



WAHLMODULE 67

VERSION 12/2025

Ab dem Schuljahr 26/27 werden für die Schüler:innen der 6ten und 7ten Klassen eigenständige Module angeboten.

Mit Ausnahme der Sportkunde sind Wahlpflichtfächer ab der 26/27 keine maturablen Fächer.

Mag. Wolfgang Hackner, BSc.

Italiano – parte 1

Fachzuordnung: Italienisch

Zielgruppe: 6. – 7. Klasse

Leiterin: Mag. Tanja Eberl-Fuchs

Kurzbeschreibung:

Italiano 1 und 2 werden gemeinsam gebucht. In diesem Modul tauchen wir in den italienischen Alltag ein – es geht um Kennenlernen, Bekanntschaften schließen, sich verabreden, in Bar und Café etwas bestellen... Wir entdecken die Grundlagen der italienischen Sprache – zahlreiche landes- und kulturkundliche Informationen fließen dabei mit ein.

Inhalte:

- italienische Regionen und Hauptstädte
- italienische Produkte
- sich vorstellen
- in Bar und Café etwas bestellen

Lernziele:

die Schüler:innen

- sind in der Lage, einen grundlegenden Wortschatz zu vertrauten Themen zu verwenden, einfache Sätze und Dialoge zu verstehen, sich mündlich einfach auszudrücken und kurze Texte zu schreiben
- haben die Fähigkeit, den Wortschatz mit einfachen Lernstrategien zu erwerben, Hör- und Lesestrategien zu nutzen, um Inhalte zu verstehen und das eigene Lernen zu organisieren und reflektieren
- können aktiv zuhören, gewinnbringend zu zweit und in der Gruppe arbeiten, sich gegenseitig unterstützen und Feedback annehmen und geben

Mögliche Abschlussaufgabe:

Portfolio und mündliche Präsentation

Italiano – parte 2

Fachzuordnung: Italienisch

Zielgruppe: 6. – 7. Klasse

Leiterin: Mag. Tanja Eberl-Fuchs

Kurzbeschreibung:

Im Anschluss an Italiano 1. In diesem Modul geht es um Familie, Hobbys und Freizeit. Wir lernen mit allen Sinnen und unterschiedlichen Medien und Methoden. Die mündliche Kommunikation steht im Vordergrund. Wir erhalten einen Einblick in das Land und die vielfältige und faszinierende Kultur Italiens.

Inhalte:

- Schule und Alltag
- Familie und Freunde
- Hobbys und Freizeit

Lernziele:

die Schüler:innen

- sind in der Lage, einfache Hör- und Lesetexte zu verstehen, sich mündlich geeignet auszudrücken, Texte zu vertrauten Themen zu schreiben, Grammatik und Wortschatz anzuwenden und kulturelle Inhalte einzuordnen
- können Lernstrategien zum Wortschatz- und Grammatiklernen anwenden, einfache Texte erschließen, Hör- und Lese Strategien gezielt nutzen und digitale Hilfsmittel sinnvoll einsetzen
- haben die Fähigkeit, gut zusammenzuarbeiten, auf Augenhöhe zu kommunizieren, Gesprächsregeln einzuhalten und andere Meinungen zu akzeptieren

Mögliche Abschlussaufgabe:

Portfolio und mündliche Präsentation

Life & Matter – Praktische Naturwissenschaften

Fachzuordnung: [Biologie und Chemie]
Zielgruppe: [6-7. Klassen aus dem K/M/S-Schwerpunkt]
Leiter:in: [Edelsbacher]

Kurzbeschreibung:

Das Modul „Life and Matter“ verbindet die Welten von Biologie und Chemie in einem praxisorientierten Format. Ziel ist es, grundlegende Arbeitsweisen in beiden Laborbereichen zu erlernen, naturwissenschaftliche Fragestellungen selbstständig zu bearbeiten und die Ergebnisse professionell auszuwerten und zu präsentieren. Neben dem angeleiteten experimentieren wird auch ein selbstständiges Projekt, passend zum Themenbereich, durchgeführt. Die Schüler:innen wählen aus einem Themenkatalog ein passendes Projekt aus und bearbeiten dieses im Format einer Mini-ABA. Ziel ist, dass naturwissenschaftlich interessierte Schüler:innen dadurch gezielt auf das Format der ABA im NAWI-Bereich vorbereitet werden.

Inhalte:

Die Experimente decken ein breites Spektrum ab – von chemischen Analysen bis hin zu biologischen Untersuchungen. Beispiele für mögliche Themen:

Biologie:

- Anatomische Übungen: Sezieren eines Tintenfisches oder von Organen wie Herzen je nach Verfügbarkeit
- Experimente rund um die Osmose
- Mikroskopie: Färbemethoden, Anfertigen von Präparaten
- Einfache Experimente zur Enzymaktivität am Beispiel der Katalase
- Experimente rund um die alkoholische Gärung und Fotosynthese

Chemie:

- Destillation von Rotwein und Bestimmung des Ethanolgehalts
- Analyse der Wasserqualität (Härte, Eisen-, Nitratgehalt)
- Ernährungschemie: Einfluss verschiedener Lebensmittel auf die Eisenaufnahme
- Herstellung und Analyse von Sternspritzern
- Kolorimetrie: wie viel Farbstoff ist in einem blauen Sportgetränk und ab wann ist dieser Farbstoff gefährlich?

Lernziele:

Fachliche Kompetenzen

- erklären grundlegende biologische und chemische Konzepte (z. B. Osmose, Enzymaktivität, Destillation, Kolorimetrie) und wenden sie in Experimenten an.
- führen biologische und chemische Laborarbeiten sicher und fachgerecht durch (z. B. Mikroskopieren, Präparate anfertigen, chemische Analysen).
- analysieren experimentelle Daten und bewerten deren Aussagekraft im Hinblick auf naturwissenschaftliche Fragestellungen.
- verknüpfen Erkenntnisse aus Biologie und Chemie, um komplexe Zusammenhänge (z. B. Stoffwechselprozesse, chemische Zusammensetzung von Lebensmitteln) zu

verstehen.

Methodische Kompetenzen

- planen Experimente selbstständig, formulieren Hypothesen und wählen geeignete Methoden zur Überprüfung.
- dokumentieren Versuchsdurchführungen und Ergebnisse strukturiert und normgerecht (z. B. Laborprotokoll, Diagramme, Tabellen).
- nutzen digitale Werkzeuge zur Auswertung und Präsentation von Daten (z. B. Tabellenkalkulation, Diagrammerstellung).
- präsentieren Ergebnisse adressatengerecht in schriftlicher und mündlicher Form.

Soziale Kompetenzen

- arbeiten kooperativ im Team, übernehmen Verantwortung für Arbeitsschritte und Materialien.
- kommunizieren konstruktiv bei der Planung und Durchführung von Experimenten.
- reflektieren die eigene Rolle im Team und geben sowie nehmen Feedback.

Mögliche Abschlussaufgabe:

Verfassen einer Projektarbeit („Mini-ABA“) über selbstgewähltes Thema

Chemie der Farben – Von Cyanotypie bis Photometrie

Fachzuordnung: [Chemie]
Zielgruppe: [6-7.Klasse des H-Schwerpunkts und 7. Klasse KMS-Schwerpunkt]
Leiter:in: [Edelsbacher]

Kurzbeschreibung:

Ziel des Moduls „Chemie der Farben“ ist zum einen, dass verschiedene Anwendungen von Farbstoffen im Laborunterricht kennengelernt werden. Zum anderen wird mit der Photometrie eine wichtige Analysenmethode der Chemie erlernt. Neben dem angeleiteten experimentieren wird auch ein selbstständiges Projekt, passend zum Themenbereich, durchgeführt. Die Schüler:innen wählen aus einem Themenkatalog ein passendes Projekt aus und bearbeiten dieses im Format einer Mini-ABA. Ziel ist, dass naturwissenschaftlich interessierte Schüler:innen dadurch gezielt auf das Format der ABA im NAWI-Bereich vorbereitet werden.

Inhalte:

Folgende Liste vermittelt einen Eindruck über die Inhalte des Moduls:

- Selbst-Bau eines Spektrometers aus Lego und dem Smartphone zur Untersuchung der Zusammensetzung von Licht
- Photometrie: bestimmen des Farbstoffgehalts von gefärbten Getränken (z.B. blaues Powerade)
- Herstellung von Pigmenten aus Pflanzenfarben
- Kennenlernen der analogen Fotografie am Beispiel der Cyanotypie (photochemischer Blaudruck)
- Färben von Textilien mit eigens hergestellten Farbstoffen

Lernziele:

Fachliche Kompetenzen

- Die Schüler:innen können die chemischen Grundlagen von Farbstoffen und deren Anwendungen erklären.
- Sie verstehen die Prinzipien der Photometrie und können diese zur quantitativen Analyse einsetzen.
- Sie können die Zusammensetzung von Licht mithilfe eines selbstgebauten Spektrometers untersuchen.
- Sie kennen Verfahren zur Herstellung von Pigmenten und deren Einsatz in Färbeprozessen.
- Sie können photochemische Prozesse wie die Cyanotypie beschreiben und praktisch durchführen.

Methodische Kompetenzen

- Die Schüler:innen können Experimente selbstständig planen, durchführen und dokumentieren.
 - Sie wenden analytische Methoden (Photometrie) korrekt an und interpretieren die Ergebnisse.
-

- Sie nutzen digitale Werkzeuge (Smartphone-Spektrometer) zur Datenerhebung und Auswertung.
- Sie präsentieren ihre Ergebnisse strukturiert und adressatengerecht.
- Sie reflektieren den Zusammenhang zwischen chemischen Prozessen und praktischen Anwendungen (z. B. Kunst, Textil).

Soziale Kompetenzen

- Die Schüler:innen arbeiten kooperativ in Kleingruppen und übernehmen Verantwortung für gemeinsame Laborarbeiten.
- Sie kommunizieren ihre Beobachtungen und Ergebnisse klar und respektvoll im Team.
- Sie entwickeln Problemlösungsstrategien gemeinsam und unterstützen sich gegenseitig bei praktischen Herausforderungen.
- Sie halten Sicherheitsregeln im Labor ein und achten auf verantwortungsbewussten Umgang mit Materialien.

Mögliche Abschlussaufgabe:

Verfassen einer Projektarbeit („Mini-ABA“) über selbstgewähltes Thema

Cambridge Certificates: FCE and CAE

Fachzuordnung: Englisch
Zielgruppe: 6.-7. Klasse
Leiter:in: Mag. David Falkner

Kurzbeschreibung:

A Cambridge certificate is the in-depth, high-level qualification that shows you have the language skills that employers and universities are looking for. This course is a preparatory course for the internationally accepted examinations FCE and CAE. If you love English and want to improve your language skills at the Matura level or even beyond, join us!

Inhalte:

- Reading comprehension training on B2/C1 level
- Listening comprehension training on B2/C1 level
- Use of English training on B2/C1 level
- Writing training on B2/C1 level
- Speaking training on B2/C1 level

Lernziele:

Die Schüler:innen können...

Fachliche Kompetenzen

- ... komplexe Texte verstehen und Hauptaussagen sowie relevante Details erkennen (B2/C1-Niveau).
- ... Wortschatz und Grammatik flexibel und korrekt anwenden, um die Aufgaben im Use of English zu bewältigen.
- ... Synonyme, Kollokationen und idiomatische Wendungen zielgerecht einsetzen.
- ... verschiedene Textsorten wie Essays, Reports, Reviews und Letters/Emails gemäß den Cambridge-Vorgaben verfassen.
- ... ihre Texte logisch strukturieren, kohärent formulieren und stilistisch an Zweck und Zielgruppe anpassen.
- ... präzise Argumente formulieren und eine klare, gut unterstützte Position entwickeln.
- ... gesprochene Sprache in unterschiedlichen Akzenten verstehen und Hauptaussagen, Details und implizite Informationen erfassen.
- ... Strategien anwenden, um trotz unbekannten Vokabulars den Sinn zu erschließen.
- ... flüssig, klar und gut strukturiert sprechen sowie auf hohem Niveau argumentieren und diskutieren.
- ... in Paar- oder Gruppensituationen effektiv interagieren, Fragen stellen und auf Partnerbeiträge reagieren.
- ... ihre Aussprache, Intonation und Sprachmittel situationsgerecht variieren.

Methodische Kompetenzen

... typische Prüfungsformate des FCE/CAE sicher anwenden und Zeitmanagementstrategien einsetzen.

... gezielt Keywords identifizieren und hilfreiche Markierungstechniken einsetzen, um Texte schneller zu erschließen.

... eigenständig geeignete Lernmethoden für Wortschatz, Grammatik und Schreibkompetenz auswählen und anwenden.

... Feedback konstruktiv nutzen, um ihre sprachliche Leistung kontinuierlich zu verbessern.

Soziale Kompetenzen

... respektvoll und kooperativ in Partner- und Gruppenarbeiten kommunizieren.

... aktiv zuhören und konstruktives Feedback an Mitschüler*innen geben.

... Verantwortung für gemeinsame Aufgaben übernehmen und anderen beim Lernen unterstützen.

... interkulturelle Unterschiede reflektieren und angemessen darauf eingehen.

... selbstbewusst und zugleich rücksichtsvoll an Diskussionen teilnehmen.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Ablegen einer Cambridge-Prüfung am WIFI Linz (Level B2 oder C1)

Anmerkung: Wenn die Absolvierung der Prüfung CAE (Level C1) angestrebt wird, empfiehlt es sich, dieses Modul in der 7. Klasse zu besuchen!

Exploring Ancient and Medieval History

Fachzuordnung: Geschichte, Englisch
Zielgruppe: 6.-7. Klasse
Leiter:in: Mag. David Falkner

Kurzbeschreibung:

Let us travel back in time and explore the Ancient Times and the Middle Ages together! This course will not only increase your historical knowledge and introduce you to topics that are not covered in regular history classes, but also boost your English language skills. The plan is to also go on a field trip to experience history right where it happened. Film analysis will be another substantial part of this course.

Inhalte:

- Ancient Egypt
- Everyday life in the Middle Ages (medicine, food, society, law, women,...)
- The Vikings
- The Samurai
- Maya / Inca / Aztecs

Lernziele:

Die Schüler:innen können...

Fachliche Kompetenzen

- ... zentrale Merkmale der antiken Hochkulturen und mittelalterlichen Kulturen beschreiben und miteinander vergleichen.
- ... politische, soziale und religiöse Strukturen dieser Kulturen erklären.
- ... bedeutsame kulturelle Leistungen erläutern.
- ... anhand einfacher Quellen Aussagen über das Alltagsleben und die Weltbilder dieser Kulturen treffen.
- ... historische Entwicklungen in größere zeitliche und kulturelle Zusammenhänge einordnen.
- ... Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen verschiedenen Kulturen oder Epochen sachgerecht herausarbeiten.
- ... historische Kontinuitäten und Veränderungen benennen (z. B. Herrschaftsformen, Religion, Alltag, Kriegführung).

Methodische Kompetenzen

- ... verschiedene historische Quellen beschreiben, analysieren und deren Aussagekraft einschätzen.
- ... aus Quellen gezielt Informationen entnehmen und diese strukturiert zusammenfassen.
- ... historische Themen in kurzen Präsentationen adressatengerecht aufbereiten.
- ... mithilfe einfacher Recherchetechniken verlässliche Informationen finden und kritisch bewerten.

Soziale Kompetenzen

- ... in Gruppen kooperativ arbeiten und Aufgaben fair verteilen.
- ... Mitschüler*innen respektvoll zuhören, Feedback geben und auf Feedback konstruktiv reagieren.
- ... unterschiedliche Perspektiven oder historische Deutungen diskutieren und eigene Positionen sachlich vertreten.
- ... in gemeinsamen Projekten Verantwortung übernehmen und zuverlässig Beiträge liefern.

Mögliche Abschlussaufgabe:

Erstellung eines „digitalen Zeitreise-Portfolios“ (z.B. digitales Magazin mit selbst verfassten Kurzartikeln, Erstellung von Erklärvideos,...) zu den Themen dieses Kurses.

Physik im Video -Experimente verstehen und überprüfen

Fachzuordnung: Physik

Zielgruppe: 6-7.Klasse

Leiter: Josef Galli

Kurzbeschreibung:

In diesem Wahlpflichtfach untersuchen wir Physikexperimente aus Online-Videos und analysieren die dahinterliegenden physikalischen Gesetze. Wir hinterfragen Erklärungen, überprüfen Behauptungen und bauen ausgewählte Versuche selbst nach. So lernen wir, Physik nicht nur zu sehen, sondern wirklich zu verstehen.

Inhalte:

- Analyse physikalischer Experimente in Videoform
- Alltags- und Technikphänomene in digitalen Medien
- Klassische und moderne Experimente aus unterschiedlichen Teilgebieten der Physik
- Vergleich von Beobachtung, Erklärung und physikalischem Modell
- Nachbau und Variation ausgewählter Experimente

Lernziele:

Die Schülerinnen und Schüler können ...

Fachliche Kompetenz

- physikalische Phänomene in Experimentvideos präzise beobachten und fachsprachlich korrekt beschreiben.
- beobachtete Effekte bekannten physikalischen Gesetzen, Prinzipien oder Modellen zuordnen.
- Erklärungen aus Videos kritisch auf physikalische Korrektheit, Vollständigkeit und Plausibilität überprüfen.
- Unterschiede zwischen idealisierten Darstellungen und realen Experimenten erläutern.

Methodische Kompetenz

- aus Videoexperimenten physikalische Fragestellungen entwickeln.
- Beobachtungen systematisch dokumentieren (Skizzen, Zeitlupenanalysen, Messwertabschätzungen).
- Experimente aus Videos planen und nachbauen.
- Messergebnisse aus Nachbauten mit Videoaussagen vergleichen.
- Fehlerquellen und Unsicherheiten identifizieren und diskutieren.
- Analyseergebnisse verständlich präsentieren (mündlich, schriftlich oder visuell).

Soziale Kompetenz

- in Gruppen kooperativ an Analyse- und Experimentieraufgaben arbeiten.
- Aufgaben innerhalb der Gruppe sinnvoll aufteilen und Verantwortung übernehmen.
- unterschiedliche Sichtweisen respektieren und sachlich diskutieren.
- konstruktives Feedback geben und annehmen.
- Ergebnisse gemeinsam reflektieren und bewerten.

Mögliche Abschlusssaufgabe:

Videosammlung der durchgeführten Experimente

Gase & Flüssigkeiten – Die Physik der Strömungen

Fachzuordnung: Physik

Zielgruppe: 6-7.Klasse

Leiter: Josef Galli

Kurzbeschreibung:

Warum fliegt ein Flugzeug? Wie funktioniert eine Wasserleitung? Und warum entstehen Wirbel im Wasser oder in der Luft? In diesem Wahlpflichtgegenstand beschäftigen wir uns mit der spannenden Physik von Gasen und Flüssigkeiten. Wir untersuchen, wie sich Luft und Wasser bewegen, welche Kräfte dabei wirken und wie diese Strömungen unseren Alltag prägen. Mithilfe von Experimenten, anschaulichen Modellen und einfachen Rechnungen lernen wir grundlegende Konzepte wie Druck, Auftrieb, Strömungsgeschwindigkeit und Wirbel kennen. Der Kurs richtet sich an alle, die Physik praktisch erleben möchten und Interesse an technischen, natürlichen oder alltäglichen Anwendungen haben.

Inhalte:

Grundlagen von Gasen und Flüssigkeiten

- Aggregatzustände und Teilchenmodell
- Druck: Entstehung, Messung und Einheiten
- Unterschied zwischen Gasen und Flüssigkeiten (Kompressibilität)

Ruhende Flüssigkeiten (Hydrostatik)

- Hydrostatischer Druck
- Auftrieb und Archimedisches Prinzip
- Schwimmen, Sinken, Schweben

Strömende Flüssigkeiten und Gase

- Was ist eine Strömung?
- Kontinuitätsgleichung (qualitativ)
- Laminar vs. turbulent

Bernoulli-Effekt und aerodynamische Phänomene

- Zusammenhang zwischen Geschwindigkeit und Druck
- Bernoulli-Gleichung (anschaulich, ohne schwere Mathematik)
- Auftrieb in Luft und Wasser
- Alltagsbeispiele: Flugzeugflügel, Duschvorhang, Ball im Luftstrahl

Anwendungen aus Alltag, Natur und Technik

- Flugzeuge, Schiffe, U-Boote
- Pumpen, Wasserleitungen, Düsen
- Wetter, Wind, Meeresströmungen
- Sport (Ballflug, Schwimmen, Rennsport)

Lernziele:

Die Schülerinnen und Schüler können ...

Fachliche Kompetenz

- den Zusammenhang zwischen Druck, Strömungsgeschwindigkeit und Auftrieb qualitativ erläutern (z. B. Bernoulli-Prinzip).
- einfache Strömungsphänomene wie laminare und turbulente Strömung unterscheiden.
- physikalische Gesetzmäßigkeiten auf Alltags- und Technikbeispiele anwenden
- Messwerte aus Experimenten deuten und physikalisch korrekt interpretieren.

Methodische Kompetenz

- Experimente planen, durchführen und auswerten.
- Messgeräte sachgerecht verwenden (z. B. Drucksensoren, Messzylinder, Stoppuhren).
- Beobachtungen systematisch protokollieren und grafisch darstellen.
- Hypothesen aufstellen und anhand von Experimenten überprüfen.
- einfache Modelle oder Versuchsaufbauten eigenständig entwickeln.
- physikalische Inhalte adressatengerecht präsentieren

Soziale Kompetenz

- in Kleingruppen kooperativ arbeiten und Aufgaben sinnvoll verteilen.
- Verantwortung für Material, Sicherheit und Gruppenprozesse übernehmen.
- Ergebnisse gemeinsam diskutieren und konstruktiv Feedback geben.
- unterschiedliche Lösungsansätze respektieren und bewerten.
- gemeinsame Projekte planen und zielgerichtet umsetzen.

Mögliche Abschlusssaufgabe:






Videosammlung der durchgeführten Experimente

Taste Lab - Forschen rund ums Essen und Trinken

Fachzuordnung: Chemie
Zielgruppe: 6. und 7. Klassen (alle 2 Jahre im WS)
Leiterin: Doris Gratzter-Wiesinger














Kurzbeschreibung:

Im Wahlpflichtgegenstand Taste Lab - Forschen rund ums Essen und Trinken erforschst du, was wirklich in unseren Lebensmitteln steckt. Wir untersuchen, welche chemischen Prozesse beim Kochen, Backen oder Lagern ablaufen und wie Inhaltsstoffe nachgewiesen werden können. Beim Backen eines Kuchens oder einer Pizza erlebst du, wie Teig aufgeht, Aromen entstehen und Bräunungsreaktionen für Geschmack sorgen – Chemie zum Anfassen (und Probieren). Wir gehen Fragen nach wie:

-  Warum schmilzt Schokolade so zart auf der Zunge?
-  Wie entsteht Bier aus Getreide und Hefen?
-  Warum wird Kuchen fluffig?
-  Was hat Fruchtkaviar mit echtem Kaviar gemeinsam?
-  Warum empfinden wir Chili als „scharf“?

Außerdem beleuchten wir aktuelle Ernährungstrends wie High Protein, Flexitarisch, Terrapy, Snacking, ... sowie Trends wie Low Carb oder Ketodiät und werfen einen Blick auf die Lebensmittel der Zukunft.


Inhalte:

-  Farbstoffe in Lebensmitteln
-  Fruchtkaviar - ein Produkt der Molekularen Küche
-  Milch auf dem Prüfstand
-  Wir brauen das BORG - Bier
-  Natürlicher Honig im Unterschied zu künstlichem Honig
-  Ei und Zucker aus chemischer Sicht
-  Stoffe mit E-Nummern – gesundheitsgefährlich?
-  Inhaltsstoffe auf Lebensmittelverpackungen interpretieren
-  Backhilfsstoffe, Aromastoffe, z. B. Vanillin aus einem Holzabfallstoff herstellen
-  Warum sind manche Stoffe scharf - Chillis und Co
-  Schokolade- eine Polymorphie, die schmeckt
-  Lebensmittel haltbar machen – Konservierung
-  Ernährungstrends und Diättrends aus wissenschaftlicher Sicht, Lebensmittel der Zukunft

Lernziele:

Fachliche Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler:

-  erläutern die chemische Zusammensetzung ausgewählter Lebensmittel (z. B. Milch, Ei, Honig) und setzen diese in Beziehung zu deren Eigenschaften und Verwendung.

- ✍ unterscheiden natürliche und synthetische Farb-, Aroma- und Zusatzstoffe, beschreiben deren Gewinnung und bewerten ihren Einsatz in Lebensmitteln.
- ✍ analysieren die Funktion und gesundheitliche Relevanz von Zusatzstoffen wie E-Nummern anhand wissenschaftlicher Kriterien.
- ✍ beschreiben grundlegende chemische und physikalische Prinzipien der Molekularküche, z. B. Gelbildung, Sphärisierung und Emulsionsbildung.
- ✍ erklären biochemische Prozesse wie Fermentation und Gärung und wenden diese bei der Herstellung eines einfachen Produkts (z. B. Bier) an.
- ✍ führen eigenständig qualitative und quantitative Lebensmittelanalysen durch, z. B. Nachweise für Zucker, Proteine, Fette oder Aromastoffe.
- ✍ unterscheiden natürlichen von künstlichem Honig mithilfe chemischer Untersuchungsmethoden und interpretierten Analyseergebnissen.
- ✍ erklären die Bedeutung von Polymorphie am Beispiel der Schokolade und leiten daraus Herstellungs- und Qualitätskriterien ab.
- ✍ bewerten verschiedene Konservierungsverfahren (Trocknung, Fermentation, Pasteurisation, chemische Konservierung) hinsichtlich Wirkungsweise, Einsatzgebiet und gesundheitlicher Aspekte.
- ✍ analysieren moderne Ernährungs- und Diättrends sowie „Lebensmittel der Zukunft“ (z. B. In-vitro-Fleisch, alternative Proteine) anhand wissenschaftlicher Fakten.
- ✍ reflektieren den Einfluss der Lebensmittelchemie auf Alltag, Gesundheit und Umwelt und treffen begründete Entscheidungen hinsichtlich Ernährung und Konsum.

Methodische Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler:

- ✍ planen Experimente selbstständig, formulieren Hypothesen und wählen geeignete Untersuchungsmethoden zur Analyse von Lebensmitteln aus.
- ✍ führen chemische Arbeitsmethoden sicher und strukturiert durch
- ✍ dokumentieren Versuchsdurchführungen systematisch in Protokollen, Tabellen oder Diagrammen und halten Beobachtungen präzise fest.
- ✍ werten Messdaten aus, interpretieren Ergebnisse kritisch und vergleichen sie mit theoretischen Erwartungen oder Referenzwerten.
- ✍ arbeiten mit Fachliteratur und digitalen Quellen, recherchieren Informationen gezielt und beurteilen sie hinsichtlich wissenschaftlicher Verlässlichkeit.
- ✍ bereiten Ergebnisse adressatengerecht auf, z. B. in Form von Präsentationen, Postern, Laborjournalen oder Kurzreferaten.
- ✍ nutzen Modelle und Visualisierungen, um chemische Strukturformeln, Reaktionsmechanismen oder Lebensmittelprozesse verständlich darzustellen.
- ✍ bewerten experimentelle Methoden kritisch, indem sie Genauigkeit, Zuverlässigkeit, Aufwand und ökologische Aspekte gegeneinander abwägen.

Soziale Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler:

- ✍ arbeiten kooperativ in Labor- und Projektgruppen, übernehmen Rollen, teilen Aufgaben sinnvoll auf und tragen gemeinsam Verantwortung für das Ergebnis.
- ✍ kommunizieren klar und respektvoll, stimmen Vorgehensweisen ab, hören aktiv zu und berücksichtigen unterschiedliche Meinungen.

- unterstützen sich gegenseitig, helfen Mitschüler*innen bei praktischen Arbeitsschritten und fördern ein sicheres Arbeitsumfeld im Labor.
- übernehmen Verantwortung für Materialien und Sicherheit, achten auf gemeinsames Einhalten von Regeln und gehen sorgfältig mit Geräten um.
- präsentieren Arbeitsergebnisse als Team, nutzen klare Aufgabenverteilung und transparente Darstellung des eigenen Beitrags.

Mögliche Abschlusssaufgabe:

- Sammlung der Protokolle aller durchgeführten Experimente und Aufgabenstellungen

Griechisch-römische Mythologie

Fachzuordnung: Latein
Zielgruppe: 6.-7. Klasse
Leiter:in: Doris Guttman, MEd

Kurzbeschreibung:

Berühmte Helden und Geschichten der griechisch-römischen Mythologie bilden das Kernthema dieses Wahlmoduls. Ziel ist es, Mythen aus dem Werk *Fabulae* des Autors Hygin gemeinsam aus dem Lateinischen ins Deutsche zu übersetzen. Dabei werden Geschichten und Figuren aus dem trojanischen Sagenkreis, wie Achilles und Odysseus, und dem minoischen Sagenkreis, wie Theseus und der Minotaurus, behandelt. Aber auch die Titanen, olympischen Götter und Halbgötter wie Herkules dürfen nicht fehlen. Außerdem beschäftigen wir uns mit der Rezeption ausgewählter Mythen in Literatur, Film und Kunst.

Die Übersetzungen und Ausarbeitungen werden von den Schüler*innen in einem begleitenden Portfolio gesammelt.

Inhalte:

Übersetzung und Interpretation von...

- Mythen über die Entstehung des Menschen
- Göttersagen
- Mythen aus dem trojanischen Sagenkreis
- Mythen aus dem minoischen Sagenkreis

Auseinandersetzung mit Rezeptionsbeispielen aus den Bereichen...

- Literatur (Romane, Graphic Novels, ...)
- Film (Verfilmungen und Neuadaptionen, ...)
- Kunst (Gemälde, Comics, ...)

Lernziele:

Fachliche Kompetenzen

Die Schüler*innen ...

- können Inhalte griechisch-römischer Mythen wiedergeben.
- können Figuren und Handlungen verschiedenen Sagenkreisen zuordnen und verknüpfen.
- können textsortentypische Merkmale von Mythen benennen.
- können Erzählstrukturen in Mythen erkennen und beschreiben.
- können verschiedene Rezeptionsformen antiker Mythen anhand gewisser Kriterien untersuchen.

Methodische Kompetenzen

Die Schüler*innen...

- können lateinische Originaltexte ins Deutsche übersetzen.
- können unterschiedliche Übersetzungsmethoden nutzen.
- können lateinische Originaltexte und deren Rezeptionsformen vergleichen, analysieren und interpretieren.

- können ihre Erkenntnisse und Deutungen im literarischen Gespräch darlegen und begründen.

Soziale Kompetenz

Die Schüler*innen...

- arbeiten u.a. bei Übersetzungen in Kleingruppen und im Plenum zusammen.
- diskutieren und reflektieren ihre Interpretationen im literarischen Gespräch.
- gehen respektvoll mit unterschiedlichen Ansichten und Werthaltungen um.

Mögliche Abschlusssaufgabe:

- Die Schüler*innen sammeln ihre Ergebnisse (Übersetzungen, Interpretationen, Ausarbeitungen) in einem begleitenden Portfolio.

Analoge Spielentwicklung

Fachzuordnung: Deutsch
Zielgruppe: 6.-7. Klasse
Leiter:in: Doris Guttman, MEd

Kurzbeschreibung:

Egal ob Brettspiel, Strategiespiel oder Escape-Spiel: Dieses Wahlmodul beschäftigt sich mit der Entwicklung analoger Spiele. Ziel ist es, dass jede*r Schüler*in am Ende des Semesters sein* ihr eigenes Spiel vorstellt.

Dabei durchlaufen wir Schritt für Schritt die einzelnen Phasen der Spielentwicklung: Ausgehend von beliebten Spielen wird eine Ideensammlung angelegt und ein Spielentwurf für ein eigenes Spiel erarbeitet. Danach wird ein Prototyp des Spiels angefertigt. Nach dem Probespiel und der Feedbackrunde folgt die Überarbeitung des Spielentwurfs. Die letzten Schritte sind das Verfassen der Spielregeln und das Spieldesign.

Am Ende des Wahlmoduls stellen die Schüler*innen ihr eigenes Spiel vor und reflektieren den Entwicklungsprozess.

Inhalte:

Entwicklung eines analogen Spiels anhand folgender Schritte:

- Anlegen einer Ideensammlung
- Spielentwurf erarbeiten
- Prototyp des Spiels anfertigen
- Probespiel und Feedbackrunde
- Überarbeitung des Erstentwurfs
- Verfassen der Spielregeln
- Spieldesign

Lernziele:

Fachliche Kompetenzen

Die Schüler*innen ...

- können analoge Spiele hinsichtlich Spielmechanik, Zielsetzung, Regeln und Spielbalance analysieren und vergleichen.
- können eigenständig Spielideen entwickeln und diese in einen strukturierten Spielentwurf umsetzen.
- können Spielmechaniken planen und gestalten.
- können Prototypen analoger Spiele unter Berücksichtigung von Material, Funktionalität und Zielgruppe erstellen.
- können Spiele systematisch testen, Feedback auswerten und Spielkonzepte gezielt überarbeiten.
- können verständliche und präzise Spielregeln verfassen.
- können das Spieldesign funktional und ansprechend gestalten.

Methodische Kompetenzen

Die Schüler*innen...

- können einen komplexen Entwicklungsprozess in sinnvolle Arbeitsschritte gliedern und diese eigenständig planen und umsetzen.

- können Methoden der Ideensammlung anwenden und Ideen in konkrete, umsetzbare Spielkonzepte übertragen.
- können konstruktives Feedback formulieren, Feedback annehmen und dieses reflektiert in die Weiterentwicklung ihres Spiels einbeziehen.
- können Entwicklungsprozesse nachvollziehbar dokumentieren und ihr Produkt sowie den Arbeitsweg strukturiert präsentieren.

Soziale Kompetenz

Die Schüler*innen...

- arbeiten in Feedbackrunden zusammen, testen gegenseitig ihre Spiele und lernen, konstruktive Rückmeldungen zu geben und anzunehmen.
- üben durch das Erklären von Spielideen, das Formulieren klarer Spielregeln und die Präsentation des eigenen Spiels, ihre Gedanken verständlich und adressatengerecht auszudrücken.
- formulieren Kritik sachlich, berücksichtigen unterschiedliche Perspektiven und reflektieren den eigenen Entwicklungsprozess kritisch.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Die Schüler*innen stellen ihr eigenes Spiel vor und reflektieren den Entwicklungsprozess.

Filmmusik

Fachzuordnung: [MU-]
Zielgruppe: [6-7.Klasse]
Leiter:in: [Ingrid Hahn]

Kurzbeschreibung:

Im Modul *Filmmusik* beschäftigen wir uns mit der Entwicklung der musikalischen Gestaltung im Film – von der Stummfilmzeit bis hin zu modernen, computergestützten Kompositionen. Dabei analysieren wir ausgewählte Leitmotive aus bekannten Filmen und lernen verschiedene Techniken der Filmmusikkomposition kennen. Außerdem wählen die Schülerinnen und Schüler einen eigenen Film aus, in dem sie gezielt eingesetzte Film- und Filmmusiktechniken untersuchen und deren Wirkung reflektieren. Auch bedeutende Komponistinnen und Komponisten – etwa Hans Zimmer – stehen im Mittelpunkt. Abschließend entwerfen wir eine eigene kurze Filmmusiksequenz.

Inhalte:

- Infos zur Entwicklung der Filmmusik
- Techniken der Filmvertonung (Underscoring, Mood-Technik, Kontrapunktierung, Leitmotiv-Technik) jeweils mit Beispielen
- Filmmusik-Komposition heute, Hans Zimmer
- Funktion von Musik
- Filmanalyse
- Arbeit mit dem Movie Master

Lernziele:

Fachliche Lernziele:

- Die Schülerinnen und Schüler kennen die historische Entwicklung der Filmmusik vom Stummfilm bis zur digitalen Komposition.
- Sie können Leitmotive und ihre Funktionen in verschiedenen Filmszenen erkennen und beschreiben.
- Sie kennen zentrale Techniken der Filmmusikkomposition (z. B. Leitmotivtechnik, Underscoring, Mood-Technik, digitale Arrangements).
- Sie können bedeutende Filmmusikkomponistinnen und -komponisten – wie etwa Hans Zimmer – einordnen und deren Stilmerkmale erläutern.

Methodische Lernziele

- Die Schülerinnen und Schüler analysieren Filmszenen hinsichtlich ihrer musikalischen Gestaltung und setzen geeignete Analysemethoden ein.
 - Die Schülerinnen und Schüler wählen selbstständig einen Film aus und planen eigenverantwortlich ihren Analyseprozess.
 - Sie wenden geeignete Methoden der Filmmusik- und Filmanalyse an (z. B. Identifikation von Leitmotiven, Analyse von Bild-Ton-Beziehungen, Wirkung der Musik auf die Szene).
-

Soziale Lernziele

- Die Schülerinnen und Schüler arbeiten kooperativ in Gruppen, tauschen Analyseergebnisse aus und unterstützen sich gegenseitig bei der Interpretation von Filmszenen.
- Sie übernehmen Verantwortung im Gruppenprozess (z. B. Rollenverteilung, Präsentation, Zeitmanagement).
- Sie respektieren unterschiedliche ästhetische Wahrnehmungen und Meinungen zu Filmen und musikalischen Gestaltungen.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Präsentation der eigenen Filmanalyse und Filmmusiksequenz.

World Music – Musik aus anderen Ländern

Fachzuordnung: [MU-]
Zielgruppe: [6. und 7. Klassen]
Leiter:in: [Ingrid Hahn]

Kurzbeschreibung:

Im Modul *World Music* begegnen wir Musiktraditionen aus verschiedenen Teilen der Welt. Wir hören, vergleichen und besprechen Klänge aus Lateinamerika, Spanien, jüdischen und arabischen Kulturen, aus den USA sowie aus Frankreich. Die Schülerinnen und Schüler sind zudem eingeladen, Musik aus anderen Ländern – gern auch aus ihren eigenen Herkunftsländern – in den Unterricht einzubringen und vorzustellen. Neben der inhaltlichen Auseinandersetzung bleibt das gemeinsame Singen und praktische Musizieren ein zentraler Bestandteil des Moduls.

Inhalte:

- Lateinamerikanische Musik: Überblick über die Stile Samba – Carneval von Rio, Salsa, Son aus Kuba, Mexikanische Mariachi, argentinischer Tango
- Musik aus Spanien: Flamenco, Flamenco goes Pop, Concierto de Aranjuez und Bearbeitungen von Jazzmusikern, Saeta (Klagegesang)
- Jüdische Klezmermusik: Geschichtliche Entwicklung, Instrumentarium, Vertreter, Aktuelles
- Arabische Musik: Basma Jabr ist in Damaskus (Syrien) aufgewachsen und hat ihr Land wegen der zahlreichen bewaffneten Konflikte 2013 verlassen, lebt heute in Wien und tritt als Sängerin auf.
- Kunstmusik der USA: Amerikanische Komponisten und Stileinflüsse: George Gershwin (Rhapsody in Blue, Porgy und Bess,...), Aaron Copland (Billy the Kid), Samuel Barber, Leonard Bernstein
- Französische Musik: Musik am französischen Hof bis zu Chansons früher und heute

Lernziele:

Fachlich:

- Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihr musikalisches Hörrepertoire und entwickeln ein Verständnis für kulturelle Vielfalt in der Musik.
- Sie kennen wesentliche Merkmale ausgewählter Musiktraditionen (z. B. lateinamerikanische, spanische, jüdische, arabische, US-amerikanische Kunstmusik, französische Musik).
- Sie können musikalische Charakteristika wie Rhythmus, Instrumentation, Stilmittel oder typische Formen verschiedener Weltmusikrichtungen erkennen und beschreiben.

Methodisch:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen durch verschiedene Hörbeispiele und Höraufgaben Höranalyse-Methoden anzuwenden, um fremde Musikstile systematisch zu erschließen.
- Sie recherchieren selbstständig Hintergrundinformationen zu ausgewählten Musiktraditionen.

- Sie bereiten Musikbeispiele aus verschiedenen Ländern (ggf. aus ihrer eigenen Herkunft) vor und präsentieren diese strukturiert.
- Sie üben praktische Musiziermethoden wie Nachspielen einfacher Rhythmen, Melodien oder Gesänge aus unterschiedlichen Kulturkreisen.

Sozial:

- Die Lernenden begegnen kultureller Vielfalt mit Offenheit und Respekt und würdigen Musik aus verschiedenen Lebenswelten.
- Sie tauschen sich konstruktiv über Eindrücke und persönliche Musikvorlieben aus.
- Sie unterstützen sich gegenseitig beim Erlernen unbekannter musikalischer Elemente (z. B. ungewohnter Rhythmen oder Melodien).
- Sie präsentieren gemeinsam musikalische Ergebnisse und übernehmen Verantwortung in Gruppenprozessen (z. B. Abstimmung, Aufgabenverteilung, gemeinsames Musizieren).

Mögliche Abschlusssaufgabe:

- Abschließende Präsentationen der verschiedenen besprochenen, oder selbst eingebrachten Stile.

El mundo del español

Entdecke die spanischsprachige Welt

Fachzuordnung: Spanisch
Zielgruppe: 6-7.Klasse
Leiter:in: Mag. Ulrike Haider

Kurzbeschreibung:

Begeben wir uns auf eine spannende Entdeckungsreise durch die spanischsprachige Welt. Als Reisende planen wir unsere eigene Route, wählen Länder und Städte aus und entdecken, was diese Orte besonders macht. Dabei beschäftigen wir uns mit Landschaften, Sehenswürdigkeiten, berühmten Persönlichkeiten sowie Musik, Kunst und Kultur. So sammeln wir Sprechpraxis und gewinnen Sicherheit beim Sprechen und Präsentieren auf Spanisch.

Inhalte:

- **Eine Reise planen:** Länder, Karten, Reiseroute, Unterkunft, Verkehrsmittel
- **Reiseziele beschreiben:** Landschaften, Besonderheiten, und geschichtliche Hintergründe ausgewählter Länder, Städte und Regionen
- **Aktivitäten planen:** Sehenswürdigkeiten, kulturelle Angebote (Musik, Film, Sport,...)
- **Menschen kennenlernen:** bekannte Persönlichkeiten aus Geschichte, Sport, Kunst, Musik
- **Unterschiedlichste Sprechsituationen meistern:** ein Hotelzimmer buchen, Orte/Sehenswürdigkeiten beschreiben, eine Stadttour planen, eine bekannte Person interviewen

Lernziele:

Die Schüler:innen ...

- gewinnen Einblicke in die Kultur und Lebensweise verschiedener spanischsprachiger Länder und Städte
- lernen, typische Reisesituationen sprachlich zu meistern
- gestalten kurze Präsentationen vor und stellen diese vor
- nutzen unterschiedliche Medien (Text, Musik, Video, Film) zum Lernen
- gewinnen Sicherheit beim Spanischsprechen
- üben Spanisch ohne Prüfungsdruck

Abschlussaufgabe:

- Kreatives Länder-/Städteportrait in Form einer Broschüre/eines Videos

Nur für Spanischschüler:innen wählbar!

Happy Mind – Mentale Gesundheit, Glück & Achtsamkeit im Alltag

Fachzuordnung: Ethik / Psychologie / Persönlichkeitsbildung

Zielgruppe: 6.-7. Klassen

Leiter:in: Julia Haunschmidt-Hannl

„Wir können den Wind nicht ändern, aber die Segel anders setzen.“ (Aristoteles)

Kurzbeschreibung:

In diesem Modul entwickeln die Schüler:innen ihre Resilienz, stärken ihre mentale Gesundheit und beschäftigen sich mit Themen wie Glück, Sinn und Herausforderungen im Alltag. Übungen aus der Positiven Psychologie, Achtsamkeit und Selbstmitgefühl stehen im Zentrum.

Inhalte:

- Resilienz („Stehaufmännchen-Effekt“)
- Glück, Sinn und Positive Psychologie (inkl. PERMA¹ & Charakterstärken)
- Humor als Lebensressource und Bewältigungsstrategie
- Mental Health, Stressbewältigung und Umgang mit Herausforderungen
- Achtsamkeit, Selbstmitgefühl und Entspannung
- IDGs – Inner Development Goals²
- Praktische Übungen zur Selbstfürsorge und Persönlichkeitsstärkung

Lernziele: Die Schüler:innen ...

fachliche Kompetenzen

- verstehen grundlegende Konzepte der Positiven Psychologie, Resilienz und Mental Health.
- erkennen Einflussfaktoren von Glück, Sinn und innerer Stärke.
- unterscheiden zwischen innerer Widerstandskraft und toxischer Positivität.

methodische Kompetenzen

- wenden Achtsamkeits-, Reflexions- und Entspannungstechniken an.
- nutzen Tools zur Stressregulation und Selbststeuerung.
- führen Aufgaben zur Persönlichkeitsentwicklung durch.

soziale Kompetenzen

- entwickeln Empathie und Selbstmitgefühl.
- stärken Kommunikation, Selbstwahrnehmung und konstruktiven Umgang mit Herausforderungen.

Semesterprojekt: Führen eines "Glücks- und Dankbarkeitstagebuchs"

¹ Positive Emotions, Engagement, Relationships, Meaning, Accomplishment

² Sein, Denken, Beziehung, Zusammenarbeit, Handeln

Linguae romanae – Die Welt der romanischen Sprachen

Fachzuordnung: Spanisch / Romanistik
Zielgruppe: 6.-7. Klassen
Leiter:in: Julia Haunschmidt-Hannl

Kurzbeschreibung:

Ein Einblick in die faszinierende Vielfalt der romanischen Sprachen: Wir erforschen ihre gemeinsamen Wurzeln, charakteristischen Unterschiede und spannende Phänomene – bis hin zu einem kleinen praktischen Einstieg in eine romanische Sprache. Das Modul steht allen offen, unabhängig davon, ob als Hauptfach Französisch, Latein oder Spanisch gewählt wurde.

Inhalte:

- Grundbegriffe und historische Entwicklung der (romanischen) Linguistik
- Vom Latein zu den neulateinischen Sprachen
- Sprachporträts der romanischen Sprachen (mit Schwerpunkt auf Französisch, Italienisch, Portugiesisch, Spanisch)
- Typische Gemeinsamkeiten und Unterschiede
- Lautwandel, Grammatiktrends und spannende Sprachphänomene
- Minikurs in einer romanischen Sprache (je nach Vorkenntnissen der Teilnehmer:innen)

Lernziele:

Die Schüler:innen ...

Fachliche Kompetenzen

- erklären zentrale Begriffe der Linguistik und Romanistik.
- beschreiben die Entwicklung vom Latein zu den romanischen Sprachen.
- erkennen systematische Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

Methodische Kompetenzen

- analysieren kurze sprachliche Beispiele vergleichend.
- nutzen linguistische Werkzeuge (z. B. Lauttabellen, Wortfelder).
- erstellen einfache Sprachporträts.

Soziale Kompetenzen

- arbeiten konstruktiv in Gruppen an Aufgaben.
- präsentieren Ergebnisse klar und adressatengerecht.
- gehen offen und wertschätzend mit sprachlicher Vielfalt um.

Sound & Score: Musik digital notieren & bearbeiten

Fachzuordnung: Musik
Zielgruppe: 6-7. Klasse
Leiter:in: Jakob Hiemetsberger

Kurzbeschreibung:

Das Wahlmodul "Sound & Score: Musik digital notieren & bearbeiten" bietet praxisnahe Grundlagen in digitaler Musiknotation und Audiotbearbeitung. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen Musik digital zu notieren und bearbeiten sowie (eigene) Musik und Podcasts aufzunehmen und zu bearbeiten. Ergänzt wird das Programm durch Einblicke in die Bereiche Verlagswesen, Sprechtechnik und Radioarbeit. Im Zuge der Audiotbearbeitung kommt natürlich auch das Singen und Musizieren nicht zu kurz. Das Wahlmodul eignet sich auch als Grundlage für die Podcast-Produktion im Rahmen der VWA (in Zukunft "Abschließenden Arbeit")

Inhalte:

- Podcastproduktion
- Tonaufnahme (Gesang & Instrumental)
- Audiotechnik & Sounddesign
- Umgang mit Notationssoftware
- Verlagswesen

Lernziele:

▪ Fachliche Kompetenzen

- Notieren Musik fachgerecht mit digitalen Notationsprogrammen
- Nehmen Musik, Sprache und Gesang auf
- Bearbeiten Audioaufnahmen unter Anwendung grundlegender Schnitt- und Mischtechniken
- Verstehen grundlegende Zusammenhänge von Musikproduktion, Medienarbeit und Veröffentlichung
- Wenden stimmliche und musikalische Grundlagen in praktischen Produktionen an

▪ Methodische Kompetenzen

- Planen und strukturieren einfacher Musik- und Audioprojekte
- Zielgerichteter Einsatz digitaler Werkzeuge zur Notation, Aufnahme und Bearbeitung
- Dokumentieren von Arbeitsprozessen und Produktionsschritten
- Reflektieren eigener Arbeitsweisen und Ergebnisse
- Präsentieren von Ergebnissen in geeigneter schriftlicher, auditiver oder medialer Form

▪ Soziale Kompetenzen

- Kooperatives Arbeiten in Gruppen bei musikalischen und medialen Projekten
- Konstruktive Kommunikation während Planung, Aufnahme und Nachbearbeitung
- Übernahme von Verantwortung für technische, musikalische oder organisatorische Aufgaben
- Reflexion der eigenen Rolle im Team sowie Geben und Annehmen von Feedback.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Erstellung eines eigenständigen Produkts, das eine Podcast- oder Hörbeitragsproduktion mit Elementen der Musiknotation und Audioproduktion kombiniert.

Internationale Aspekte der Blasmusik jenseits des Böhmisches Traums

Fachzuordnung: Musik
Zielgruppe: 6-7. Klasse
Leiter:in: Jakob Hiemetsberger

Kurzbeschreibung:

Die Blasorchesterszene erlebt seit Jahren einen Aufschwung. Dennoch haftet ihr oft ein verstaubtes Image an. In diesem Modul wagen wir einen Blick über den Tellerrand und entdecken die Blasmusik in ihrer ganzen Vielfalt – weit über die Grenzen Europas hinaus. Wir beschäftigen uns mit bedeutenden historischen Entwicklungsschritten, berühmten Werken und Komponist:innen sowie internationalen Wettbewerben und Events wie dem Woodstock der Blasmusik. Auch die neuesten Trends und Entwicklungen in der österreichischen Blasmusikszene werden beleuchtet.

Inhalte:

Die Auseinandersetzung mit der Blasmusik erfolgt sowohl in internationaler als auch in nationaler Perspektive und beleuchtet historische, stilistische sowie gesellschaftliche Aspekte. Die Inhalte decken ein breites Spektrum ab – von der globalen Entwicklung der Blasorchesterszene bis hin zu aktuellen Tendenzen in Österreich. Beispiele für mögliche Themen:

Internationale Blasmusik:

- Entwicklung der Blasorchesterszene in verschiedenen Ländern und Kontinenten (z. B. Europa, Nordamerika, Asien)
- Bedeutende historische Entwicklungsschritte der Blasmusik und deren stilistische Besonderheiten
- Berühmte Werke der internationalen Blasmusikliteratur
- Einfluss herausragender internationaler Komponist:innen auf Repertoire und Stilentwicklung
- Internationale Wettbewerbe, Festivals und bedeutende Events der Blasmusik

Blasmusik in Österreich:

- Veränderungen der Blasmusik in Österreich in den letzten Jahren
- Neue musikalische Strömungen und Innovationen in der Blasmusik
- Neue Kompositionen sowie moderne Konzert- und Präsentationsformate
- Nationale und internationale Wettbewerbe und Veranstaltungen mit österreichischer Beteiligung
- Rolle der Blasorchester in der österreichischen Gesellschaft (Kultur, Bildung, Gemeinschaft)
- Veränderungen in der Rezeption und Darstellung der Blasmusik in Öffentlichkeit und Medien

Lernziele:

▪ **Fachliche Kompetenzen**

- Beschreiben die historische und aktuelle Entwicklung der Blasmusik im internationalen und österreichischen Kontext.
- Erkennen stilistische Unterschiede und Gemeinsamkeiten verschiedener Blasmusiktraditionen.
- Analysieren ausgewählte Werke der internationalen und österreichischen Blasmusikliteratur.
- Erläutern den Einfluss bedeutender Komponist:innen auf die Entwicklung der Blasmusik.
- Reflektieren die gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung von Blasorchestern.

▪ **Methodische Kompetenzen**

- Recherchieren selbstständig zu musikgeschichtlichen und aktuellen Themen der Blasmusik.
- Werten unterschiedliche Quellen (Texte, Noten, Audio- und Videoaufnahmen) kritisch aus.
- Präsentieren Ergebnisse adressatengerecht in mündlicher und schriftlicher Form.
- Nutzen digitale Medien zur Informationsbeschaffung, Analyse und Präsentation.

▪ **Soziale Kompetenzen**

- Arbeiten kooperativ in Gruppen an gemeinsamen Fragestellungen.
- Diskutieren unterschiedliche Standpunkte respektvoll und konstruktiv.
- Übernehmen Verantwortung für Teilaufgaben innerhalb eines Projekts.
- Reflektieren eigene Lernprozesse sowie Gruppenarbeit und geben konstruktives Feedback.

Mögliche Abschlusssaufgabe:

- Kleinere Arbeitsaufträge über das Wahlmodul verteilt
- Präsentation, Analyse und Einordnung eines zentralen Werks der Weltliteratur inkl. Diskussion

Sportkunde Modul 3

Fachzuordnung: BSP
Zielgruppe: 6-7.Klasse
Leiter:in: Mag. Harald Kirchmayr

Kurzbeschreibung:

Im Wahlpflichtmodul Sportkunde (6./7. Klasse) erarbeiten wir Grundlagen der Biomechanik, planen und reflektieren Konditionstraining, Beweglichkeit und Koordination in der Theorie und Praxis und setzen uns kritisch mit Formen und Folgen von Doping auseinander.

Inhalte:

- Biomechanische Größen und Prinzipien : Sprünge, Stöße, Würfe
- Methoden und Formen des Ausdauertrainings
- Formen der Kraft – Ziele des Krafttrainings
- Schnelligkeitsfähigkeiten
- Theoretische Erarbeitung von Trainingsplänen und Anwendung in der Praxis
- Koordinative Fähigkeiten und Methoden zur Verbesserung der Beweglichkeit
- Praktische Übungsformen für Koordination und Beweglichkeit
- Wirkung und Gefahren von Doping
- Das Phänomen Doping und seine Auswirkungen auf die Gesellschaft
- Analyse von Substanzen und diversen Methoden für illegale Leistungssteigerungen
- Nada und Wada – Der Wettlauf zwischen Jägern und Gejagten

Lernziele:

- **fachliche Kompetenzen:** erklären grundlegende biomechanische Größen und Prinzipien, planen einfache Trainingsprogramme für Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit, Beweglichkeit und Koordination und beschreiben Wirkungen und Risiken von Doping.
- **methodische Kompetenzen:** nutzen einfache Testverfahren zur Erfassung konditioneller und koordinativer Fähigkeiten, erstellen und dokumentieren Trainingspläne, werten Trainingsprozesse aus, recherchieren Informationen zu Doping und Trainingslehre.
- **soziale Kompetenzen:** arbeiten kooperativ in Übungs- und Projektphasen, geben und nehmen konstruktives Feedback. Sie übernehmen Verantwortung und reflektieren zum Beispiel über gesellschaftliche Auswirkungen von Leistungssteigerung und Doping.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Erstellung eines individuellen Trainingsplans über die Dauer des Moduls mit Dokumentation aus den Bereichen Ausdauer, Kraft, Koordination, Beweglichkeit und Schnelligkeit im Rahmen eines Trainingsbuches. Durchführung ausgewählter Einheiten und schriftlicher Auswertung der Ergebnisse. Analysieren, interpretieren und vergleichen der Ergebnisse.

Sportkunde Modul 4

Fachzuordnung: BSP
Zielgruppe: 6-7.Klasse
Leiter:: Mag. Harald Kirchmayr

Kurzbeschreibung:

Im Wahlpflichtmodul Sportkunde (6./7. Klasse) beschäftigen wir uns mit Sport als Wirtschaftsfaktor, Bewegungssteuerung und motorischem Lernen, beleuchten Themen und Fragen der Sportwissenschaft und setzen uns mit der Erstellung einer optimalen Trainingsplanung auseinander. Themen wie Sport und Politik bzw. der Einfluss von Sport auf verschiedene Gesellschaftssysteme, Testen und Diagnostizieren sowie der Wert des Sports für die Gesundheit / Prävention werden behandelt.

Inhalte:

- Synergien Sport und Wirtschaft, Sponsoring, Sportförderung
- Neurobiologische Grundlagen der Bewegungssteuerung
- Periodisierung, Zyklisierung – vom Mikro bis zum Makrozyklus der Trainingsplanung
- Theorie, Praxis und Forschung in der Sportwissenschaft
- Politik und Großveranstaltungen, Bedeutung von Sport in Demokratie und Diktatur
- Mentales Training und Motivationsmethoden, Aspekte zur Leistungssteigerung
- Sportmotorische Tests, Spirometrie, Pulsmessung, exemplarische Testverfahren
- Beitrag des Sports für die Gesellschaft, Trend- und Lifestyle-Sportarten
- Sport und Umweltschutz, Agenda 21 und Agenda 2030
- Gesundheitsaspekt im Sport, Auswirkungen durch angepasstes Bewegungsverhalten
- Grundlagen der funktionellen Anatomie, Anwendungen und Bewegungsanalysen.

Lernziele:

- **fachliche Kompetenzen:** Realisieren von Sport als Wirtschafts-, Politik- und Gesellschaftsfaktor, verstehen der Grundlagen von Bewegungssteuerung/motorischem Lernen, erstellen angepasster Trainingspläne (Zyklen/Periodisierung), durchführen von Tests durch, deuten Messwerte und analysieren Bewegungen anatomisch.
- **methodische Kompetenzen:** Training strukturiert planen (Ziele, Umfang, Intensität, Regeneration), erheben und dokumentieren von Testdaten, auswerten von Ergebnissen mit Tabellen/Diagrammen und dadurch ableiten von Verbesserungen. SchülerINNen nutzen Quellen kritisch, fassen zusammen und präsentieren nachvollziehbar.
- **soziale Kompetenzen:** SchülerINNen arbeiten bei Tests und Übungen zuverlässig im Team, übernehmen Rollen, geben respektvolles Feedback und gehen fair mit Leistungsunterschieden um. Sie achten auf Sicherheit und Gesundheit, behandeln Daten verantwortungsvoll und diskutieren Sportthemen sachlich und begründet.

Mögliche Abschlusssaufgabe:

- Die SchülerINNen organisieren am Ende des Jahres eine Sportveranstaltung für die SchülerINNen des Campus Perg im Sinne der Grundsätze aus der Sportökonomie.

Latein – Vom Stein ins World Wide Web

Fachzuordnung: Latein
Zielgruppe: 6.-7.Klasse
Leiter:in: Mag. Birgit Lang

Kurzbeschreibung:

Wir verfolgen die Entwicklung der lateinischen Sprache von den ersten überlieferten Inschriften bis in unsere Zeit. Grundlage sind unterschiedlichste Inschriften quer durch die Jahrhunderte sowie Beispiele von Büchern der Kinder- und Jugendliteratur in lateinischer Sprache und verschiedenste lateinische Websites.

Inhalte:

- Grundlagen der Epigraphik
- unterschiedliche Inschriften und ihre Besonderheiten
- Fluchtäfelchen
- Graffiti
- lateinische Textbeispiele aus Asterix, Harrius Potter et al.
- *nuntii Latini*
- Auseinandersetzung mit lateinischen Websites

Lernziele:

Die Schüler:innen ...

- erkennen Kontinuitäten und Veränderungen der lateinischen Sprache über die Jahrhunderte und lernen die unterschiedlichen Entwicklungsstufen der lateinischen Sprache kennen.
- entdecken, dass es neben dem klassischen Latein der Schulautoren auch noch andere Formen der lateinischen Sprache gibt
- können anhand bestimmter Merkmale und mit geeigneten Hilfsmitteln die Funktion lateinischer Inschriften erschließen, übliche Abkürzungen auflösen sowie Angaben zur Entstehungszeit entschlüsseln.
- können antike und moderne lateinische Textsorten (Inschriften, Graffiti, Webseiten, Literaturzitate) vergleichen und deren Funktion, Stilmerkmale und historischen Kontext untersuchen.
- können Informationen aus unterschiedlichen Medien (archäologische Funde, digitale Plattformen, Literatur) gezielt beschaffen, beurteilen und kritisch einordnen.
- nutzen digitale Angebote wie lateinische Webseiten oder Online-Inschriftenkataloge und können deren Inhalte reflektiert anwenden.
- befassen sich mit aktuellen Themen, die in lateinischer Sprache behandelt werden, und erweitern so ihren „klassischen“ Wortschatz.
- entwickeln Techniken, um unbekannte lateinische Texte und neues Vokabular zu erschließen
- arbeiten in Gruppen bei der Analyse von Inschriften oder der Übersetzung moderner lateinischer Texte konstruktiv zusammen.
- tauschen ihre Erkenntnisse klar strukturiert aus, stellen Fragen, begründen Standpunkte und respektieren unterschiedliche Sichtweisen.

- präsentieren erarbeitete Inhalte in angemessener Form.
- entwickeln ein Bewusstsein für historische und kulturelle Zusammenhänge und gehen respektvoll mit dem kulturellen Erbe (römische Inschriften, antike Lebenswelt) um.
- versetzen sich durch die Beschäftigung mit authentischen Quellen in die jeweilige Lebenswelt hinein und reflektieren Unterschiede und Gemeinsamkeiten zur Gegenwart.
- diskutieren kritisch über den Fortbestand von Latein in modernen Medien und Literaturformen und gelangen gemeinsam zu begründeten Einschätzungen.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Verfassen einer eigenen lateinischen Inschrift, die den antiken Vorgaben entspricht
- Erstellen eines lateinischen Podcasts / Videobeitrags bzw. Formulieren von *nuntii Latini* zu aktuellen Themen

Vom Faden bis zum eigenen Werkstück

Fachzuordnung: BWG und K&G
Zielgruppe: 6-7.Klasse (vzgw. K-Klassen)
Leiter:in: Sofie Lüftinger

Kurzbeschreibung:

Ziel des Moduls „Textiles Gestalten“ ist es, textile Techniken praktisch zu erlernen und dabei den gesamten Prozess vom Rohmaterial bis zum fertigen Werkstück nachzuvollziehen. Die SchülerInnen erwerben Kenntnisse zu natürlichen Fasern, färben Garne mit Pflanzenfarbstoffen, stellen eigene Stoffe her (Weben und Stricken) und gestalten Oberflächen mit Beizpaste. Durch handwerkliches und experimentelles Arbeiten setzen sich die SchülerInnen selbstständig mit Materialien, Techniken und gestalterischen Prozessen auseinander. Darüber hinaus verfolgen sie ein eigenes, frei wählbares Projekt und dokumentieren dieses in Form einer Mini-Arbeit.

Inhalte:

- Bausatz eines eigenen Webrahmens zusammensetzen (Holzrahmen – Endlostechnik)
- Grundlagen des Webens und textile Bindungsarten
- Strickmaschine: Einführung, Bedienung, Herstellung kleiner Textilien
- Pflanzenfärben: Gewinnung und Anwendung natürlicher Farbstoffe
- Oberflächengestaltung mit Beizpaste, Druck und Schablonentechnik
- Materialkunde
- Entwicklung eines eigenen Werkstückes (z. B. Tasche, Schal, Kleidungsstück,...)

Lernziele:

Fachliche Kompetenzen

Die Schüler:innen ...

- kennen textile Grundtechniken und können einfache Arbeitsprozesse erklären.
- können natürliche Fasern und Materialien unterscheiden und sinnvoll anwenden.
- stellen selbstständig ein eigenes Gewebe her und können gestalterische Entscheidungen begründen.
- färben Garne mit pflanzlichen Farbstoffen und wenden Beizverfahren sicher an.
- setzen Strickmaschinen fachgerecht ein und gestalten textile Flächen.
- dokumentieren gestalterische Abläufe und reflektieren ihre Arbeitsergebnisse.

Methodische Kompetenzen

- planen, organisieren und dokumentieren eigene Arbeitsschritte.
- präsentieren ihre Ergebnisse adressatengerecht.
- wenden grundlegende Entwurfs- und Dokumentationsmethoden an.

Soziale Kompetenzen

- arbeiten kooperativ in Kleingruppen und unterstützen einander handwerklich.
- kommunizieren ihre Beobachtungen und Ergebnisse klar und respektvoll im Team.
- entwickeln Problemlösestrategien gemeinsam und gehen verantwortungsvoll mit Werkzeugen und Materialien um.

Mögliche Abschlusssaufgabe:

- Durchführung einer kleinen Ausstellung der entstandenen Werkstücke (Mini-Ausstellung; Ort noch offen) sowie eine kreativ gestaltete Dokumentation des eigenen Projekts (inkl. Planung, Arbeitsprozess, Reflexion und Präsentation der Ergebnisse; eventuell: Blog).

Grundlagen der Zoologie

Fachzuordnung: Biologie
Zielgruppe: 6.-7. Klassen Wintersemester
Leiter:in: unbekannt

Kurzbeschreibung:

In diesem Modul werden die Grundlagen der Zoologie behandelt. Dies beinhaltet die Taxonomie und Systematik mit wesentlichen Einteilungsgrundlagen (Bsp. Homologie/Analogie/Konvergenz). Es werden ausgewählte Gruppen der Stämme des Tierreichs wie Weichtiere, Insekten, Nesseltiere, Amphibien, Vögel und Säuger behandelt. Anatomische Besonderheiten und Unterschiede werden, wenn möglich, durch Sezieren und Skizzieren eines Tieres aus den ausgewählten Gruppen untersucht.

Inhalte:

- Taxonomie
- Systematik der Tiere
- Homologie/Analogie/Konvergenz
- Basiswissen über ausgewählte Stämme bzw. Gruppen des Tierreichs
- Anatomische Besonderheiten der Tiergruppen

Lernziele:

Die Schüler:innen ...

- fachliche Kompetenzen
- Die Schüler:innen erklären Basiskenntnisse der Taxonomie und Systematik der Tiere.
- Die Schüler:innen verstehen Zusammenhänge zwischen den Stämmen bzw. Gruppen des Tierreichs.
- methodische Kompetenzen
- Die Schüler:innen können ausgewählte Tierarten beobachten und Besonderheiten anhand der Beobachtung identifizieren.
- Die Schüler:innen vergleichen die Anatomie ausgewählter Tiere.
- Die Schüler:innen dokumentieren anhand des Skizzierens ausgewählter Tierarten Unterschiede.
- Die Schüler:innen untersuchen durch das Sezieren ausgewählter Tiere anatomische Besonderheiten.
- soziale Kompetenzen
- Die Schüler:innen können ihre Beobachtungen verständlich mitteilen.
- Die Schüler:innen nehmen Rückmeldungen an, reflektieren die eigene Arbeit und leiten Verbesserungen ab.
- Die Schüler:innen können in Gruppen zielgerichtet zusammenarbeiten und Aufgaben sinnvoll aufteilen.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Sammlung der Protokolle und Skizzen der Beobachtungs- und Sezieraufgaben.

ENTER FIRST LEVEL – Computerspiele selbst programmieren

Fachzuordnung: [Informatik]
Zielgruppe: [6-7.Klasse]
Leiter:in: [Mag Robert Nirnberger]

Kurzbeschreibung:

Spielend lernen mit Computerspielen - Programmieren ist ein kreativer Prozess, wenn ihr Freude am Lösen von Rätseln und Aufgaben habt, gerne mit dem Computer Dinge erschafft und hartnäckig eure Ziele verfolgt, dann seid ihr hier richtig. Wir programmieren mehrere kleine Computerspiele, die ihr nach euren Wünschen graphisch gestalten, das Spielprinzip abändern, oder den Funktionsumfang erweitern könnt. Anfangs lernen wir mit einfachen Ratespielen grundlegende Programmiertechniken kennen, in „TicTacToe“ entwickeln wir schon unterschiedlich starke Computergegner, in „BlackJack“ verwenden wir dann eine ausgeklügelte Spiellogik. Mit der richtigen Idee und dem richtigen „Programmier-Werkzeug“ kommt ihr ans Ziel. Am Ende des Kurses könnt ihr bei der Entwicklung einer eigenen kleinen App (alleine oder im Team) eurer Kreativität freien Lauf lassen.

Inhalte:

- Grundlegende Programmiertechniken
- Kreative Gestaltungsprozesse in der Spielentwicklung
- Planung der GUI (Graphical User Interface)
- Dokumentation und Präsentation des Projekt(verlaufs)

Lernziele:

Die Schüler:innen ...

- entwickeln ein fachliches Grundverständnis für die gängigsten Programmiertechniken, der Planung eines Softwareprojekts bis hin zur Implementierung in einer leicht verständlichen und übertragbaren Syntax.
- lernen im Team Aufgaben ein- und aufzuteilen, arbeiten nach einem Zeitplan
- lernen ein Projekt zu planen, zu dokumentieren, umzusetzen und zu präsentieren

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Erstellung und Präsentation eines eigenen Computerspiels.

LEGO-Mindstorms – „...dem Ingenieur ist nichts zu schwör..“(Daniel Düsentrieb)

Fachzuordnung: [Informatik]
Zielgruppe: [6-7.Klasse]
Leiter:in: [Mag Robert Nirnberger]

Kurzbeschreibung:

Konstruiert wird mit dem Technic-LEGO Roboterbausatz ‚MINDSTORMS‘. Neben grundlegendem mechanischem Wissen, div. Konstruktionsmöglichkeiten, Sensorik und Programmierung wird auch im Bereich der Projektentwicklung (Problem - Idee – Entwicklung – Dokumentation – Testung) viel Wissen vermittelt. Der Kurs richtet sich an alle Technikinteressierte, Lego-Fans, Problemlöser – MAKER eben!

Inhalte:

- Entwicklung eines eigene BOTS (Roboter)
- Grundlegende Programmiertechniken wie Abfragen und Schleifen
- Einsatz verschiedenster Sensoren
- Dokumentation (Bauplan und Pflichtenheft)

Lernziele:

Die Schüler:innen ...

- entwickeln ein fachliches Grundverständnis für die gängigsten Programmiertechniken in einer einfachen BLOCK CODING Umgebung und den Einsatz verschiedenster Sensoren in der Robotik
- lernen im Team zu arbeiten, die Arbeiten auf- und untereinander einzuteilen
- lernen ein Projekt zu planen, zu dokumentieren, umzusetzen und zu präsentieren

Mögliche Abschlusssaufgabe:

- Erstellung und Präsentation eines eigenen LEGO-BOTS (Projektverlauf und BOT-Einsatz).

Darstellendes Spiel

Fachzuordnung: **Persönlichkeitsbildung**

Zielgruppe: **6-7.Klasse**

Leiter:in: **Benedikt Rohrauer**

Kurzbeschreibung:

Im Modul „Darstellendes Spiel“ beschäftigen wir uns mit Theater, Ausdruck und kreativem Arbeiten. Wir lernen, unsere Körpersprache, unsere Stimme und unsere Mimik gezielt einzusetzen, um Gefühle, Situationen und Rollen darzustellen. Durch verschiedene Übungen zu Bewegung, Improvisation und Sprache stärken wir unser Selbstbewusstsein und unsere Präsenz vor anderen.

Ein wichtiger Bestandteil des Faches ist die Zusammenarbeit in der Gruppe. Wir entwickeln gemeinsam Szenen, probieren unterschiedliche Rollen aus und lernen, aufeinander zu reagieren. Dabei sind Offenheit, gegenseitiger Respekt und Kreativität besonders wichtig. Das Endziel des Kurses ist das Entwerfen und die Aufführen eines „bunten Abends“ – bestehend aus kleinen Stücken, Sketchen, Kabarett, etc..

Inhalte:

- Stimmbildung, Gestik, Mimik
- Verbesserung der Selbstwahrnehmung
- Darstellung unterschiedlicher Emotionen
- Improvisation und Improtheater
- Erstellung und Aufführung eines „bunten Abends“

Lernziele:

Die Schüler:innen ...

- kennen verschiedenste Techniken und Übungen, wie sie ihre Stimme, ihre Körpersprache, etc. zielgerichtet einsetzen können.
- können verschiedenste Rollen und Emotionen in Theaterstücken ausdrücken.
- können in Gruppen kreative Ideen umsetzen. Lernen eine wertschätzende Feedbackkultur, deren Ziel es ist, sich gegenseitig zu fördern und bei der Weiterentwicklung zu unterstützen. Trauen sich vor Gruppen „aus sich herauszugehen“.

Mögliche Abschlusssaufgabe:

- Aufführung eines „bunten Abends“

Astronomie mit Schwerpunkt Astrofotografie mit dem Handy

Fachzuordnung: Physik
Zielgruppe: 6-7.Klasse
Leiter:in: Benedikt Rohrauer

Kurzbeschreibung:

Wir beginnen mit einer Reise über den beobachtbaren Nachthimmel, lernen uns dort zu orientieren und beschäftigen uns mit den sichtbaren Objekten und deren jahreszeitlichen Verlauf. Neben der Theorie werden wir auch aktiv an Beobachtungsabenden Planeten, den Mond, Deep Sky Objekte etc. durch ein Teleskop betrachten.

Ausgerüstet mit dem Handy als Kamera und den Tricks der Astrofotografie versuchen wir darüber hinaus, dem Nachthimmel Informationen zu entlocken, die mit freiem Auge nicht sichtbar sind.

Inhalte:

- Objekte am sichtbaren Nachthimmel
- Astrofotografie (Einstellungen, Techniken, etc.)
- Astronomie allgemein (Suche nach Leben, Entstehung des Universums, etc.)

Lernziele:

Die Schüler:innen ...

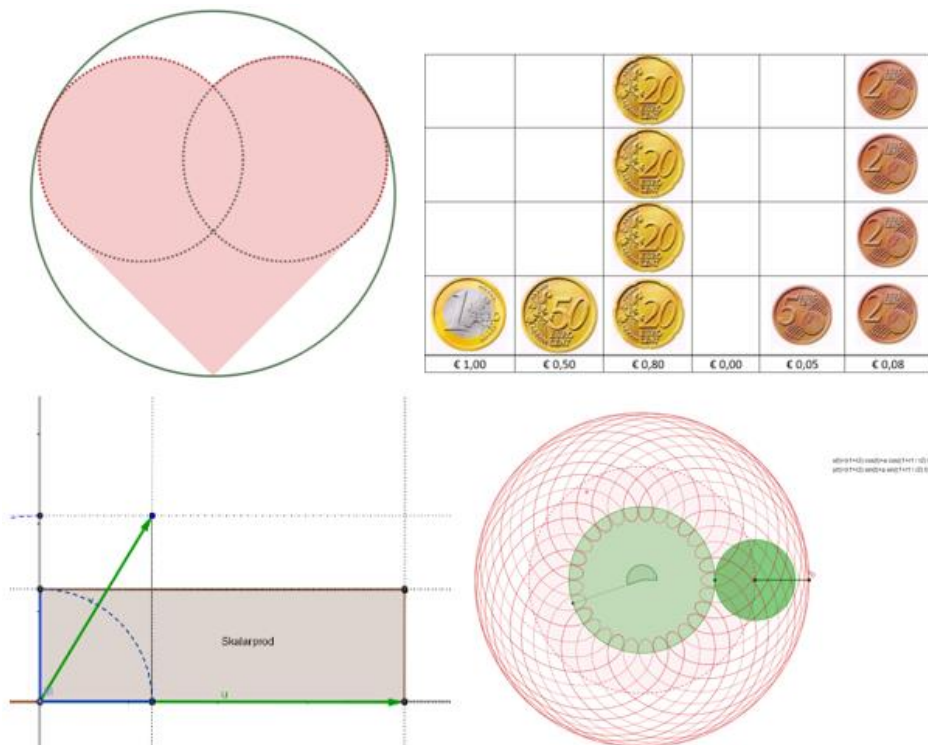
- können sich am sichtbaren Nachthimmel orientieren und haben erweitertes Fachwissen zu astronomischen Objekten und Themen.
- können dem Nachthimmel mittels Astrofotografie Informationen entlocken, die mit freiem Auge nicht sichtbar sind. Sie sind sowohl in der Lage Kameraeinstellungen (ISO, Belichtung, etc.) je nach Gegebenheit zielführend einzustellen, als auch allgemeine Beobachtungsüberlegungen (Lichtverschmutzung, jahreszeitlicher Verlauf des Nachthimmels, etc.) zu bedenken.

Mögliche Abschlusssaufgabe:

- Erstellen eines Beobachtungsportfolios mit selbstgemachten Fotos.

Mathematik – anschaulich und unterhaltsam

Fachzuordnung: Mathematik
Zielgruppe: 6./7.Klassen
Leiter:in: Seiser Johannes



Kurzbeschreibung:

Unterhaltungsmathematik ist die Beschäftigung mit mathematischen Fragestellungen zum Zeitvertreib. Dazu zählen Denksportaufgaben, mathematische Rätsel und humorvolle Glossen, die oft aktuelle Themen der Mathematik auf unterhaltsame Art vorstellen. Dazu gibt es umfassende Literatur, die Knobelspiele, Zaubereien, graphische Entwürfe oder eindrucksvolle Lösungsraster. Verblüffende, überraschende Lösungen von Aufgaben werden erarbeitet. In kreativer Eigeninitiative sollen eigene Fragestellungen und Spielideen bearbeitet werden.

Inhalte:

Zahlenfolgen und -reihen; Zahlentheorie; Vektor- und Matrizenrechnung;
 Funktionsgraphen, parametrische Kurven.
 Stellenwertsysteme kennen und umrechnen, spielerische Anwendung kreativer Algorithmen
 Zahlentheorie: Primzahlen, Teilbarkeit und die Verwendung von Zahleneigenschaften im Spiel.
 Anwendung der Vektor- und Matrizenrechnung für graphische Entwürfe

Lernziele:

Training des Umgangs mit Zahlen und Rechenalgorithmen, Verwendung verschiedener Stellenwertsystem
 Auseinandersetzung mit mathematischen Programmen zur computerunterstütztem Rechnen und Lösen von Gleichungen sowie zur bildlichen Darstellung von Graphen.

Anwenden mathematischer Methoden zur Bewertung und Prüfung von Abläufen
Kennenlernen von Verfahren zur Beweisführung.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Präsentation und Lösung einer mathematischen Knobelei mit umfassender Dokumentation
- Erstellen einer Anleitung zur Gestaltung einer Graphik
- Realisierung einer Spielidee.

Journalistisches Schreiben

Fachzuordnung: Deutsch
Zielgruppe: 6./7. Klasse
Leiterin: Spanyar

Kurzbeschreibung:

Journalistisches Schreiben für Zeitungen und Social Media steht in diesem Wahlmodul im Vordergrund. Die Gruppe bildet ein Redaktionsteam, gestaltet, überarbeitet und veröffentlicht gemeinsam Beiträge. Außerdem werden Beiträge von lokalen Journalist:innen und deren tägliche Arbeit analysiert und somit ein Einblick in die Welt des Journalismus gewonnen.

Inhalte:

- Journalistische Beiträge gestalten (Zeitung, Social Media)
- Journalistische Beiträge analysieren
- Ein Redaktionsteam bilden und unterschiedliche Aufgaben übernehmen
- Fragen an lokale Journalisten und Zeitungen stellen

Lernziele:

Fachliche Kompetenzen

Die Schüler:innen ...

- Wissen wie journalistisches Schreiben in unterschiedlichen Medien funktioniert.
- Können unterschiedliche Formate unterscheiden z.B. Nachrichten, Interviews, Reportagen, Blogbeiträge, Social Media Beiträge
- Können ihren Schreibstil je nach Zielgruppe anpassen.
- Kennen den Presse Ehrenkodex und achten beim Schreiben auf dessen Einhaltung.

Methodische Kompetenzen

Die Schüler:innen ...

- Recherchieren Informationen für ihre Beiträge.
- Prüfen diese Informationen auf Aktualität und Richtigkeit.
- Können diese Informationen für unterschiedliche Medien wie Zeitung oder Social Media aufbereiten.
- Präsentieren diese Beiträge dem Redaktionsteam für die Veröffentlichung.
- Setzen sich gemeinsam realistische Deadlines und verteilen die Aufgaben im Reaktionsteam.

Soziale Kompetenzen

Die Schüler:innen ...

- Arbeiten kooperativ in einem Redaktionsteam und übernehmen unterschiedliche Aufgabenbereiche.

- Übernehmen Verantwortung für die pünktliche Abgabe der vereinbarten Beiträge.
- Geben gegenseitig konstruktives Feedback zu den journalistischen Beiträgen.
- Können mit unterschiedlichen Meinungen umgehen und sachliche Diskussionen zum Thema führen.
- Reflektieren die Arbeit im Redaktionsteam nach einer gewissen Zeit im Hinblick auf Lernfortschritte, Stärken und Verbesserungspotenziale.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Eine Sammlung eigener Zeitungs- und Social Media-Beiträge.

Lernen durch Engagement

Fachzuordnung: Ethik
Zielgruppe: 6./7. Klasse
Leiter:in: Spanyar

Kurzbeschreibung:

In diesem Modul geht es um gesellschaftliches Engagement und die Übernahme von Verantwortung. Die Schüler:innen überlegen, wo in der Gemeinde aktuell Unterstützung nötig ist, prüfen ihre eigenen Stärken und finden einen Bereich, in dem sie etwas beitragen können. Daraus soll dann ein Projekt entstehen, das in Gruppen geplant, durchgeführt und reflektiert wird.

Inhalte:

- Recherche – Wo besteht aktuell Handlungsbedarf im Umfeld?
- Projektplanung
- Zusammenarbeit mit anderen Projektpartner:innen
- Umsetzung des Projektes
- Begleitende Dokumentation und Reflexion

Lernziele:

Fachliche Kompetenzen

Die Schüler:innen ...

- können aktuellen Handlungsbedarf in ihrem Umfeld recherchieren und identifizieren.
- formulieren klare Ziele und Teilziele für ein soziales Projekt und beschreiben dessen Relevanz für die Gemeinschaft.
- kennen grundlegende ethische Prinzipien des Handelns im Gemeinwohl (Fairness, Transparenz, Respekt vor Verschiedenheit) und wenden sie bei der Projektplanung an.
- können eine einfache Projektdokumentation erstellen (Plan, Zielgruppe, Ressourcen, Zeitplan) und diese sinnvoll reflektieren.

Methodische Kompetenzen

Die Schüler:innen ...

- können ein soziales Projekt von der Idee bis zur Umsetzung planen (Projektplan erstellen, Meilensteine festlegen).
- arbeiten eigenständig oder in Kooperation mit Projektpartner:innen, koordinieren Aufgaben und treffen sinnvolle Absprachen.
- nutzen einfache Planungswerkzeuge (Checklisten, Zeitpläne, Ressourcenlisten).
- führen Reflexionen durch (Zwischen- und Abschlussreflexion) und leiten daraus Verbesserungen ab.
- dokumentieren den Prozess nachvollziehbar (Planung, Durchführung, Ergebnisse, Feedback).

Soziale Kompetenzen

Die Schüler:innen ...

- arbeiten kooperativ in Gruppen.
- kommunizieren klar, respektvoll und konstruktiv mit Projektpartner:innen bzw. in der Gruppe und schließen mit ihnen Vereinbarungen rund um das Projekt ab.
- übernehmen Verantwortung für sich selbst (Termine, Aufgaben) und für andere.
- entwickeln Empathie, berücksichtigen Perspektiven anderer und integrieren deren Bedürfnisse in die Projektgestaltung.
- reflektieren ihre eigene Rolle im Team und lernen mit Feedback umzugehen.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Durchführung des geplanten sozialen Projekts und Dokumentation der Planung von der ersten Idee bis zur Umsetzung.

Psychische Störungen: Erkennen & Verstehen

Fachzuordnung: PuP

Zielgruppe: 6. und 7.Klasse

Leiter:in: Mag. Thomastik Christa

Kurzbeschreibung:

Die Lebensqualität der Menschen ist stark abhängig von psychischem Wohlbefinden. In jüngster Vergangenheit treten vermehrt psychische Erkrankungen auf. In diesem Modul reflektieren wir Ursachen, besprechen die wichtigsten Störungsbilder sowie therapeutische Möglichkeiten, diesen zu begegnen.

Inhalte:

- Ursachen für Häufung von psychischen Erkrankungen, Kriterien psychischer Störungen, Neurosen und Psychosen, Klassifikation psychischer Störungen, affektive, neurotische, schizophrene Störungen, Persönlichkeitsstörungen;

Lernziele:

Die Schüler:innen ...

- [fachliche Kompetenzen] Die Schüler:innen Ursachen, Symptome, Verbreitung sowie Therapiemöglichkeiten ausgewählter affektiver, neurotischer, schizophrener Störungen, sowie Persönlichkeitsstörungen; Biosoziales Modell sowie Vulnerabilitäts-Stress- Modell;
- [methodische Kompetenzen] Die Schüler:innen analysieren Fallbeispiele sowie kurze Dokumentationen, Interviews von Betroffenen, bearbeiten in Kleingruppen einzelne selbst gewählte Störungen zusätzlich zu den vorgegeben gemeinsam erarbeiteten psychischen Erkrankungen und stellen diese vor. Abschließende Übungen zur Resilienz.
- [soziale Kompetenzen] Die Schüler:innen arbeiten zusammen, reflektieren und diskutieren gemeinsam, stärken damit ihre Empathiefähigkeit und ihr Verständnis für psychische Befindlichkeiten und deren Ursachen, erhöhen ihre persönliche Resilienz.

Mögliche Abschlusssaufgabe:

- [Vorschläge] Erstellen, Abgabe, Vorstellen eines Portfolios mit bearbeiteten Aufgabenstellungen, Reflexionen, Fallbeispielen, Übungen je Kleingruppe.

Philosophieren mit Filmen

Fachzuordnung: PuP
Zielgruppe: 6. Und 7. Klasse Mag.
Leiter:in: Thomastik Christa

Kurzbeschreibung: Philosophieren mit Filmen

Anhand von diversen Spielfilmen und Kurzfilmen werden philosophische, ethische und psychologische Aspekte, Fragen, Reflexionen mit Schüler:innen erarbeitet, diskutiert und reflektiert. Reflektierte Themen sind anthropologische Themen wie die Natur des Menschen, psychologische Phänomene wie Konformität, Bewusstsein, Gewalt, ethische Dilemmasituationen und moralische Entscheidungen, philosophische Fragestellungen nach dem Glück, Sinn und Wert des Lebens etc. Die Auswahl der Filme erfolgt einerseits durch die Lehrkraft und andererseits durch die Schüler*innen, wenn dies gewünscht wird.

Inhalte:

Analyse, fachliche, inhaltliche Ergänzungen, Diskussion, Reflexion von entsprechenden philosophischen, ethischen, psychologischen Inhalten der ausgewählten Filme.

Lernziele:

Die Schüler:innen ...

- [fachliche Kompetenzen] Die Schüler:innen können je nach ausgewählten Filmen philosophische, ethische und psychologische Grundfragen erörtern und reflektieren. (siehe Kurzbeschreibung)
- [methodische Kompetenzen] Die Schüler:innen lernen Filme zu analysieren, zu reflektieren und erkennen in Spielfilmen deren philosophisches, ethisches, psychologisches Potential. Sie lernen philosophische Fragen zu stellen, zu argumentieren und sie setzen sich mit möglichen Antworten, Ansichten und ethischen Modellen auseinander.
- [soziale Kompetenzen] Die Schüler:innen diskutieren in der gemeinsamen Gruppe aber auch in Kleingruppen. Unterschiedliche Meinungen, Haltungen werden ausgetauscht, reflektiert und respektiert.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- [Vorschläge] Abgabe eines Portfolios mit ausgearbeiteten Aufgabenstellungen, Filmanalysen, Filmzusammenfassungen, ergänzendem Fachwissen, Reflexionsaufgaben pro Kleingruppe.

Gender Studies 101

Fachzuordnung: [GSPB]

Zielgruppe: [6./7. Klassen]

Leiter:in: [Wahlmüller]

Kurzbeschreibung:

In diesem Kurs beschäftigen wir uns mit einer Einführung in das Fachgebiet Gender Studies. Dabei befassen wir uns mit dem Thema „Geschlecht“ aus historischer Sicht in verschiedenen Gesellschaftsgruppen bis zum heutigen Verständnis und verschiedenen Sichtweisen/Standpunkten zu dem Thema. Gleichzeitig werden sich die Schüler:innen mit der Repräsentation von LGBTQIA+ Inhalten in verschiedene Medien (Bücher, Musik, Filme, Comics, Graphic Novels, Social Media) auseinandersetzen und analysieren.

Inhalte:

Die behandelten Themen sind:

- Was bedeutet der Ausdruck „Gender Studies“ eigentlich?
- Was ist der Unterschied zwischen biologischem und sozialem Geschlecht?
- Wie wurde Gender in anderen Kulturen definiert/betrachtet, welche Bedeutung hat es heute?
- Wie geht unsere Gesellschaft mit dem Thema um, welche Sichtweisen und Standpunkte gibt es dazu?
- Wo finde ich LGBTQIA+ Repräsentation und wie wird das ganze dargestellt?

Lernziele:

Fachliche Kompetenzen

- Wissen um die historische Entwicklung der Begriffe „Geschlecht“ und „Gender Studies“
- Klärung von zentralen Begriffen der Gender Studies (z. B. biologisches Geschlecht, soziales Geschlecht/Gender, Geschlechtsidentität, sexuelle Orientierung, Intersektionalität)
- Vergleich von unterschiedlichen kulturellen Konzepten von Geschlecht, z. B. in westlichen Gesellschaften und in indigenen Kulturen (z. B. Two-Spirit bei Native Americans)

Methodische Kompetenzen

- recherchieren selbstständig in unterschiedlichen Quellen (wissenschaftlich, journalistisch, medial) und bewerten deren Seriosität und Perspektive
- Arbeit mit Fallbeispielen, Medienanalysen und historischen Quellen

- strukturierte Präsentation von Arbeitsergebnissen (z. B. Referate, Plakate, digitale Präsentationen, kreative Projekte)
- Reflektion der eigenen Mediennutzung und deren Einfluss auf Wahrnehmung von Geschlecht und Identität

Soziale Kompetenzen

- Entwicklung von Respekt und Offenheit gegenüber unterschiedlichen Lebensrealitäten, Identitäten und Perspektiven
- Kritische Auseinandersetzung mit eigenen Vorannahmen, Rollenbildern und Privilegien
- Stärkung der Empathiefähigkeit durch Perspektivenwechsel und biografische bzw. mediale Beispiele
- Entwicklung von Zivilcourage im Erkennen und Benennen von Diskriminierung, Ausgrenzung und Hate Speech

Mögliche Abschlussaufgabe:

Eigenständige Analyse und Präsentation eines selbst gewählten Mediums mit Hinblick auf Gender Studies.

Social Media Lab

Fachzuordnung: [Englisch]

Zielgruppe: [6./7. Klassen]

Leiter:in: [Wahlmüller]

Kurzbeschreibung:

In diesem Kurs geht es alles um TikTok, Instagram und co. Gemeinsam schauen wir uns an, wie Social Media funktioniert, wie sich Trends entwickeln und welche Auswirkungen das auch auf unser Leben hat. Gleichzeitig erstellen wir Video- und Fotobeiträge und erarbeiten, wie man Videos schneidet und erstellt. Ziel des Kurses ist es, am Ende ein Social-Media-Team zu haben, welches Content für das BORG Perg erstellt.

Inhalte:

Die behandelten Themen sind:

- Wie funktioniert Social Media?
- Wie sozial ist Social Media eigentlich?
- Wie wirkt sich Influencing und Werbung auf mich/meinen Alltag aus?
- Wie erstelle ich Videos und wie schneide ich sie?
- Was braucht ein gutes Video? Welche Videos/Trends gehen viral und was haben sie gemeinsam?

Lernziele:

Fachliche Kompetenzen

- Bewusster, reflektierter Umgang mit Social Media
- Wissen um Auswirkungen von Social Media
- Kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Nutzung von Social Media

Methodische Kompetenzen

- Erstellung eines Schulaccounts auf TikTok
- Selbstreflexion und kontinuierliche Verbesserung der eigenen Beiträge
- Planung, Strukturierung und Erstellen von TikTok Videos und Instagram Beiträgen
- Kritische Analyse von viralen Trends und Videos

Soziale Kompetenzen

- Teamarbeit und Kooperation in der Erstellung von Content
- Respektvoller Umgang mit unterschiedlichen Ideen

- Wertschätzende Kommunikation
- Geduld mit sich selbst und anderen
- Stärkung von Verantwortungsbewusstsein und Kontinuität

Mögliche Abschlussaufgabe:

Erstellen von TikTok-Videos in denen unsere Schule präsentiert wird.

Ernährung und Sport 2

Fachzuordnung: Sportkunde
Zielgruppe: 6.-7.Klasse
Leiter:in: Mag. Katharina Wald

Kurzbeschreibung:

Im Wahlmodul Ernährung und Sport 2 setzen wir uns vertieft mit der Rolle der Ernährung im leistungsorientierten Sport auseinander. Schwerpunkte sind sportartspezifische Ernährungsstrategien (Ausdauersport, Kraftsport und Sportsportarten), Regeneration, alternative Ernährungsformen und ihre Eignung für die Sporternährung (vegane und vegetarische Ernährung, ketogene Ernährung, Low Carb, ...), Ernährungsmythen, Nahrungsergänzungsmittel und die Periodisierung der Ernährung (Trainings- und Wettkampfphase). Wir beschäftigen uns mit weiteren gesunden Alternativen zu üblichen Lebensmitteln, die in die Sporternährung integriert werden können und erstellen unseren eigenen Proteinriegel.

Inhalte:

- **Ernährung im Ausdauersport, Kraftsport und in Sportsportarten**
- **Alternative Kostformen** und ihre Eignung für Sporternährung (z.B. vegetarisch/vegan, ketogene Ernährung, Low Carb, ...)
- **Ernährungsmythen und Leistungssteigerung**
- **Periodisierung der Ernährung:** Trainings- und Wettkampfphasen
- **Nahrungsergänzungsmittel**
- **Gesunde Alternativen zu üblichen Lebensmitteln:** Analyse von häufig konsumierten Produkten (z.B. Riegel, Energydrinks, Elektrolytgetränke, ...), Erarbeitung sinnvoller Ersatzprodukte, Zubereitung gesünderer Alternativen (z.B. selbstgemachter Proteinriegel)

Lernziele:

Fachliche Kompetenzen

Die Schüler:innen können ...

- die ernährungsphysiologischen Anforderungen im Ausdauer-, Kraft- und Sportsport erklären und vergleichen.
- sportartspezifische Energie- und Nährstoffbedarfe beschreiben.
- alternative Kostformen (z. B. vegetarisch, vegan, ketogen) im Hinblick auf ihre Eignung für die Sporternährung beurteilen.
- gängige Ernährungsmythen im Sport erkennen und wissenschaftlich begründet hinterfragen.
- den Zusammenhang zwischen Ernährung, Leistungssteigerung und Regeneration erklären.

- das Prinzip der Periodisierung der Ernährung in Abhängigkeit von Trainings- und Wettkampfphasen erläutern.

Methodische Kompetenzen

Die Schüler:innen können ...

- sportartspezifische Ernährungsstrategien recherchieren und auswerten.
- Energie- und Makronährstoffverteilungen für unterschiedliche Trainingsphasen planen.
- Fallbeispiele aus dem Sport analysieren und Lösungen entwickeln.
- ihre Ergebnisse strukturiert dokumentieren und fachlich korrekt präsentieren.

Soziale Kompetenzen

Die Schüler:innen können ...

- in Gruppen komplexe ernährungsbezogene Fragestellungen bearbeiten.
- unterschiedliche sportliche Ziele, Leistungsniveaus und Ernährungsweisen respektieren.
- sachlich und kritisch über Leistungssteigerung und Ernährung diskutieren.

Mögliche Abschlusssaufgabe:

Projektarbeit: Ernährungsplan für eine bestimmte Sportart erstellen

Ernährung und Sport 1

Fachzuordnung: Sportkunde
Zielgruppe: 6.-7.Klasse
Leiter:in: Mag. Katharina Wald

Kurzbeschreibung:

Im Wahlmodul Ernährung und Sport 1 wiederholen wir das Basiswissen der Ernährungslehre vom Regelunterricht und beschäftigen uns dann gezielt mit den Grundlagen der Sporternährung im Freizeit- und Breitensport. Wir lernen, wie Ernährung Leistungsfähigkeit, Regeneration und Wohlbefinden beeinflusst und wie man die Ernährung alltagstauglich an verschiedene Sportarten anpassen kann. Wir erstellen Ernährungspläne, lernen gesunde Alternativen zu üblichen Lebensmitteln kennen und versuchen uns auch an dem ein oder anderen selbstgemachten Produkt.

Inhalte:

- **Basiswissen Ernährungslehre:** Wiederholung aus dem Regelunterricht
- **Grundlagen der Sporternährung**
- **Energiebedarf im Alltag mit und ohne sportliche Aktivität**
- **Flüssigkeitshaushalt von Sportler:innen**
- **Ernährung vor, während und nach dem Training**
- **Gesunde Alltagsküche für sportlich aktive Menschen:** Ernährungspläne erstellen, Rezepte suchen und ausprobieren
- **Gesunde Alternativen zu üblichen Lebensmitteln:** Analyse von häufig konsumierten Produkten (z.B. Snacks, Süßgetränke, ...), Erarbeitung sinnvoller Ersatzprodukte, Zubereitung gesünderer Alternativen (z.B. Smoothie, selbstgemachte Müsliriegel, ...)

Lernziele:

Fachliche Kompetenzen

Die Schüler:innen können ...

- grundlegende Inhalte der Ernährungslehre (Makro- und Mikronährstoffe, Energiezufuhr) wiederholen und anwenden.
- die Bedeutung der Ernährung für Leistungsfähigkeit, Gesundheit und Regeneration erklären.
- den Energiebedarf im Alltag mit und ohne sportliche Aktivität beschreiben und vergleichen.
- den Flüssigkeitshaushalt von Sportler:innen erklären und dessen Einfluss auf Leistungsfähigkeit beurteilen.
- geeignete Ernährungsstrategien vor, während und nach dem Training erläutern.

- übliche Lebensmittel hinsichtlich ihres Nährwerts bewerten und gesündere Alternativen auswählen.

Methodische Kompetenzen

Die Schüler:innen können ...

- ihren individuellen Energie- und Flüssigkeitsbedarf berechnen und reflektieren.
- Ernährungs- und Bewegungsgewohnheiten analysieren und dokumentieren.
- Lebensmittelkennzeichnungen, Nährwerttabellen und Zutatenlisten auswerten.
- einfache Ernährungspläne für sportlich aktive Menschen erstellen.
- Rezepte analysieren, anpassen und gesündere Alternativen praktisch umsetzen.
- Ergebnisse strukturiert darstellen und präsentieren (z. B. Tabellen, Poster, Präsentationen).

Soziale Kompetenzen

Die Schüler:innen können ...

- im Team gemeinsam Ernährungsstrategien und Rezeptideen entwickeln.
- unterschiedliche sportliche Leistungsniveaus und Ernährungsgewohnheiten respektieren.
- konstruktives Feedback zu Geschmack, Qualität und Alltagstauglichkeit geben und annehmen.

Mögliche Abschlussaufgabe:

Projektarbeit: Erstellung eines persönlichen Ernährungsportfolios oder Ernährungsplans







Die verborgene Welt der Pflanzen

Fachzuordnung: Biologie
Zielgruppe: 6. und 7. Klassen (alle 2 Jahre im SS)
Leiterin: Melina Wiesinger

Kurzbeschreibung:

In diesem Wahlpflichtgegenstand setzen sich die Lernenden aus biologischer Perspektive mit Pflanzen als lebende Organismen auseinander. Sie untersuchen Aufbau, Funktion und Vielfalt pflanzlicher Inhaltsstoffe, insbesondere Farbstoffe, Duftstoffe und Nährstoffe, und analysieren deren Bedeutung für Stoffwechsel, Wachstum und ökologische Anpassung. Pflanzliche Pigmente werden experimentell gewonnen und hinsichtlich ihrer biologischen Funktion sowie ihrer Eignung als Säure-Base-Indikatoren untersucht. Pflanzen werden zudem als Nahrungsquelle betrachtet, wobei zentrale Inhaltsstoffe wie Vitamine, organische Säuren und Ballaststoffe analysiert und in ihrem Nutzen für Pflanze und Mensch eingeordnet werden.. Darüber hinaus befassen sich die Lernenden mit dem Einfluss von Umweltfaktoren wie Licht, Wasser und Nährstoffverfügbarkeit auf pflanzliches Wachstum und Inhaltsstoffbildung sowie mit der Unterscheidung zwischen Heil- und Giftpflanzen auf Grundlage ihrer Wirkstoffe.

Inhalte:


















-  Bestimmung ausgewählter Pflanzen und Untersuchung pflanzlicher Farbstoffe sowie ihrer Nutzung zum Färben.
-  Isolierung und Vergleich pflanzlicher Säure-Base-Indikatoren aus unterschiedlichen Pflanzenarten.
-  Pflanzen als Nahrungsmittel: Analyse ausgewählter Inhaltsstoffe und deren Bedeutung für Pflanze und Mensch.
-  Untersuchung pflanzlicher Duftstoffe: Gewinnung, sensorische Wahrnehmung und kreative Nutzung.
-  Auseinandersetzung mit Heil- und Giftpflanzen unter Berücksichtigung ihrer Inhaltsstoffe und Wirkungen.
-  Untersuchung pflanzlichen Wachstums unter verschiedenen Umweltbedingungen wie Nährstoffversorgung, Licht oder Wasser.

Lernziele:

Die Schülerinnen und Schüler erforschen Pflanzen als chemische, biologische und kulturelle Ressource. Sie gewinnen experimentell Erkenntnisse über Pflanzenfarbstoffe, Inhaltsstoffe, Duftstoffe und Wachstumsbedingungen und bewerten deren Bedeutung für Alltag, Umwelt, Gesundheit und Technik.









Fachliche Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler können ...

-  die Eignung verschiedener Pflanzenfarbstoffe zum Färben experimentell untersuchen.
-  Ergebnisse dokumentieren und die Nachhaltigkeit pflanzlicher Färbemethoden kritisch bewerten.
-  den Begriff Säure-Base-Indikator erklären und natürliche Indikatoren von synthetischen unterscheiden.
-  Anthocyane aus Pflanzen gewinnen und deren Farbänderung in Abhängigkeit vom pH-Wert beschreiben.
-  Carotinoide und Flavonoide extrahieren und ihre chemischen Eigenschaften erläutern.
-  Säure-Base-Titrationen mit natürlichen und synthetischen Indikatoren durchführen und auswerten.
-  den Oxalsäuregehalt in Spinat experimentell bestimmen und gesundheitlich einordnen.
-  den Vitamin-C-Gehalt von Früchten und Nahrungsergänzungsmitteln vergleichen.
-  den Zitronensäuregehalt in Citrusfrüchten quantitativ analysieren.
-  die Bedeutung von Ballaststoffen (z. B. Inulin) für die menschliche Ernährung erklären.
-  ätherische Öle aus Pflanzen (z. B. Lavendel, Rose, Gewürznelke) gewinnen und charakterisieren.
-  die Zusammensetzung von Parfums beschreiben und Duftnoten unterscheiden.
-  ein eigenes Parfum komponieren.
-  Strategien zur Neutralisierung von Gerüchen untersuchen und bewerten.
-  den Unterschied zwischen Gift- und Heilpflanzen erklären und deren Wirkstoffe benennen.
-  darstellen, wie Anbauort und Umweltbedingungen die Inhaltsstoffe von Pflanzen beeinflussen.
-  Pflanzen unter veränderten Bedingungen (Boden, Luft, Wasser, Licht) systematisch untersuchen.








Methodische Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler:


-  naturwissenschaftliche Fragestellungen formulieren und untersuchen
-  Experimente planen, durchführen, protokollieren und auswerten
-  mit Laborgeräten, Chemikalien und biologischem Material sachgerecht und sicher umgehen
-  Beobachtungen dokumentieren (Tabellen, Skizzen, Diagramme)
-  Messdaten kritisch auswerten und Ergebnisse interpretieren
-  Modelle, Vergleiche und Kontrollversuche einsetzen
-  Fachsprache korrekt anwenden und Ergebnisse präsentieren
-  im Team arbeiten und Arbeitsschritte organisieren

Soziale Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler:

-  können in Gruppen zielgerichtet zusammenarbeiten und Aufgaben sinnvoll aufteilen.
-  kommunizieren klar und respektvoll, stimmen Vorgehensweisen ab, hören aktiv zu und berücksichtigen unterschiedliche Meinungen.
-  können ihre Beobachtungen, Ideen und Ergebnisse verständlich sowie respektvoll mitteilen.
-  können verantwortungsvoll mit Materialien, Pflanzen, Chemikalien und Arbeitsaufträgen umgehen.
-  können andere unterstützen, Hilfe annehmen und gemeinsam Lösungen erarbeiten.
-  können Rückmeldungen annehmen, eigene Arbeit reflektieren und Verbesserungen ableiten.
-  können respektvoll mit unterschiedlichen Meinungen, Wahrnehmungen und individuellen Bedürfnissen umgehen.

Mögliche Abschlussaufgabe:

-  Sammlung der Protokolle aller durchgeführten Experimente und Aufgabenstellungen

Krafttraining in Theorie und Praxis 2

Fachzuordnung: Sportkunde
Zielgruppe: 6-7.Klasse (Teilnehmerzahl max. 10)
Leiter:in: Mag. Michael Windischhofer

Kurzbeschreibung:

Dieses Wahlpflichtfach richtet sich an Schüler:innen, die ihre körperliche Leistungsfähigkeit steigern und mehr über Motivation, Zielsetzung und mentale Stärke im Krafttraining erfahren möchten. Das Wahlpflichtfach setzt sich aus theoretischen und praktischen Unterrichtsanteilen zusammen. Die theoretischen Inhalte vermitteln grundlegendes Wissen zu Krafttraining, Gesundheit und Trainingslehre. Der praktische Unterricht findet im Fitnessstudio statt, wo die erlernten Inhalte angewendet und vertieft werden.

Inhalte:

- Trainingsprinzipien zur Leistungssteigerung
- Verschiedene Kraftarten (Maximalkraft, Schnellkraft, Kraftausdauer)
- Mentale Faktoren im Training (Motivation, Disziplin)
- Zielsetzung und Trainingssteuerung
- Leistungsdiagnostik (einfache Tests)
- Regeneration und Belastungssteuerung

Lernziele:

- fachliche Kompetenzen
 - Die Schüler:innen unterscheiden verschiedene Kraftarten.
 - Sie erklären Prinzipien der Leistungssteigerung.
- methodische Kompetenzen
 - Die Schüler:innen formulieren realistische Trainingsziele.
 - Sie planen und überprüfen Trainingseinheiten.
 - Sie werten einfache Leistungstests aus.
- soziale Kompetenzen
 - Die Schüler:innen zeigen Durchhaltevermögen und Fairness.
 - Sie motivieren andere und arbeiten zielorientiert im Team.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Reflexion / Feedback der erstellten Trainingspläne
- Anleiten einer Krafttrainingseinheit
- Stundenbild zu einer Krafttrainingseinheit

Krafttraining in Theorie und Praxis 1

Fachzuordnung: Sportkunde
Zielgruppe: 6-7.Klasse (Teilnehmerzahl max. 10)
Leiter:in: Mag. Michael Windischhofer

Kurzbeschreibung:

Dieses Wahlpflichtfach vermittelt grundlegende Kenntnisse des Krafttrainings. Die Schüler:innen lernen, wie Krafttraining gesundheitsfördernd und sicher durchgeführt wird. Das Wahlpflichtfach setzt sich aus theoretischen und praktischen Unterrichtsanteilen zusammen. Die theoretischen Inhalte vermitteln grundlegendes Wissen zu Krafttraining, Gesundheit und Trainingslehre. Der praktische Unterricht findet im Fitnessstudio statt, wo die erlernten Inhalte angewendet und vertieft werden.

Inhalte:

- Grundlagen der Muskelarbeit und Trainingslehre
- Krafttrainingsformen (Eigengewicht, Geräte, Freihanteln)
- Aufwärmen, Abwärmen und Dehnen
- Richtige Technik und Körperhaltung
- Trainingsplanung für Anfänger:innen

Lernziele:

- fachliche Kompetenzen
 - Die Schüler:innen erklären grundlegende Prinzipien des Krafttrainings.
 - Sie führen einfache Kraftübungen technisch korrekt aus.
 - Sie verstehen den Zusammenhang zwischen Training, Regeneration und Leistungssteigerung.
- methodische Kompetenzen
 - Die Schüler:innen planen einfache Trainingsprogramme.
 - Sie reflektieren ihr eigenes Trainingsverhalten.
 - Sie dokumentieren Trainingseinheiten (z. B. Trainingsplan, Protokoll).
- soziale Kompetenzen
 - Die Schüler:innen arbeiten kooperativ in Partner- und Gruppenübungen.
 - Sie geben und nehmen konstruktives Feedback.
 - Sie übernehmen Verantwortung für sich und andere im Trainingsprozess.

Mögliche Abschlussaufgabe:

- Reflexion / Feedback der erstellten Trainingspläne
- Anleiten einer Krafttrainingseinheit
- Stundenbild zu einer Krafttrainingseinheit

Illustration 2

Fachzuordnung: Kunst und Gestaltung

Zielgruppe: 6-7 Klasse

Leiter:in: Wögerbauer Johanna

Kurzbeschreibung:

Fotografische Illustration. Ausgehend von einem Text bauen wir eine Landschaft in einer Box auf. Im Anschluss daran werden die Wesen aus der Geschichte erfunden und geformt. Die Darsteller werden in der Landschaft platziert und abfotografieren, so dass eine Bildgeschichte zum Text entsteht. Die Geschichten werden als Fotobuch herausgegeben.

Inhalte:

- Szenenbox bauen (modellieren, falten, ...)
- Darsteller bauen (modellieren, falten, ...)
- Charakter und Weltentwicklung
- Szenen nach einem Text aufbauen

Lernziele:

Die Schüler:innen ...

- Szenen plastisch gestalten
- Charaktere plastisch gestalten
- Visualisierung textueller information
- Gemeinsam ein Projekt realisieren

Gesamtergebnis:

- Ein illustriertes Buch

Illustration 1

Fachzuordnung: Kunst und Gestaltung

Zielgruppe: 6-7 Klasse

Leiter:in: Wögerbauer Johanna

Kurzbeschreibung:

Ausgehend von Mikroskop-Studien erproben wir verschiedene Illustrationstechniken. Aus den mikroskopierten Formen entwickeln wir Charaktere für eine Bildgeschichte und erfinden eine Welt rund um die Wesen. Die so entstandene Welt bauen wir in eine Geschichte ein und gestalten zusammen ein illustriertes Buch.

Inhalte:

- Mikroskop-Zeichnen
- Illustrationstechniken und Stile ausprobieren
- Charakter entwickeln
- zweidimensionale Szenen entwickeln
- Szenen nach einem Text aufbauen

Lernziele:

Die Schüler:innen ...

- Darstellung nach Referenz
- Visualisierung textueller Information
- Gemeinsam ein Projekt realisieren

Gesamtergebnis:

- Ein illustriertes Buch