

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 ein bzw. zwei Jahre nach Interesse gewählt.

ICH & DU & WIR
gesamt
schule
morf

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.

Sporthelferausbildung

Ziel

Ausbildung zum Sporthelfer (**nur in Jahrgang 9**)

- teilselbständig Aufgaben im Bereich des Schulsports (z.B. Pausenliga) übernehmen/helfen
- mithilfe bei der Sportausleihe

Angestrebte Kompetenzen

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

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



Voraussetzung

- Schriftliche Einwilligung der Eltern
- Motivationsschreiben

DFB-Junior-Coach



JUNIOR-COACH

Ziel:

Der DFB-Junior-Coach bereitet dich darauf vor:

- bei deinen Spieler*innen Spaß an der Bewegung und am Fußballspielen zu fördern
- spielorientierte und altersgerechte Trainingseinheiten zu planen, durchzuführen und auszuwerten
- das Fußballangebot nach schulischen Vorgaben sicher umzusetzen
- deine eigene Trainer*innenpersönlichkeit weiterzuentwickeln

Angestrebte Kompetenzen:

- fußballspezifisches Wissen
- Trainer*innen als Vorbild
- Förderung von Spaß an der Bewegung und am Fußballspielen
- Spielkompetenzmodell und Relevanz von spielgemäßem Training
- Unterschiede zwischen Schulfußball und Vereinsfußball
- Methodische Leitlinien der motivierenden und effektiven Trainingsgestaltung
- Grundsätze und Bedeutung der Teamentwicklung & Teamstruktur
- Zusammenhang zwischen Verantwortung und Führung
- Bedeutung des Umfelds der Spieler*innen auf ihre Entwicklung
- Leiten von Fußball-Ag's und Einsatz im Vereinssport als Co-Trainer

Voraussetzungen:

- **Teilnahme an der Sporthelferausbildung in Jahrgang 9**
- Fußballbegeisterung
- Körperliche Fitness
- Interesse am planen von Trainingseinheiten
- Respektvoller und fairer Umgang mit Mitschülerinnen und Mitschülern

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

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

Schulgarten

Du interessierst dich für unseren Schulgarten und die darin wachsenden Gemüsepflanzen? Du wolltest schon immer wissen, wo unsere Gurken und Tomaten aus dem Supermarkt herkommen und wie sie aus einem kleinen Samen entstehen? Dann ist die Arbeit im Schulgarten genau das Richtige für dich!

Hier lernst du etwas über:

- Gartenarbeit und den Umgang mit Gartengeräten und -werkzeugen
- Botanische Kenntnisse über unsere heimischen Nutzpflanzen
- Ernährung und Lebensmittelwertschätzung
- Lebensraum Acker (Boden, Tiere, Pflanzen)
- Naturschutz und Umweltschutz
- Ausbildung zum AckerBuddy



Voraussetzungen:

- Lust darauf, an der frischen Luft zu jeder Jahreszeit im Garten zu arbeiten
- Keine Angst, sich dreckig zu machen
- Interesse an biologischen und umweltbezogenen Themen
- Teamfähigkeit

Musikproduktion

Ziel

Ihr produziert euer eigenes Lied und wir veröffentlichen es auf einem Album an unserer Schule! Wir sprechen über Harmonien, Melodien, Liedstrukturen und Texte, holen uns die passenden Künstler für unsere Lieder heran, nehmen Musik auf und mischen im hauseigenen Tonstudio alles ab.

Voraussetzungen

- Begeisterung für Musik
- Kreativität und Spaß am Ausprobieren
- keine musikalischen Kenntnisse notwendig

Angestrebte Kompetenzen

- Einfache Harmonielehre
- Entwickeln von genretypischen Melodie- und Liedstrukturen
- Schreiben eigener Texte
- Kommunikation mit anderen Künstlern zur gemeinsamen Umsetzung unserer Ideen
- Einblicke in die Vorgänge bei Musikproduktionen, beim Mixing und Mastering
- Rechtliche Hintergründe zur Musikveröffentlichung

Ab auf die Bühne

Und wenn du den Eindruck hast, dass das Leben Theater ist, dann such dir eine Rolle aus, die dir so richtig Spaß macht.

William Shakespeare

Ziel: Werde kreativ und bring deine Talente und Ideen auf die Bühne.

Hier lernst du:

- Deine Körpersprache und Stimme gezielt einzusetzen.
- Eine Rolle zu entwickeln und zu spielen.
- Ein gewähltes Thema kreativ umzusetzen.
- Konstruktiv Feedback zu geben.
- Im Team eine Aufführung zu planen und durchzuführen.

Voraussetzungen: Du bist hier richtig, wenn ...

- du gerne auf der Bühne stehst oder dich gerne mal überwinden möchtest.
- dich das WP-Fach DG interessiert, du aber bereits ein anderes Fach belegt hast.
- du bereits im DG-Kurs bist, und dein Können hier einbringen möchtest.
- du gerne kreativ bist.
- du gerne mit anderen zusammenarbeitest.

Module	Inhalte
Basis Jg. 9	Körper- und Wortsprache
Vertiefung Jg. 10	Körper- und Wortsprache, sowie Bild- und Musiksprache



Stimme zeigen – Rhetorik und Kommunikation

Inhalte

- Einführung in die Rhetorik: Was macht eine gute Rede aus?
→ Grundbausteine: Körpersprache, Stimme, Mimik, Gestik, wie wirke ich auf andere etc.
- Kommunikationstechniken
Die Macht der Worte - positive und klare Sprache.
Aktives Zuhören und Feedback geben.
Umgang mit Konflikten und schwierigen Gesprächen.
- Praktische Übungen
Impulsreden: kurze, spontane Reden zu vorgegebenen Themen.
Debatten und Argumentationstraining.
Rollenspiele: Präsentationen, Bewerbungsgespräche,
Gruppendiskussionen.

Ziele/ angestrebte Kompetenzen

- Verbesserung der sprachlichen Ausdrucksfähigkeit
- Förderung der Fähigkeit, frei und strukturiert zu sprechen
- Umgang mit Lampenfieber und Stresssituationen wie Vorträge und Referate
- Stärkung von Empathie und zwischenmenschlicher Kommunikation (Feedback Kultur)
- Teilnahme an Debatten (Jugend debattiert)

Norfer – Spielehelden

Einleitung

Das Spiel ist seit frühester Kindheit ein wichtiger Teil unseres Kulturerbes und eine wesentliche Lernform für Menschen aller Altersstufen, Epochen und Kulturen. Im Spiel werden Rollenbilder geübt, Wissen vermittelt und die Welt entdeckt.

Spielen fördert die Motivation bei den meisten Menschen, und Motivation ist eine entscheidende Voraussetzung für nachhaltige Lernprozesse. Das E-Modul "Norfer Spielehelden" bietet Schüler*innen die Möglichkeit, sogenannte Kennerspiele bzw. Expertenspiele kennenzulernen. Die Schüler*innen spielen diese Kennerspiele nicht nur, sondern erstellen auch Rezensionen in Form von YouTube-Videos. Diese Videos richten sich gezielt an Jugendliche, die ihre Freizeit bisher mit Handyspielen und Spielkonsolen verbringen. Ziel der Videos ist es, diese Jugendlichen von den Spielkonsolen wegzubringen und für die Welt der Brettspiele zu begeistern.



Ziele/ angestrebte Kompetenzen

- Einzel-/Gruppenförderung der Schüler*innen
- Förderung im sozial-emotionalen Bereich
- Förderung der motorischen Fähigkeiten
- Förderung der Sozialkompetenz
- Förderung der Methodenkompetenz
- Förderung der Sachkompetenz
- Förderung der allgemeinen Fähigkeiten der Schüler*innen
- Förderung des logischen Denkens
- Förderung des strategischen Denkens
- Vermittlung von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten rund um das Thema Brettspiele