Gespräche,
Aufbauende Grammatik,
Erweiterter Wortschatz

Kultur:

„Traditionelles“ Japan,
→ Geschichte, traditionelle Bräuche
(Teezeremonie, Kleidung, Mythen),
Feste

Ziel (Ende Klasse 9):

Vorstellung eines selbst gewählten Themas zur japanischen Kultur am Kulturfest (zum Beispiel Bühnenvorführung).

Ziel (Ende Klasse 10):

Projekt zu einem selbstgewählten Thema zur japanischen Kultur, welches der Schule langfristig erhalten bleiben soll (zum Beispiel Wandzeitung).