

9

Wahlpflichtbereich Angebote

Jahrgänge 9/10
Schuljahre 2022/23 und 2023/24

10

Allgemeine Informationen

Liebe Schülerinnen und Schüler,

um euch die Wahl nach Fähigkeiten und Interessen zu ermöglichen, werden neben dem Profil Sprachen mit Französisch bzw. Spanisch als zweiter Fremdsprache für die kommenden zwei Schuljahre wieder Wahlpflichtkurse angeboten. **Dieses Angebot gilt nur für Schülerinnen und Schüler, die nicht am Französisch- bzw. Spanischunterricht teilnehmen.**

Neben dem **Profil Sprachen** mit dem Französisch- und dem Spanisch-Kurs gibt es 3 weitere Profile im WPK-Bereich: **Profil Technik, Profil Gesundheit und Soziales** sowie das **Profil Ästhetik**.

Ihr wählt euren WPK wieder für zwei Jahre. Ein Wechsel ist grundsätzlich nicht möglich. Überlegt euch also sehr gut, wofür ihr euch entscheidet. Euer gewählter WPK hat im 9. und 10. Schuljahr **vier Wochenstunden**.

Wahlverfahren

Die Ausschreibungen der WPKs findet ihr auf den folgenden Seiten.

Profil Technik

- WPK Digital und experimentell die Welt erfassen

Profil Gesundheit und Soziales

- WPK Menschen für Menschen

Profil Ästhetik

- WPK Kunst und Design
- WPK Darstellendes Spiel

Ihr müsst insgesamt **drei Kreuze** setzen: **Erstwunsch, Zweitwunsch und Ersatzwunsch**. Auch euren Zweitwunsch und Ersatzwunsch solltet ihr sorgfältig überdenken. Sollte ein WPK nicht genug Anwahlen bekommen, fällt er gegebenenfalls weg. Ebenso muss damit gerechnet werden, dass ein WPK aufgrund von mangelnden Lehrerstunden gestrichen werden kann.

Abgabetermin

Die Wahl erfolgt vom 21. bis 23. Juni 2022 über WebUntis. Schülerinnen und Schüler, die nicht fristgerecht an der Wahl teilnehmen, erhalten Restplätze,

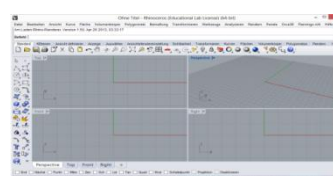
Schaut euch die Angebote genau an und trifft eine gute Wahl!

Eure Klassenlehrerinnen und Klassenlehrer

Lengede, im Juni 2021

Wahlpflichtkurs

Titel:	Digital und experimentell die Welt erfassen	Jahrgang:	9/10
Profil:	Technik	Stunden/Woche:	4
Kursleitung:	n.n.	Gesamtstunden(ca.):	300
Bezugsfächer:	Technik, Naturwissenschaften	Kosten pro Jahr (ca.):	60 €
Beschreibung:	<p>Biologie, Chemie, Physik, Technik und Informatik stehen in diesem Wahlpflichtkurs im Mittelpunkt und werden miteinander verknüpft. Hierzu werden alltagsnahe Prozesse und Gegenstände betrachtet.</p> <p>Digitale stehen Informationssysteme immer mehr im Zentrum wirtschaftlicher Aktivitäten. Hierzu werden Grundlagen der Programmierung sowie der Umgang mit CAD-Software vermittelt. Die eingesetzte Software Rhino3D findet u.a im Schiffs- und Autodesign und in der Luft- und Raumfahrt Verwendung. Automation & Robotik sind Bereiche, die vielseitige Anwendungen bieten. Neben Informatik-Grundlagen wird in der Automation & Robotik auch Wissen aus der Elektrotechnik, dem Maschinenbau und der dazugehörigen Mathematik benötigt.</p>		
Handlungsziel:	<p>Du kannst Chancen und Nutzen verschiedener Energieträger abwägen.</p> <p>Du kannst selbstständig Kunststoffe aus regenerativen Quellen herstellen.</p> <p>Du untersuchst den Einfluss der Naturwissenschaften auf den Alltag, indem du zum Beispiel Kosmetika, Arzneimittel und Kunststoffe genauer unter die Lupe nimmst.</p> <p>Du kannst mit Hilfe einer CAD- und Modellierungssoftware beliebige Objekte konstruieren sowie Objekte und Szenen fotorealistisch darstellen.</p> <p>Du kannst softwaregestützt Programme entwerfen.</p> <p>Du kannst Steuerung und Regelungen mit Hilfe einer Software entwerfen und kennst die Funktionsweise verschiedener Sensoren und Aktoren (z.B. Lego Mindstorms).</p>		
Berufs- und Studienrelevanz, ggf. Oberstufenbezug:	<p>Die Naturwissenschaften bieten eine Vielzahl von Studien- und Berufsmöglichkeiten. Von der biologisch-technischen Assistentin bis hin zum Apotheker oder Ingenieur ist in diesem Bereich alles möglich.</p> <p>Das Lesen von Konstruktionszeichnungen sowie das Modellieren und Konstruieren von Objekten mit Hilfe einer CAD- und Modelling-Software ist in einer großen Anzahl von Berufen von Bedeutung.</p> <p>Das Erstellen einer sachgerechten Programmierung sowie der begründete Einsatz von Bauteilen ist in vielen Berufsfeldern von zentraler Bedeutung.</p> <p>Die heutige Wirtschaft ist von einem hohen Automatisierungsgrad geprägt. Das Beschreiben von Steuerungs- und Regelprozessen, das Erstellen einer sachgerechten Programmierung sowie der begründete Einsatz von Bauteilen ist in vielen Berufsfeldern von zentraler Bedeutung.</p>		
Außerschulische Lernorte u. Partner:	<p>Zum Beispiel Teilnahme an einem Workshop im Phaeno, Besuch von Apotheken Besuch der Firma Hoffmann Apparatebau</p>		
Voraussetzungen (Interessen, Kompetenzen, Erwartungen):	<p>Interesse an den Naturwissenschaften (Biologie, Chemie, Physik, Technik) Interesse an PC-Programme, Programmierung, Arbeit im Team</p>		
Leistungsbewertung:	<p>Mind. 4 Klassenarbeiten; mind. 10 mündliche Leistungsbewertungen; mind. 2 fachspezifische Leistungsbewertungen; mind. 2 Projektarbeiten; mind. 2 Präsentationen oder Referate</p>		



Kursinhalte

Modul	Thema / Inhalt	Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kenntnisse
1	Dreidimensionale Modelle aus Volumenkörpern erzeugen (Modellieren)	<ul style="list-style-type: none"> · CAD- und Modellingsoftware Rhino3D bedienen · Volumenkörper erstellen und bearbeiten · auf Grundlage einer Konstruktionszeichnung Objekte modellieren
2	für Werbezwecke Objekte fotorealistisch darstellen (Rendern)	<ul style="list-style-type: none"> · Rendering-PlugIn Flamingo3D bedienen · Materialien und Materialeigenschaften zuweisen
3	2D-Konstruktionszeichnungen lesen und erstellen (Konstruieren)	<ul style="list-style-type: none"> · Werbewirksame Zeichnungen und Skizzen erstellen · Projektarbeit: Grundriss Segelyacht erstellen
4	Gegenstände aus Freiformflächen designen (Designen)	<ul style="list-style-type: none"> · Freiformkurven erstellen und analysieren · Freiformflächen erstellen und analysieren · Projektarbeit: Boot für 3D-Druck konstruieren
5	Grundlagen der Informatik und Robotik	<ul style="list-style-type: none"> · Programmieren erlernen und projektorientiert anwenden · Anwendungsbeispiele der Robotik
6	Grundlagen der Automation	<ul style="list-style-type: none"> · Grafikbasierte Programmiersoftware, wahlweise textbasierte (auf erhöhten Niveau) · Programmieren Lösungen für einfache Problemstellungen (z.B. „ein Taschenrechner“, „Wenden in drei Zügen“, „Lösungen quad. Gleichungen“)
7	Grundlagen der Steuerungstechnik	<ul style="list-style-type: none"> · Definition einer Steuerung mit Abgrenzung zu einer Regelung · Einfache Steuerungen planen, entwerfen und implementieren.
8	Grundlagen der Regelungstechnik	<ul style="list-style-type: none"> · Regelungen planen und erstellen (z.B.: Spurhalteassistent, Farberkennung, Abstandsregelung) · Beispiele aus der realen Welt (Probleme mit Regelungen)
9	Gesellschaftliche Auswirkungen und Berufsrelevanz	<ul style="list-style-type: none"> · Geschichte des technischen Zeichnens kennen · einen Überblick über wichtige CAD-Softwarelösungen haben · Berufsfelder der Bereiche CAD und Informatik kennen
10	Fossile und regenerative Rohstoffe und ihre Umweltfolgen	<ul style="list-style-type: none"> · Fossile und regenerative Rohstoffe beschreiben und einteilen · Regenerative Rohstoffe und Umweltschutzmaßnahmen erläutern und bewerten · Die Bedeutung technischer Verfahren unter dem Aspekt der Nachhaltigkeit, Gesundheit und Umweltverträglichkeit beschreiben und bewerten
11	Kunststoffe	<ul style="list-style-type: none"> · Kunststoffe beschreiben und einteilen · Kunststoffeigenschaften experimentell untersuchen · Verschiedene Kunststoffe herstellen · Mögliches Projektthema: Vom Erdöl zum Kaugummi
12	Naturwissenschaften im Alltag	<p>Beispielhaft</p> <ul style="list-style-type: none"> · Verschiedene Kosmetika experimentell untersuchen und klassifizieren · Mögliches Projektthema: Herstellung einer Creme · Arzneimitteln aus chemischer Sicht betrachten und einteilen · Die Wirkungsweise verschiedener Arzneimittel beschreiben · Die Wirkungsweise verschiedener Arzneimittel im Experiment · Zusatzstoffe in Lebensmitteln experimentell nachweisen · Natur als Vorbild in der Technik

Wahlpflichtkurs

<i>Titel:</i>	Menschen für Menschen	<i>Jahrgang:</i>	9/10
<i>Profil:</i>	Gesundheit und Soziales	<i>Stunden/Woche:</i>	4
<i>Kursleitung:</i>	n.n.	<i>Gesamtstunden (ca.):</i>	300
<i>Bezugsfächer:</i>	Gesellschaftslehre, Naturwissenschaften	<i>Kosten pro Jahr (ca.):</i>	60 €
<i>Beschreibung:</i>	Der Bildungsbeitrag des Profils Gesundheit und Soziales hat die beruflichen und persönlichen Perspektiven sowie den Erwerb von Kompetenzen in Berufsbereichen der Sozialpädagogik, Gesundheit und Pflege, Ernährung und Hauswirtschaft zum Ziel. Den Schülerinnen und Schülern werden grundlegende Sachverhalte und Zusammenhänge vermittelt, um ihnen Einblicke in die beruflichen Fachrichtungen zu geben. Diese sind notwendig für eine berufliche Orientierung und eine reflektierte, selbstbestimmte und verantwortungsvolle Lebensgestaltung und Lebensbewältigung, einschließlich der Gesunderhaltung und Teilhabe am gesellschaftlichen Leben.		
<i>Handlungsziel:</i>	Du kennst die verschiedenen sozialen Berufe und erprobst dich im Umgang mit den unterschiedlichsten Menschen. Du erhältst spezifische Qualifikationen, die dir den Einstieg in den sozialen Ausbildungsbereich erleichtern. Du kennst dich mit dem Fachbegriff Erziehung aus, kennst verschiedene erzieherische Maßnahmen und Methoden und weißt, wann man sie anwendet. Durch das Kennenlernen von verschiedenen Einrichtungen weißt du, wie man mit pflegebedürftigen, jungen und alten Menschen umgeht und du weißt, wie man diese Menschen bestmöglich unterstützt.		
<i>Berufs- und Studienrelevanz, ggf. Oberstufenbezug:</i>	Die sozialen Berufe sind vielfältig. Mögliche Beschäftigungsberufe sind beispielsweise: Gesundheits- und Krankenpfleger, Altenpfleger, Erzieher, Physiotherapeut, Sozialassistent, Heilerziehungspfleger, Sozialarbeiter, Kinderpfleger, Sozialhelfer oder Ergotherapeut. Natürlich gibt es auch soziale Studiengänge z.B. Soziale Arbeit, Sozialpädagogik oder Sozialwesen		
<i>Außerschulische Lernorte und Partner (bspw.):</i>	Berufsinformationszentrum, Firma Hoffmann, Bethel in Neuerkerode, Gesundheitsamt, Kinder- und Jugendzentrum Bahnhof, Kindertageseinrichtungen, Pflegeeinrichtungen, Seniorenservicebüro, Arztpraxen		
<i>Voraussetzungen (Interessen, Kompetenzen, Erwartungen):</i>	Freude im Umgang mit Menschen verschiedenen Alters, gutes Sozialverhalten, Empathiefähigkeit, Kontaktbereitschaft und Kommunikationsfreudigkeit, hohes Maß an Verantwortungsbereitschaft für andere Menschen		
<i>Leistungsbewertung:</i>	mindestens: 4 Klassenarbeiten und eventuelle fachspezifische Leistungen pro Schuljahr		



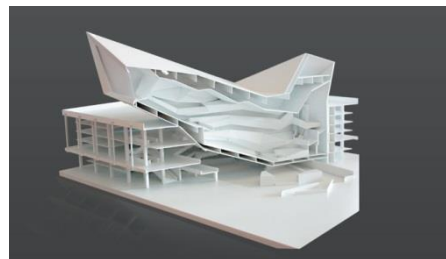
Kursinhalte (Änderungen sind möglich)

Modul	Thema / Inhalt	Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kenntnisse
1	Persönliche und berufliche Perspektiven.	<ul style="list-style-type: none"> · Kennenlernen der verschiedenen Berufsfelder und Zuordnung von Berufen in die Teilbereiche (Sozialpädagogik, Gesundheit und Pflege, Ernährung und Hauswirtschaft) · Eigene Fähigkeiten und Fertigkeiten hinsichtlich ausgewählter Berufe beurteilen und beurteilen lassen (Selbst- und Fremdwahrnehmung). · Erfahren der notwendigen Voraussetzungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten für diese Berufe. · ausführliche Darstellung eines ausgewählten Berufes · Recherchen an außerschulischen Lernorten · Besuch des BIZ in Braunschweig oder Hildesheim zur beruflichen Orientierung und Informationsgewinnung im Bereich der Bildungsberufe, sowie weiterer schulischer und beruflicher Qualifizierungsmöglichkeiten. · in simulierten Bewerbungsgesprächen sich seiner Stärken und Schwächen und seiner Wünsche bewusst werden. · Biografiearbeit / Biografisches Lernen
2	Sozialpädagogik	<ul style="list-style-type: none"> · Kennenlernen des Fachbegriffs „Erziehung“ · gesetzliche Aufgaben / Rechte und Pflichten von Erziehungsberechtigten · Erziehungsstile, erzieherische Maßnahmen und Methoden · Kinder- und Menschenrechte · Lebensbedingungen von Kindern und Familien. · Kindertageseinrichtungen als soziale Einrichtungen beschreiben · Beschreibung von Aufgaben und Rollen von Männern und Frauen · Studium: Sozial- und Organisationspädagogik in Hildesheim · Erwerb der Juleica (http://www.juleica.de/570.0.html), bspw. in einer AG · Erfahrungen im Umgang mit jungen und alten Menschen machen, z.B. Altenbesuche, Kindergartenunterstützung, Behindertenbetreuung... · Experte: Schulbegleiter, Sozialpädagoge
3	Gesundheit und Pflege	<ul style="list-style-type: none"> · Gesundheitsbegriff des WHO. · Begriffe Gesundheit / Krankheit definieren · physische und psychische Körperveränderungen bei jungen und alten Menschen · Zusammenhang zwischen bewusster Lebensführung und Gesundheit · verschiedene Lebensbereiche und ihre Auswirkungen auf die Gesundheit · Tätigkeiten aus den Berufsgruppen des Gesundheitswesens · Ehrenamt · Recherche an außerschulischen Lernorten · physische Präventionsmaßnahmen testen (Ausdauersportprogramm, bewegte Pause) · Erste Hilfe – ggf. verpflichtende Teilnahme an einem Erste-Hilfe-Kurs · Hilfsmittel (z.B. Gehhilfen, Rollstühle, Hörgeräte erproben.) · konkrete Veranstaltung oder Unterstützungsmaßnahme in Absprache mit einer Pflegeeinrichtung planen und durchführen.
4	Ernährung und Hauswirtschaft	<ul style="list-style-type: none"> · Reflexion des eigenen Ess- und Konsumverhaltens · Gesunde und nachhaltige Ernährung für ausgewählte Personengruppen Zutatenliste verschiedener Lebensmittel analysieren · gesundheitliche Risiken bei ungesunder Ernährung · notwendige Kompetenzen für den Verkauf von Lebensmitteln und personenbezogenen Dienstleistungen (z.B. Servicegedanke) · industrielle Produktion von Lebensmitteln · Produkte in unserer Region: Fichtelmann, Nordzucker (Experten)

		· Durchführung von Verkaufsgesprächen
--	--	---------------------------------------

Wahlpflichtkurs

Titel:	Kunst und Design	Jahrgang:	9/10
Profil:	Ästhetik	Stunden/Woche:	4
Kursleitung:	n.n.	Gesamtstunden (ca.):	300
Bezugsfächer:	Kunst, Werken, (Wirtschaft, Deutsch)	Kosten pro Jahr (ca.):	60 €
Beschreibung:	<p>„Die Kunst ist eine Vermittlerin des Unaussprechlichen“, so sagte einst Johann Wolfgang von Goethe. Und die Kunst hat viele Seiten, sich auszudrücken. Diese künstlerische Sprache prägt in ihrer Vielfalt unsere Gesellschaft.</p> <p>So liefert dieser WPK einen Einblick in die Bereich Farbe, Architektur, Design, Fotografie sowie Plastiken und Skulpturen. Dabei stehen sowohl die Grundlagen, wichtige Künstler sowie Kunstrichtungen als natürlich auch das eigene praktische Handeln in allen Bereichen im Fokus.</p>		
Handlungsziel:	<p>Du kennst sowohl Fachbegriffe als auch Grundlagen der Bereiche Farbe, Architektur, Design, Fotografie sowie Plastik und Skulptur.</p> <p>Du kannst kreativ in allen eben genannten Bereichen arbeiten und eigene Ideen wirkungsvoll umsetzen.</p> <p>Du nutzt zielgerichtet verschiedene Materialien und Arbeitstechniken.</p> <p>Du kannst sowohl Arbeitsschritte zur Herstellung eigener Kunstwerke planen als auch Skizzen und Studien anlegen.</p> <p>Du planst bzw. organisierst in Gruppenarbeit eine öffentliche Ausstellung.</p>		
Berufs- und Studienrelevanz, ggf. Oberstufenbezug:	<p>Kunst und Design- Das macht unser Leben bunt.</p> <p>Ob das Designen von T-Shirts und Autos oder das Streichen eines Hauses, hinter fast allen Bereichen unseres Lebens verbirgt sich die Kunst. Genauso wie die Kunst ist sind auch die möglichen Berufsfelder breit gefächert und reichen vom Zimmermann über den Architekten bis zum Fotografen. Diese stellen allerdings nur einige Beispiele bezüglich der Berufsrelevanz dar.</p>		
Außerschulische Lernorte und Partner:	<p>Ausstellungen (Kunstmuseum Wolfsburg), Künstlerbegegnungen, Besuch verschiedener Werkstätten und Berufsgruppen (Steinmetz, Zimmermann, Fotograf, Designabteilungen, Layout-Abteilungen (Zeitung) usw.)</p>		
Voraussetzungen (Interessen, Kompetenzen, Erwartungen):	<p>Kreativität, Interesse an der Kunst, Freude daran haben, etwas auszuprobieren, keine Angst, sich dreckig zu machen.</p>		
Leistungsbewertung:	<p>mindestens: 4 Klassenarbeiten, 1 Projektmappe, 2 Präsentationen bzw. Referate, 1 Abschlussarbeit, 2 fachspezifische Leistung, 10 mündliche Zensuren</p>		



Kursinhalte

Modul	Thema / Inhalt	Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kenntnisse
1	Farbe	<ul style="list-style-type: none"> · Farbkreis, Farbnuancen, Fachbegriffe kennen · Farben mischen · Farbarten (Lacke, etc.) kennen · Farbwirkung und –symbolik kennen und anwenden · Arten des Farbauftrags kennen und anwenden · eigene „Geräte“ für den Farbauftrag herstellen
2	Architektur	<ul style="list-style-type: none"> · <i>wichtige Epochen kennen</i> · <i>Gebäude entwerfen</i> · <i>Modelle bauen</i>
3	Design	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Wichtige Designer (verschiedener Bereiche) kennen</i> · <i>Projekt: eine eigene (gemeinsame) Kollektion entwerfen</i>
4	Fotografie	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Fachbegriffe, Grundlagen (Belichtung, Einstellung, etc.)kennen</i> · <i>Verschiedene Fotografien kennen und ihre Wirkungsabsichten erkennen</i> · <i>Fotografien mithilfe eines Bildbearbeitungsprogramms bearbeiten</i> · <i>Kartierung (bspw. in Anlehnung an Peter Piller)</i> · <i>Eigene Fotografien zu bestimmten Schwerpunktthemen tätigen</i> · <i>Fotografisch experimentieren</i>
5	Skulpturen und Plastiken	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Definition der Begriffe „Plastik“ und „Skulptur“ kennen</i> · <i>Exemplarischer Skulpturen und Plastiken aus der Kunstgeschichte kennen</i> · <i>Verschiedene Werkstoffe und Werkzeuge kennen und nutzen</i> · <i>Eigene Skulpturen und Plastiken herstellen</i>
6	Gesellschaftliche Auswirkungen und Berufsrelevanz	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Bewusstmachen, dass die Kunst/ das Design in allen Dingen steckt</i> · <i>Mögliche Berufsfelder erkunden</i>
7	Ausstellung	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Abschließende öffentliche gemeinsame Ausstellung am Ende der 10. Klasse</i> · <i>Anfertigung einer praktischen Abschlussarbeit aus einem der behandelten Bereiche</i> · <i>Zusätzliche Ausstellungsstücke: <u>Auswahl</u> aus den im Voraus hergestellten Werke</i> · <i>Gemeinsame Organisation der Ausstellung</i> · <i>Werbung (und ggf. Katalog)</i>

Wahlpflichtkurs

<i>Titel:</i>	<i>Darstellendes Spiel</i>	<i>Jahrgang:</i>	9/10
<i>Profil:</i>	<i>Ästhetik</i>	<i>Stunden/Woche:</i>	4
<i>Kursleitung:</i>	<i>n.n.</i>	<i>Gesamtstunden (ca.):</i>	300
<i>Bezugsfächer:</i>	Deutsch, Kunst, Musik, Gesellschaftslehre, AWT	<i>Kosten pro Jahr (ca.):</i>	60 €
<i>Beschreibung:</i>	Körper- und Stimmeinsatz und das Präsentieren vor anderen Menschen sind wichtige Bestandteile des Theaterspiels. Diese sind bei jedem Kontakt mit Mitmenschen von Bedeutung und außerdem auch als Eintrittskarten in die Berufswelt zu verstehen und im beruflichen Alltag tagtäglich von großer Wichtigkeit, z.B. in Vorstellungsgesprächen, beim überzeugenden Argumentieren, für Präsentationen und Verkaufsgespräche.		
<i>Handlungsziel:</i>	Du kannst frei sprechen und deinen Körper effektiv einsetzen. Du kannst deine soziale Kompetenz ausbauen. Du kannst eigene Interessen und neue Sichtweisen entdecken. Du kannst dich in fremde Personen hineinversetzen und in einer Werkschau vor Publikum auftreten.		
<i>Berufs- und Studienrelevanz, ggf. Oberstufenbezug:</i>	Wenn du an Theater denkst, fällt dir sicher schnell der Beruf Schauspieler ein. Stimme und Körperbeherrschung sind für diesen Beruf von großer Bedeutung. Aber es gibt noch viele weitere Berufe am Theater: Chorsänger/in, Tänzer/in, Tontechniker/in, Fachkraft für Veranstaltungstechnik, Bühnenbildner/in, Maskenbildner/in, Maßschneider, Kostümbildner/in, Mitarbeiter/in der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit. Dieser Kurs dient u.a. als Vorbereitung für die Kursbelegung <i>Darstellendes Spiel</i> in der Oberstufe.		
<i>Außerschulische Lernorte und Partner:</i>	Kooperation mit einem Theater (TfN in Hildesheim & Staatstheater Braunschweig, d.h. mehrere abendliche Theaterbesuche, Auswertungen der Theaterbesuche mit Fachleuten des Theaters, Workshops mit Experten in der Schule/im Theater		
<i>Voraussetzungen (Interessen, Kompetenzen, Erwartungen):</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sachkompetenz: Schüler lernen theaterspezifische Ausdrucksträger (Gestaltungsformen, -mittel) kennen, die sie zur Verwirklichung und zum Verstehen von eigenen sowie fremden Inszenierungen brauchen. • Kulturelle Kompetenz: Schüler nehmen an der Theaterkultur des Schul- sowie professionellen Theaters teil. Ebenso setzen sie sich mit individuellen, sozialen und interkulturellen Themen/Problemfragen produktiv auseinander. • Gestaltungskompetenz: Schüler wenden theaterspezifische Ausdrucksträger, Techniken, Gestaltungsformen bei der Artikulation und Gestaltung eigener Erfahrungen sowie Geschichten gezielt an. • Kommunikative Kompetenz: Schüler verstehen Präsentationen und Aufführungen als kommunikative Akte und begreifen Theater als symbolische Repräsentation. Des Weiteren verfügen sie über ein Grundrepertoire von Fachbegriffen sowie Beschreibungskategorien, um eigene und fremde theatrale Arbeit zu reflektieren/evaluieren. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Lust am Experimentieren mit Körper und Stimme • Lust am Präsentieren und Vorführen vor Publikum • Keine Angst vor der Begegnung mit anderen • Kreative Umsetzung von selbstgeschriebenen sowie fremden Texten 		
<i>Leistungsbewertung:</i>	mind. 4 Klassenarbeiten (je 2 theoretische und 2 spielpraktische) pro Schuljahr,, mind. 2 Präsentationen/Referate, mind. 2 fachspezifische Leistungen, mind. 10 mündliche Zensuren		



Kursinhalte

Modul	Thema / Inhalt	Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kenntnisse
1	Ensemblebildung	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen der Gruppe - Bildung eines Vertrauensverhältnisses - Wir-Gefühl erzeugen
2	Theater als Berufsfeld	<ul style="list-style-type: none"> - <i>theoretisches Wissen über das Theater aneignen</i> - <i>Berufe rund um das Theater kennenlernen (u.a. Reflektieren über das Berufsbild eines Schauspielers: Berufschancen, Arbeitsbedingungen)</i> - <i>Annäherung an Berufsbilder</i>
3	Theatrales Methodenrepertoire	<ul style="list-style-type: none"> - Ästhetische Mittel des Theaters erarbeiten und in Inszenierungen anwenden - Formationen - Gefühle - Bewegungsarten - Etc.
4	Körper & Status	<ul style="list-style-type: none"> - Haltungen, Gänge, Sprechgestus erproben - alltägliche körpersprachliche Elemente bewusst ausdrücken - Status als alltägliches Rollenverhalten sowie theatrales Mittel zur Figurenentwicklung nutzen - Situationen verdeutlichen, Figuren und Beziehungen zwischen Figuren verdeutlichen
5	Chorisches Theater	<ul style="list-style-type: none"> - Der Theaterchor als ästhetisches Mittel - Geschichte des chorischen Theaters - Formen der Synchronität
6	Figur & Rolle	<ul style="list-style-type: none"> - Definition Figur/ Rolle - Unterschiede Figur/Rolle - Rollenbiografien - Versch. Arten Rollenvergabe, z.B. Rollensplitting
7	Stimme	<ul style="list-style-type: none"> - Stimmliches und sprecherisches Ausdrucksrepertoire erweitern - mit Partnern Stimme und Sprechausdruck in Redesituationen aufeinander abstimmen - Stimmtraining: Kennenlernen der Stimme - Atmung, Atemtechniken - Auftrittsstimme vs. Sprechstimme - Rufen statt Schreien
8	Raum & Licht	<ul style="list-style-type: none"> - Neun-Punkte-Feld - imaginäre Räume - Raumformationen und -dimensionen - Schule als Spielort (Treppenhäuser, Klassenräume etc.) - Scheinwerferarten - Licht als raumschaffendes, -abgrenzendes theatrales Mittel - Wirkungen unterschiedlicher Lichtquellen (Taschenlampen, Schwarzlicht, OHP, Kerzen etc.)

9	Rhythmus/Musik	<ul style="list-style-type: none"> - Rhythmisierung - Ton und Musik - Geräusche: Klangwelten - Alltagsgegenstände als Musikinstrumente - Einsatz von Ton- und Percussioninstrumenten für Inszenierungen
10	Tanz	<ul style="list-style-type: none"> - Formen des Tanztheaters - Choreografien - Alltagsbezug
11	Requisiten	<ul style="list-style-type: none"> - Arten der Requisiten und ihre Funktionen - Erprobung verschiedener Requisiten - Das Requisit als Spielpartner
12	Produktionsorientierte Projekte/ Kurz- und Miniprojekte	<ul style="list-style-type: none"> - biografisches Theater - Inszenierung kurzer dramatischer, epischer, lyrischer evtl. auch bildlicher sowie musikalischer Vorlagen - kreatives Schreiben - Stücke umschreiben - Kostümprojekte - Schminkprojekte
13	Unsichtbares Theater/Performances	<ul style="list-style-type: none"> - Straßentheater - Flashmops & Walkact - Unsichtbares Theater nach Augusto Boal
14	Aufführungen besuchen und auswerten	<ul style="list-style-type: none"> - Besuch verschiedener Theaterstücke - Auswertung der Theaterstücke mit Hilfe von beteiligten Akteuren (z.B. Regisseur, Schauspieler, Bühnenbildner, Maskenbildner) - Thematisch passende Workshops besuchen
15	Improvisationstheater	<ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Formen des Improvisationstheaters werden ausprobiert (evtl. Präsentation)