



HEINRICH-VON-KLEIST SCHULE

WAHLPFLICHTBEREICH JAHRGANG 9/10

Allgemeine Information
Kursangebot

ABGABE DES WAHLZETTELS 03.MAI
2024 (FREITAG)

ALLGEMEINE INFORMATION

Wochenstunden:

zweistündig (in Italienisch dreistündig)

Leistungsbewertung:

pro Halbjahr zwei Klassenarbeiten, eine kann pro Schuljahr durch eine andere Form der Leistungsüberprüfung ersetzt werden

Versetzungswirksamkeit:

der Differenzierungsbereich gehört zur Fächergruppe II und ist uneingeschränkt versetzungswirksam

Kurswahl:

Dieser Broschüre liegt ein **Wahlzettel** bei, den Sie bitte ausgefüllt bis **Freitag, den 03.05.2024** an die Klassenlehrer:innen zurückgeben!

Sollten zu wenige Schüler:innen an einem bestimmten Kursangebot interessiert sein, so kann der Kurs leider nicht angeboten werden.

Sollten zu viele Schüler:innen sich für ein Kursangebot interessieren, wird so verteilt, dass möglichst alle Erstwünsche bzw. Zweitwünsche berücksichtigt werden können. Deswegen: den Zweitwunsch ernsthaft wählen!!!

ITALIENISCH

Organisation und didaktische Prinzipien:

3 Wochenstunden führen in 2 Jahren durch selbstständiges Entdecken und konsequentes Anknüpfen an fremdsprachliches Vorwissen zu fortgeschrittenen Kenntnissen



Inhalte:

- Aktuelle altersrelevante Themen aus der italienischen Lebenswelt der Jugendlichen
- Erkundungen und Entdeckungen von Spuren italienischer Alltagskultur in Bochum
-

Abschluss nach Jg 10 mit Kompetenzen und Wissen in Sprache, Landeskunde, Projektarbeit und Kompetenzschulung

INFORMATIK

Programmieren bedeutet, einem Computer zu sagen, was er tun soll.

Lerne wie ein Computer in Befehlen und Sequenzen zu "denken" und steuere Byte automatisch durch immer neue und anspruchsvollere Aufgaben.

Seid die ersten Schüler:innen, die Informatik anders kennen lernen und sich mit Begeisterung in grundlegende Ideen denken!

Die Informatik an der HvK will mit euch ein neues Unterrichtskonzept erproben und weiterentwickeln.

Inhalte:

- Programmiere Byte auf dem iPad in der Anwendung Swift-Playground. Lerne Befehle, Funktionen, Schleifen, bedingte Anweisungen, Operatoren und Algorithmen kennen.
- Arbeite mit Variablen, Datentypen und Parametern und erschaffe deine eigenen Aufgaben, die deine Mitschüler:innen für dich lösen.
- Oder programmiere Roboter und entwickle dein eigenes kleines Spiel



TECHNIK



Technik zum Anfassen ist unser Motto!

Hämmern, bohren, schrauben - auch das gehört natürlich zum

Technikunterricht. Aber auch hochwertige Geräte bis hin zu Laptops, iPads und MacBooks stehen bereit. Unsere Idee vom "Spielen auf hohem Niveau" geht natürlich nur, wenn die technischen Grundlagen auch theoretisch gelegt werden. Es wird nicht gebastelt, sondern konstruiert und gebaut - nach allen Regeln der Technik natürlich!

Die Liebe und der Strom gehen seltsame Wege.

Wir bringen Leuchtdioden zum Blinken und lassen Sirenen heulen!

Mein Freund der Roboter!

Wir bauen, programmieren und optimieren einen LEGO-Roboter. Und Drohnen lassen wir auch fliegen!

Inhalte:

Wie funktioniert ein Ottomotor?

Wir fertigen ein Modellauto mit Profiwerkzeug

Was sind Energiebdiebe im Haus?

Wir konstruieren und fertigen ein Modell eines Energiesparhauses.

GESCHICHTE + X



Nichts bleibt für die Ewigkeit

Geschichte - der Blick zurück - zeigt uns, dass nichts bleibt, wie es ist. Alles ändert sich! Es ist spannend zu untersuchen, wie verschieden Menschen sein können und das, was heute für natürlich oder selbstverständlich gehalten wird, entpuppt sich bei genauem Hinsehen als historisch gewachsen, als wandelbar.

Inhalte:

- **Spurensuche:** Geschichte in Gerthe und Bochum
- **Ahnenforschung:** Meine Familie und ihre Geschichte
- **Oral History:** Menschen erzählen IHRE Geschichte
- **Ein Längsschnitt durch die Geschichte:** die Geschichte des Essens von der Steinzeit bis heute
- wir erstellen z.B. einen historischen Stadtführer für Kinder/eine Videoreportage / ein Kochbuch

Aber wie untersuchen wir?

- wir hören Menschen zu, z.B. den Eltern, Großeltern, was sie aus ihrem Leben berichten können
- wir gehen - wie Detektive der Vergangenheit - auf Spurensuche, z.B. in Bochum
- Unterstützt werden wir von dem Fach Erdkunde

DARSTELLEN UND GESTALTEN

Inhalte:

- Methoden zum Spiel miteinander
- Körpersprachlicher Ausdruck
- Texte gestaltend auf der Bühne präsentieren
- Bühnenbau (Licht, Kostüm, Requisiten, ...)
- Verschiedene (historische) Formen des Theaters
- Aufführung eigener Szenen und Stücke

Was sollte ich mitbringen?

- Interesse am Theaterspielen und am Einnehmen fremder Rollen auf der Bühne
- Bereitschaft, meine Schüleridentität für einen begrenzte Zeit abzulegen
- Lust in Teamarbeit ein Theaterstück zu erarbeiten
- Bereitschaft, Texte auswendig zu lernen
- Bereitschaft, mit Kritik umzugehen und an sich selbst zu arbeiten
- Spaß am Theaterspielen!!!!

Leistungsüberprüfung

Schriftlich (Klausur rund ums Theater) und das gezeigte Engagement auf und hinter der Bühne!



KREATIVE MUSIKPRAXIS IM KONTEXT DER BÜHNE



Musik und Bühne, das wollen wir zusammenbringen, indem wir:

- Coversongs, eigene Arrangements von Songs oder eigene Songs multimedial auf die Bühne bringen
- Bandinstrumente erlernen, inklusive Gesang, Chor/Backing Vocals, Tontechnik, Songwriting, Arrangieren von Songs sowie Aufführungspraxis

Leistungsüberprüfung

Schriftlich (Klausur rund um Musik) und das gezeigte Engagement vor und hinter der Bühne!

Was sollte ich mitbringen?

- Lust und Freude, kreative Prozesse zu gestalten
- Bereitschaft, auf der Bühne zu stehen und etwas aufzuführen
- Bereitschaft, ein Instrument zu spielen bzw. es zu erlernen
- Bereitschaft, im Bereich Tontechnik/Projektplanung/-organisation Verantwortung zu übernehmen
- Bereitschaft, mit Kritik umzugehen und an sich selbst zu arbeiten

ABGABE DER WAHLBÖGEN

**Freitag, 03. Mai
2024**

Kontakt und weitere Informationen:

Sollten Sie noch weitere Informationen benötigen, stehen wir gern zur Verfügung. Bitte wenden Sie sich an die Koordinatorin der Mittelstufe:

Gabriele Kröner

g.kroener@hvk-bochum.de