

Name des WPK _____

Das KZ-Außenlager in Springhirsch 1944/45: Eine Spurensuche

Die Idee des WPK:

Kennt ihr Richard Tackx? Oder Else Stapel? Vielleicht Hertha Petersen? Zugegeben, ihr Bekanntheitsgrad ist (leider noch immer) begrenzt und doch sind in Kaltenkirchen drei Straßen nach ihnen benannt worden. Auf den ersten Blick scheinen der Franzose und die beiden deutschen Frauen nicht viel gemeinsam zu haben, dennoch sind alle drei auf unterschiedliche Weise mit dem KZ-Außenkommando Kaltenkirchen während der Zeit des Nationalsozialismus verbunden. Der französische Häftling Richard Tackx zum Beispiel war von Beruf Tischler und musste daher im Lager das Beerdigungskommando anführen. Er hat verbotenerweise seinen verstorbenen französischen Kameraden Erkennungsmarken mit ins Grab gegeben, so dass sie nach dem Krieg identifiziert und in ihrer Heimat begraben werden konnten.

Was erwartet euch?

Wir werden uns **projektartig und praxisorientiert** in **Gruppen** mit der sogenannten „ersten“, der nationalsozialistischen, und der „zweiten Geschichte“ der KZ-Gedenkstätte befassen, die den Umgang der Bevölkerung mit diesem „unbequemen“ Denkmal nach dem Krieg bezeichnet. Dafür stehen uns unter anderem reichhaltiges Bildmaterial, Interviews und Filmaufnahmen mit ehemaligen Häftlingen zur Verfügung.

Wie erreichen wir das?

In enger Zusammenarbeit mit

- der KZ-Gedenkstätte Kaltenkirchen in Springhirsch
- durch Workshops in der Schule und Projekttag auf der KZ-Gedenkstätte
- durch den möglichen Besuch von weiteren KZ-Gedenkstätten oder Denkmälern in Schleswig-Holstein

Schüleraktivitäten

Wir möchten mit euch

- auf Spurensuche in Springhirsch, in Kaltenkirchen sowie der „Kaltenkirchener Heide“ gehen
- weitere Lebenslinien von Tätern und Opfern erforschen
- eigene Fragestellungen sowie Projekte entwickeln, die mit der KZ-Gedenkstätte Kaltenkirchen in Springhirsch verbunden sind
- ausstellungsreife Plakate, Podcasts, Padlets und/oder Videofilme erstellen
- eine eigene Führung für andere Klassen planen, nach dem Konzept Schüler-lehren-Schüler
- ggf. auch einen Blick auf das Stammlager von Springhirsch werfen, den Ort, woher die Häftlinge kamen, das Konzentrationslager Neuengamme bei Hamburg

Das wird von dir erwartet:

- du solltest Interesse an historischen Lernorten und Zusammenhängen haben
- beim Schreiben von Texten solltest du Geduld, Ausdauer und Sorgfalt zeigen
- du solltest kreativ, zuverlässig, teamfähig und hilfsbereit sein
- du solltest bereit sein, deine Ergebnisse öffentlich zu präsentieren
- du solltest bereits ein, mit vielfältigen Medien und auch Quellenmaterial zu arbeiten

GAME ON! – spielend durch die Naturwissenschaften

Die Idee des WPK

Du beschäftigst dich gern mit naturwissenschaftlichen Fächern wie Biologie oder Chemie? Du liebst es aber auch, Spiele zu spielen?

Dann verknüpfe doch einfach lernen und spielen und entwickle in einem Team dein eigenes naturwissenschaftliches Spiel!

Dabei ist es egal, welche Art von Spiel ihr entwickeln möchtet. Von Karten- über Brettspielen bis hin zu App-basierten Varianten ist alles möglich.

Wie wäre es bspw. mit einem Brettspiel zum Thema Naturschutz, ein Kartenspiel zum Thema Periodensystem der Elemente oder doch lieber ein Exit-Game im menschlichen Körper?

Du entscheidest mit deinem Team!

Am Ende des WPK werden alle Spiele getestet und das beste Spiel gekürt!

Schüleraktivitäten

Zunächst verschaffst du dir mit deinem Team einen Überblick über die möglichen Arten von Spielen. Was ist total im Trend? Was sind Spieleklassiker?

Ihr prüft, welche naturwissenschaftlichen Themen sich mit welchen Spielarten umsetzen lassen und startet euer gemeinsames Projekt.

Nach einem Workshop zum Thema Projektmanagement werdet ihr euer eigenes Spiel entwickeln. Dazu beschäftigt ihr euch u.a. mit dem Berufsfeld der Spielentwickler und lernt, was es bei der Spielentwicklung zu beachten gilt.

Das wird von dir erwartet

Du bist ...

- bereit, dich intensiv in naturwissenschaftliche Themen einzuarbeiten
- ein Teamplayer und arbeitest gern mit anderen an großen Projekten
- ein Spiele-Fan

... dann ist dieser WPK genau der richtige für dich!

Name des WPK:

Informatik in Klasse 9

Die Idee des WPK:

- Du hast Lust eigene visuelle Programme wie z.B. interaktive Spiele oder Animationen zu entwickeln?
- Du interessierst dich dafür, wie Computer mit ihrer realen Umgebung kommunizieren und möchtest das mit Hard- und Software selbst umsetzen?
- Dann bist du hier richtig!
- Egal, ob du neu in der Informatik bist oder z.B. in Klasse 8 schon erste Erfahrungen gesammelt hast: Dieser Kurs ist offen für alle!

In diesem Kurs liegen die Schwerpunkte auf der visuellen Programmierung z.B. mit der Sprache *Scratch* und auf der Konstruktion und Steuerung von sogenannten Mikrocontrollern von *Arduino*.

Die Programmierung und Gestaltung von visuell ansprechenden und leicht verständlichen Programmen ist ein bedeutsames Aufgabenfeld über die Grenzen der Informatik hinaus. In diesem Kurs unternimmst du erste Schritte darin, selbst solche Programme zu entwickeln.

Besonders relevant sind heutzutage auch die zunehmenden Verbindungen zwischen der digitalen und der realen Welt. Computer kommunizieren mit der Umwelt und wirken auf diese ein. In diesem Kurs sammelst du erste praktische Erfahrungen damit, wie dieses Zusammenspiel funktioniert.

Schüleraktivitäten:

In einem Halbjahr entwickeln wir verschiedene visuelle Programme in einer neuen Programmierumgebung. Mit kleineren Programmen lernen wir die neue Umgebung kennen, bevor wir in größere kreative Projekte starten. (Die Projekte überschneiden sich nicht mit denen aus Informatik in Klasse 8.)

Im anderen Halbjahr konstruieren wir mit Chip-Boards, Sensoren und anderen Ein- und Ausgabegeräten eigene Hardware, die wir anschließend für verschiedene Aufgaben aus dem Alltag programmieren. Mit Arduino lassen sich z.B. kleine Wetterstationen oder automatisierte Bewässerungsanlagen konstruieren.

Zu beiden Themen gehören verschiedene Projektarbeiten, sowie schriftliche Leistungsnachweise.

Das wird von dir erwartet:

- Interesse an der Arbeit am Computer
- Eigenständiges Arbeiten und das Arbeiten im Team
- Einsatzbereitschaft und Durchhaltevermögen auch bei schwierigen Problemen
- Bereitschaft, auch außerhalb der Schule Zeit und Energie für den Kurs aufzubringen
- Das grundlegende Unterrichtsmaterial stellt die Schule. Besondere Geräte werden nicht vorausgesetzt.
- Grundlegende Englischkenntnisse werden benötigt, da Englisch die Sprache der Informatik ist.

Name des WPK

Spilsport erleben und verstehen – *Von der allgemeinen zur sportartspezifischen Spielfähigkeit*

LehrerInnen

N.N.

Die Idee des WPK

Was macht eigentlich einen guten Volleyballer aus? Und welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede gibt es zu einem Fußballer?

Gewinn und Niederlage stehen im Sport oft nah beieinander. Gerade in den Spilsportarten (Volleyball, Fußball, Handball, etc.) entscheiden dabei einzelne Spielhandlungen, ob man am Ende als Gewinner oder Verlierer vom Platz geht. Hinzu kommt, dass der glückliche Gewinner oft in den Bereichen der sportartspezifischen Fitness bessere Fähigkeiten und in der sportartspezifischen Technik bessere Fertigkeiten mitbringt.

Um aufzuklären, was sich hinter diesen Begriffen verbirgt werden wir uns in der Theorie mit folgenden Leitfragen auseinandersetzen:

Was ist eine Spielfähigkeit? Welche Lernwege gibt es, um eine allgemeine bzw. sportartspezifische Spielfähigkeit zu erlangen? Welche Rolle spielen Sportereignisse in unserer Gesellschaft? Was bedeutet Fitness? Wie trainiere ich meine (sportartspezifische) Fitness?

Dabei ist der Besuch eines sportlichen Events (z.B. KSV, HSV oder THW-Kiel) an einem Wochenendtag fest einzuplanen.

Schüleraktivitäten

In diesem WPK wirst/sollst du:

- unterschiedliche Vermittlungswege zum Erlernen einer allgemeinen und einer sportartspezifischen Spielfähigkeit in der Theorie erarbeiten und in der Praxis erproben.
- Interesse an Fitnessprogrammen und den Sportspielen Volleyball, Handball und Fußball haben.
- selbst praktische Einheiten zum Thema durchführen.
- sportartspezifische Technik- und Taktikschulungen in der Praxis durchlaufen.
- Tests über die theoretischen Inhalte schreiben.
- praktische Prüfungen in den oben genannten Sportarten absolvieren.

Das erwarten wir von dir

- Du solltest Interesse an Sport und Sportspielen haben.
- Dich für das aufgezeigte theoretische Hintergrundwissen interessieren.
- Du solltest Lust auf praktische Einheiten haben, die auch mal anstrengend werden können.
- Du solltest bereit sein, deine Ergebnisse und Einheiten öffentlich zu präsentieren.
- Du solltest Interesse an der Teilnahme als Zuschauer an Sportevents haben.



Angebot Wahlpflichtkurse Schuljahr 2021/22

Name des WPK

Superwahljahr 21

Das wird von dir erwartet:

Für DICH bedeutet TEAM nicht nur: Toll. Ein Anderer Machts? DU hast Interesse an Projektarbeit und politischen/wirtschaftlichen/gesellschaftlichen Themen?

Dann bist DU in diesem WPK genau richtig!

Wir brauchen DEINE Fähigkeiten für die Betreuung der Wahl, z.B. als Wahlhelfer*in, Analyst*in für Social Media oder Organisator*in für Interviews mit Politiker*innen und Experten.

Die Idee des WPK

„Das Jahr 2021 wird mehr als 60 Millionen Deutsche zu Entscheidungen auffordern. Manche sogar doppelt. Sechs Landtagswahlen stehen im Kalender, eine Bundestagswahl.

Kein Bündnis ist dabei schon heute gesetzt. Bei fast allen Parteien, bis auf die SPD, ist offen, wer zur Bundestagswahl an der Spitze antritt. Klar ist nur: Die Kandidatinnen und Kandidaten im Bund gehen ohne Amtsbonus ins Rennen. Es wird Abtritte und Auftritte geben. Und vielleicht sogar neue Zusammentritte.“ (Quelle: www.zdf.de)

Dieser WPK soll einen handlungsorientierten Zugang zur politischen Bildung eröffnen, welcher das Erleben und Erlernen von Demokratie ermöglicht und auf die zukünftige politische Partizipation junger Menschen vorbereitet.

Schüleraktivitäten

Die Schüler*innen werden im Rahmen dieses WPK`s an dem [Projekt Juniorwahl](#) teilnehmen und die Wahl am Gymnasium Kaltenkirchen mitorganisieren.

Nach der Vorbereitung im Unterricht bildet ein real simulierter Wahlakt parallel zur Bundestagswahl den Projekthöhepunkt. Die Begleitung und Analyse des Prozesses und der Parteien auf unterschiedlichen Plattformen (z.B. Social Media oder der Presse) stehen hier im Mittelpunkt.

Mit den Ergebnissen des Projektes werden wir anschließend am [Schülerwettbewerb zur politischen Bildung](#) der Bundeszentrale teilnehmen.

Video, Podcast, Zeitung, Comic, Spiel, App, Blog, Website oder Ähnliches. Der Kreativität sind bei dieser Teilnahme keine Grenzen gesetzt.

Name des WPK

Vor unserer Haustür: Natur verstehen und erleben - Wald und mehr.

Die Idee des WPK

Wann bist du das letzte Mal in der Natur gewesen?

Wenn wir an die Natur hier in Schleswig-Holstein denken, denken wir häufig zuerst an Meer und Wasser. Aber das ist nicht alles: Der Wald als vielfältiges Ökosystem und Lebensraum ist Grundlage unseres Lebens und befindet sich in unmittelbarer Nähe zu deinem Wohnort und unserer Schule.

Der Wald dient schon seit Langem nicht mehr nur als Holzlieferant. Unsere Wälder übernehmen stattdessen weitere wichtige Nutz-, Schutz-, und Erholungsfunktionen.

In diesem WPK werden wir z.B. folgende Themen näher beleuchten:

- Wald als Ökosystem und Lebensraum
- Stoffkreisläufe im Ökosystem Wald
- Tiere und Pflanzen in unseren Wäldern
- Bodenkunde
- Wälder und Klimawandel
- nachhaltige Bewirtschaftung der Wälder (Holz, Jagd, u.a.)
- Projekt Schulwald „Pflanzt nicht Worte, sondern Bäume“
- sowie weitere gesellschaftliche Funktionen des Waldes.

Das theoretisch vorbereitete und erworbene Wissen setzt ihr dann in die Praxis um. In nahegelegenen Wäldern, wie zum Beispiel dem Segeberger Forst, werdet ihr selbst aktiv und erlebt den Wald auf unterschiedliche Art und Weise.

Schüleraktivitäten

In diesem WPK wirst/sollst du:

- sowohl in der Schule als auch an außerschulischen Lernorten lernen
- Fachwissen zum Wald im Allgemeinen sowie Speziellen erwerben
- externe Gäste befragen (Landesforsten S-H, Umweltexperten)
- ein nachhaltiges Verständnis im Umgang mit der Natur kennenlernen
- Verantwortung für die eigene Umwelt übernehmen
- dich für den Wald-, Umwelt- und Klimaschutz einsetzen
- eine oder mehrere Exkursionen vorbereiten und durchführen (Segeberger Forst, Oersdorf, Heidkaten)
- den Wald als Erholungsraum wahrnehmen und erleben
- dich im Wald orientieren und bewegen
- verschiedene Leistungsnachweise erbringen (z.B. Ausarbeitung und Präsentation von Projektthemen sowie Exkursionstagebuch)

Das wird von dir erwartet

- Neugier und Interesse an der Natur sowie an Zusammenhängen zwischen Mensch und Umwelt
- aktives, eigenständiges und verantwortungsvolles Handeln und Arbeiten in der Gruppe
- Bereitschaft sich im Wald und der Natur zu bewegen, diese wahrzunehmen und zu erkunden