

Wahlverzeichnis

im Schuljahr 2022/23

Klassen 6 und 7 (S)



Liebe Schülerin, lieber Schüler,

im folgenden Verzeichnis findest du eine Auflistung der Humboldtkurse für das Schuljahr 2022/23.

Im kommenden Schuljahr können wir dir Kurse in folgenden Fachdomänen anbieten:

- Deutsch/ Fremdsprachen
- Gesellschafts-, Sozial- und Wirtschaftswissenschaften
- Naturwissenschaften/ Informatik
- Künste
- Sport

Erstmalig wählst du zwei Kurse. So hast du die Möglichkeit, dich in zwei Themengebieten deiner Wahl auszuprobieren oder ein bereits vorhandenes Interesse zu vertiefen. Überlege also vor der Wahl genau, worin deine Interessen und auch deine Stärken liegen.

Die Kurse dauern jeweils 1 Jahr.

Eine kurze Beschreibung der Angebote soll dir dabei helfen, die passenden Kurse zu wählen. Bei der Wahl der Kurse beraten dich deine Klassenlehrer*innen, Fachlehrer*innen und Lernberater*innen sehr gern.

Wir freuen uns, dir ein so vielfältiges Angebot vorstellen zu können.

Ulrike Krumrey und Jonas Mücke

Stand: 15.1.2022

A Kurse in der sprachlichen Domäne

A 1: C'est parti ! - Französisch für Anfänger

Lerne dich und deine Freunde vorzustellen sowie kleine Dialoge auf Französisch zu führen. Der Kurs richtet sich an alle Sprachbegeisterten, die Lust haben spielerisch eine lebendige Fremdsprache kennenzulernen. Es gibt keine Hausaufgaben und Vokabeln büffeln müsst ihr auch nicht. Voilà, c'est parti ! Los geht's!

A 2: Kreatives Schreiben

Im Humboldt Kurs "Kreatives Schreiben" kannst du deiner Fantasie freien Lauf lassen! Du entwickelst deine eigenen Figuren, Handlungen und Orte; findest das richtige Wort, den treffenden Satz; bekommst die passenden Tipps und Kniffe für deine Ideen. Und am Ende hast du deine Geschichte, dein Gedicht oder deine Dramenszene fertig. Am Ende des Kurses machen wir dann eine kleine Werkschau!

B: Kurse in der gesellschafts-, sozial- und wirtschaftswissenschaftlichen Domäne

B 1: Geschichte selbst erforschen

Zunächst sucht Ihr Euch ein Forschungsthema (möglichst mit Bezug zu Berlin) und eine □ Fragestellung, die Ihr untersuchen wollt. Nun werdet Ihr zum Forscher (der Lehrer/die Lehrerin hilft Euch, wenn nötig): Ihr sammelt Informationen und befragt dazu stumme und sprechende Quellen, die Euch das Thema verstehen und die Frage beantworten lassen. Ihr werdet zu Expertinnen und Experten und präsentiert Eure Ergebnisse in einer von Euch gewählten Form, z. B. als Ausstellung, auf der Schulhomepage oder auf einer Veranstaltung z. B. für Eure Eltern, Eure Klasse oder die Schulgemeinschaft.

B 2: Faszination Vulkane

Der Geograf und Naturforscher Alexander von Humboldt reiste vor über 200 Jahren mit seinem Expeditionsteam zu Fuß, mit Packpferden und Maultieren durch Ecuador entlang „der Straße der Vulkane“. In diesem Kurs wollen wir uns der der Faszination der Vulkane widmen, indem wir uns auf die Spuren von Alexander von Humboldt, einer der Namensgeber unsrer Schule, begeben. Wir klären wie und wo Vulkane entstehen und welche plattentektonischen Vorgänge damit zusammenhängen. Als Veranschaulichung verwenden wir Videos und Animationen. Ihr könnt dann einen Vulkan Eurer Wahl untersuchen und mit all seinen Besonderheiten und Erscheinungsformen präsentieren. Mit Hilfe einer Bauanleitung wird auch ein Vulkanmodell erstellt (in Kleingruppen) und zum Ausbruch gebracht; am Ende haben wir eine riesige Vulkanlandschaft vor uns und ganz viel Wissen über eines der heißesten Phänomene der Erde!

B 3: Geld? Geld! Geld

Kohle, Asche, Money, Pinke, Moneten, Zaster, Cash... So viele Begriffe für ein und dasselbe! Wofür brauchen wir eigentlich Geld? Warum ist es so wichtig? Erlebt spielerisch den Nutzen von Geld vom Tauschhandel zu Bitcoins und Kryptowährungen, indem ihr eine eigene Humboldt-Währung entwerft und das Gelernte - ggf. auch digital - in einem Spiel umsetzt und euren Mitschülerinnen und Mitschülern präsentiert.

B 4: Du und wir am Humboldt – Gemeinsam Schule machen

Du und Wir - Schule gemeinsam gestalten Beschreibung: Was bedeutet ein gutes Miteinander in der Schule für dich? Wie kannst du zu einer positiven Umgangs- und Lernkultur beitragen? Wenn dich diese Fragen ansprechen, bietet dieser Kurs Raum für Diskussionen, Rollen- und Gruppenspiele sowie die Auseinandersetzung mit schulischen Alltagssituationen aus psychologischer, pädagogischer und sozialer Sicht. Der Kurs stärkt deine emotionale und soziale Kompetenz und alles, was damit zusammenhängt: Engagement, Konflikt- und Kooperationsfähigkeit, Reflexionsfähigkeit, Perspektivübernahme und Zuverlässigkeit. Im nächsten Schritt kannst du dich zur/zum Konfliktlotsin/Konfliktlotsen ausbilden lassen und/oder dich in einem eigenen Projekt sozial in die Schulgemeinschaft einbringen.

C: Kurse in der naturwissenschaftlichen – informationstechnischen Domäne

C 1: Tüfteln, Bauen und Coden: Entdecke und gestalte deine digitale Welt

Computerprogramme steuern viele Geräte unseres täglichen Lebens. Im Kurs lernt ihr, solche Programme zu verstehen und selbst zu erstellen. In Kleingruppen entwerft und realisiert ihr Projekte aus eurer Lebenswelt. Dabei sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Ihr werdet z. B. mit dem Minicomputer Calliope Morsecode versenden oder eine automatisierte Schranke bauen und steuern. Im weiteren Verlauf konstruiert und programmiert ihr mit Robotersystemen. Außerdem programmiert ihr kleine Computerspiele mit Scratch und eigene Apps. In einem SpionCamp begegnet ihr verschiedenen Verschlüsselungsverfahren.

C 2: Tatort

Als Detektive geht Ihr auf Spurensuche und nutzt Fingerabdrücke, Fußabdrücke, Tierspuren, einfache Nachweise und viele andere Möglichkeiten, um verschiedene Fälle zu untersuchen und zu lösen.

Bitte beachten: Du kannst den Kurs in Klasse 6 ODER Klasse 7 wählen. Wenn Du den Kurs in Klasse 6 belegt hast, ist dies für die Klasse 7 nicht mehr möglich.

C 3: Kurs: Elektronische Bausätze - Bauen und Verstehen

Der Kurs vermittelt grundsätzliche Techniken wie Sägen, Schleifen, Leimen, Löten sowie das sorgfältige Lesen von Bauanleitungen und das "Bauen nach Plan". Grundkenntnisse über Stromkreise und deren Bestandteile sowie auch die von Halbleitern werden vermittelt.

D: Kurse in der musikalisch-künstlerischen Domäne

D 1: f r e i raum - Kunstwerkstatt & Atelier

Hast du eine Idee? In unserer Kunstwerkstatt gibt es Raum und Zeit, Materialien, Inspiration und Beratung für eigene künstlerische Ideen der Schülerinnen und Schüler. Passend zur jeweiligen Idee, individuellen Vorlieben sowie Fertigkeiten kann das Projekt zum Beispiel als Skulptur, Holzwerkstück, Näharbeit, Fotografie, Fotoserie, Film, Comic, Zeichnung, Malerei oder als kunstgeschichtliche Arbeit umgesetzt werden. Brauchst du eine Idee? Es gibt in diesem Kurs auch Aufgabenangebote der Lehrperson. Wer lieber – allein oder in Partner- oder Gruppenarbeit – einen Beitrag zu einem aktuellen Kunst-Wettbewerb erarbeiten möchte: In diesem Kurs machen wir Vorschläge für Wettbewerbsbeteiligungen und begleiten die Projekte bis zur Einreichung des Werks. Kurz: Hier lernt man künstlerische Projekte von der ersten Idee bis zur Präsentation zu entwickeln und umzusetzen: f r e i raum: kannst du füllen!

D 2: Kunst trifft Bio

Alle Ideen im Spannungsfeld von Kunst und Biologie finden hier Platz. Zunächst suchst du dir z.B. aus einem reichhaltigen Angebot ein Tier oder anderes Lebewesen deiner Wahl aus, es kann auch etwas sein, das man nur unter dem Mikroskop sieht. Es kann dann zeichnerisch, fotografisch oder malerisch untersucht oder in einem Material deiner Wahl nachgebaut oder künstlerisch erweitert werden. Eventuell entstehen auch neue Lebewesen. Ihr könnt mit Draht und Metall bauen oder arbeitet mit Pappmache, Pergamentpapier und Farbe. Auch rein zeichnerische, malerische oder fotografische Umsetzungen sind möglich! Die KunstlehrerInnen unterstützen euch in der Umsetzung eurer Ideen, damit alles auch richtig gut aussieht und wirkt! Alle Ergebnisse werden ausgestellt.

D 3: Percussionsinstrumente Spielen und Bauen

Wir erlernen grundlegende Spieltechniken von Percussionsinstrumenten und erarbeiten ein Repertoire an typischen Rhythmen, die im Ensemblespiel unterschiedlicher Arrangements zum Einsatz kommen. Der Kurs beinhaltet außerdem auch den Bau eines Percussioninstrumentes (z. B. eines Cajóns).

Anforderungen: Für die Teilnahme an diesem Kurs ist es eventuell erforderlich, einen Instrumentenbausatz zu kaufen. eine Fördermöglichkeit besteht in begründeten Fällen. Absprachen erfolgen mit den Teilnehmer*innen.

D 4: Auf die Bühne!

Habt Ihr Lust, Theater zu spielen? Wollt Ihr Eure eigenen Ideen in ein Projekt einbringen? Dann seid Ihr in diesem Kurs genau richtig! Hier lernt Ihr, wie Ihr mit Hilfe Eures Körpers und Eurer Stimme verschiedene Figuren darstellen könnt. Außerdem lernt Ihr weitere Gestaltungsmittel des Theaterspielens kennen. Das praktische Theaterspielen wird ergänzt durch von Euch selbst verfasste kleine Texte (z.B. Tagebucheintrag), welche wir dann für die Bühne ausgestalten. Gemeinsam werden wir ein Theaterprojekt erarbeiten, das wir am Ende des Kurses präsentieren.

E: Kurse in der sportlichen Domäne

E 1: Vielseitiges leichtathletisches Laufen in Training und Wettkampf

Laufkoordination, Training der Kurz-, Mittel- und Langzeitausdauer sowie Schnellkraft; Technikschiung (Sprint, Hürden, Staffel); Grundlagen und Prinzipien sportlichen Trainings; verschiedene laufintensive Spielformen; physiologisch sinnvolle Erwärmung; Ernährungshinweise. Die Teilnahme an einem Wettbewerb ist verpflichtend.

E 2: Rudern in Theorie und Praxis

Theorie und Praxis des Rudersports (Fachtermini, Technikschiung, Materialkunde, Ergometertraining, Gig-Boot Training) In der Rudersaison rudert ihr zunächst auf Ergometern und dann schon bald in Mannschafts- und Einzelbooten auf dem Tegeler See. Der Kurs findet meist in 120 min Blöcken statt, so dass in der Winterzeit nur wenige Theorietermine stattfinden. Zum Abschluss des Kurses planen wir eine mehrstündige Wanderfahrt.

Anforderungen: Schwimnfähigkeit (Schwimmabzeichen in Bronze), mindestens 15 min im tiefen Wasser schwimmen können