

Übersicht über die Projekte der Projektwoche 2022

Tip: Wenn man auf den Namen des Projekts klickt, gelangt man direkt zur Projektbeschreibung (jedoch nicht in allen PDF-Readern möglich).

Nr.	Titel des Projekts	Jahrgangsstufe	Seite
1	Stolperstein-Informer: Bereitstellung von Informationen zu Weseler Opfern des Nationalsozialismus	9 – Q1	3
2	Babysitter-Führerschein	8 – Q1	3
3	Write our song – Eine Hymne auf das AVG	7 – Q1	3
4	Handarbeit Upcycling – aus alt mach neu	5 – Q1	3
5	Auf den Spuren von Jack Sparrow – Erstellen eines Geocaches	5 – Q1	4
6	Insektenhotels für eine vielfältige Insektenwelt	5 – Q1	4
7	Wandmalerei	6 – Q1	4
8	Crash-Kurs Italienisch	9 – Q1	4
9	Bilbo Trollkühn und der Drachosaurus - Musicalprojekt	Musical AG + 5 SuS	5
10	„Wir sind dann mal weg!“ – Pilgern auf dem Jakobsweg am Niederrhein	8 – Q1	5
11	Digitaler Parcours durch Wesel	EF – Q1	5
12	Bio-Diversität in Wesel	5 – Q1	6
13	Schwarzlichttheater	5 – 7	6
14	Das Beethoven-Experiment	7 – Q1	6
15	Wesel for exchange students- how to make the most of your stay	7 – Q1	7
16	Fledermäuse – lautlose Jäger der Nacht	5 – Q1	7
17	Hologramme mit dem Smartphone	8 – Q1	7
18	Neugestaltung der Wand	8 – Q1	8
19	Notre lycée à Wesel et la France	7 – Q1	8
20	Wesel macht Musik	6 – Q1	8

21	Wesel literarisch: kreatives Schreiben	9 – Q1	9
22	Geschichte Wesels im Wandel der Zeiten	7 – Q1	9
23	„Wir wollen raus!!!“ – Wir besuchen und konzipieren einen Escape-Room	5 – Q1	9
24	Brettspiele	8 – EF	10
25	AVG ohne Rassismus	8 – 10	10
26	Kleine Menschen große Kräfte	5 – 7	10
27	Ausbildung zum/zur Sporthelfer/in	9 – EF	11
28	Osmotische Werbung im Web 2.0 – Wie setzt man das AVG auf Social-Media-Kanälen bewusst in Szene	8 – Q1	11
29	Nachhaltig und bewusst einkaufen	5 – 9	11
30	Komplexe Themen einfach und anschaulich mit Sketchnotes darstellen am Beispiel der Klimaneutralität bis 2045 in Deutschland	8 – Q1	11
31	Experimentelles Fotografieren	7 – EF	12
32	Makramee – Die Kunst der Knoten	5 – Q1	12

Beschreibung der Projekte

1 Stolperstein-Informer: Bereitstellung von Informationen zu Weseler Opfern des Nationalsozialismus

In diesem Rechercheprojekt wird eine digitale Karte oder Website erstellt, auf der die Weseler Stolpersteine markiert sind. Über Links sollen Informationen zu den Opfern und ihren Schicksalen bereitgestellt werden.

Die so entstehende Datenbank soll einen Beitrag zur Weseler Erinnerungskultur leisten und z.B. zukünftige Stolperstein-Putzaktionen unterstützen.

Die Recherchearbeiten werden zu großen Teilen im Weseler Stadtarchiv stattfinden.

Das Vorhaben ist als mehrjähriges Projekt angelegt, das in jeder Projektwoche fortgeführt wird.

Für wen: 9 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

2 Babysitter-Führerschein

Der Kurs bietet alles Wichtige, was Babysitterinnen und Babysitter für ihre Babysittertätigkeit wissen müssen. Es werden folgende Themenbereiche behandelt:

- kindliche Entwicklung
- Pflege eines Babys, Kleinkindes, Kindes
- Ernährung und Gesundheit
- Spiel- und Beschäftigungsmöglichkeiten
- respektvoller Umgang mit Kindern

Für wen: 8 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

3 Write our song – Eine Hymne auf das AVG

Es ist an der Zeit, dem AVG ein musikalisches Gesicht zu geben, und zwar in Form eines Songs.

Nach einem Songwriting-Workshop und einer Brainstorming-Session werden Text und Musik in unserem kreativen Think tank entstehen. Wer kann kommen? Songwriter, Sänger, Rapper, Bandleute.

Wenn wir uns auf das musikalische Genre geeinigt haben und jeder weiß, welchen Part er übernimmt, können wir loslegen.

Das Ergebnis des Teamworks wird dann zum Abschluss performt und ggf. später professionell produziert.

Für wen: 7 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ggf. das eigene Musikinstrument

4 Handarbeit Upcycling – aus alt mach neu

Besticke, bemale oder nähe deine Anzihsachen, deinen Rucksack oder deine Tasche so um, dass aus ihnen wieder wahre Hingucker und Einzelstücke werden. Deinen kreativen Ideen kannst du beim Erlernen neuer Techniken (Sticken/(Um-)Nähen/Drucken/Malen) freien Lauf lassen.

Für wen: 5 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: Kleidungsstücke / Rucksack / Tasche deiner Wahl
ggf. Stoffreste, Pailletten, Knöpfe
ggf. eigene Nadeln, Farben oder Stickgarn

5 Auf den Spuren von Jack Sparrow – Erstellen eines Geocaches

Geocachen ist die moderne Form der Schnitzeljagd. Mit GPS-Koordinaten werden Orte ausfindig gemacht, um einen „Schatz“ zu finden.

Am ersten Tag des Projekts wird ein bereits entwickelter Geocache gesucht, um erste Erfahrungen zu sammeln und ein Verständnis der Vorgehensweise zu entwickeln, damit im Verlauf ein eigener AVG-Cache installiert werden kann.

Am zweiten und dritten Tag wird der eigene Cache in Kleingruppen erarbeitet. Hierzu müssen Orte ausgewählt, Koordinaten bestimmt und Rätsel erstellt werden.

Am dritten Tag soll der Cache vervollständigt werden, um ihn anschließend allen zugänglich zu machen.

Für wen: 5 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: GPS-fähige Geräte, z.B. Smartphone mit mobilen Daten

Die notwendige App wird unter Anleitung heruntergeladen

6 Insektenhotels für eine vielfältige Insektenwelt

Zu Beginn wollen wir erarbeiten, welche Insekten in Wesel um Umgebung heimisch sind und welche Lebensräume sie benötigen. Hierzu wollen wir die Umgebung der Schule genauer untersuchen, in das angrenzende Glacis (Waldstück) gehen und Insekten bestimmen. Wir wollen uns den Lebensraum „Schulhof“ näher anschauen und bewerten, ob der Lebensraum für Insekten attraktiv ist. Die Gefährdung bestimmter Lebensräume wird angesprochen und dann geht es auch schon an den Bau von eigenen Insektenhotels. Diese können mitgenommen werden, sollen aber auch auf dem Schulgelände aufgehängt werden. Die Untersuchungen und der Bau sollen digital dokumentiert werden und für ein Abschlussvideo genutzt werden.

Für wen: 5 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

7 Wandmalerei

Gestaltung mehrerer Wandbilder in den Gängen der Schule

Für wen: künstlerisch begabte Schüler*innen der 6 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

8 Crash-Kurs Italienisch

Wir lernen die Grundsätze der italienischen Sprache, um als Tourist in Italien zu „überleben“. Wir werden auch einige italienische Auswanderer, die mit Eisdielen, Imbiss, Pizzerien und Restaurant die Weseler Innenstadt attraktiver gemacht haben, besuchen und befragen.

Für wen: 9 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

9 Bilbo Trollkühn und der Drachosaurus - Musicalprojekt

Vor den Sommerferien präsentiert Musical-AG das Musical „Bilbo Trollkühn und der Drachosaurus“. Dieses Jahr gestalten wir ein eigenes Bühnenbild. Neben den Proben im Bereich Gesang, Schauspiel und Tanz werden wir außerdem künstlerisch gestaltend aktiv.

Neben den festen Mitgliedern des Kurses und der AG können sich 5 SuS anschließen, die Interesse haben die AG im Bereich Bühnenbild und Requisiten zu unterstützen.

Für wen: Teilnehmer der Musical-AG + 5 weitere Schüler*innen im Bereich Kunst

Das musst du selbst mitbringen: ---

10 „Wir sind dann mal weg!“ – Pilgern auf dem Jakobsweg am Niederrhein

Pilgern ist nach wie vor aktuell und beliebt, seine Faszinationskraft zieht auch immer mehr junge Menschen an. Während jahrhundertlang die Suche nach Gott im Vordergrund stand, hat sich Pilgern in der Gegenwart jedoch verändert und wird mehr und mehr zu einem Stück Selbsterfahrung und zur Auseinandersetzung mit den eigenen Fragen an das Leben. Diesem Wandel wollen wir in unserem Projekt Rechnung tragen und traditionelle Elemente mit modernen mischen. Je nach euren Wünschen und Vorlieben sowie Bedürfnissen können wir informierende, kreative, spirituelle und praktische Arbeits- und Erlebnisphasen in unser Projekt integrieren. Dabei können wir

- erfahren, was Pilgern eigentlich bedeutet und z.B. anhand des Films von Hape Kerkeling („Ich bin dann mal weg“) beleuchten, wie es sich verändert hat
- berühmte und beliebte Pilgerorte der Welt „bereisen“
- selbst kreativ Gebete und/oder meditative bzw. spirituelle Texte für den Pilgerweg am letzten Projekttag schreiben
- unter Einbeziehung von Fotos, Bildern und eigenen Fußspuren zum Thema „Weg“ meditieren
- verschiedene „Pilgerstationen“ für unseren Weg kreativ erarbeiten und zusammenstellen

Die daraus gewonnenen Erfahrungen fließen dann in unseren eigenen Pilgerweg ein, der uns ein Stück des Jakobswegs von Wesel nach Rheinberg führen wird (ca. 15 km, gut zu bewältigen). Gemeinsamer Abschluss in Rheinberg, evtl. Picknick (unterwegs?) und Rückfahrt nach Wesel mit dem Bus.

Für wen: 8 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: Geld für die Busfahrkarte von Rheinberg nach Wesel

11 Digitaler Parcours durch Wesel

Im Rahmen der Projektwoche werden wir mit euch Biparcours (<https://biparcours.de/>) erstellen. Das sind digitale Schnitzeljagden, die man per Smartphone und Tablet durchführen kann. Eure Aufgabe wird es dabei sein, eine digitale Schnitzeljagd durch Wesel zu erstellen. Des Weiteren werdet ihr für die verschiedenen Stationen Erklärvideos erstellen. Dadurch können die Teilnehmer:innen nicht nur unsere Stadt kennenlernen, sondern sie erfahren auch, welche Geschichte und Bedeutung sich hinter dem jeweiligen Ort verbirgt.

Für wen: EF – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

12 Bio-Diversität in Wesel

Wir werden im Rahmen einer biologischen Exkursion erforschen, welche Pflanzen und Tiere in Wesel vorkommen, Informationen zu den gefundenen Arten zusammentragen und die Ergebnisse dokumentieren und präsentieren. Das ist eine Riesen-Aufgabe, deshalb wird eine Eingrenzung des Themas in einer Vorbesprechung mit den angemeldeten Schüler*innen vorgenommen (Beispiele: 1 Quadratmeter Blumenwiese oder Waldrand oder Rheinufer...; Das Leben im Tümpel; Neu zugewanderte Pflanzen und Tiere; Kräuter am Wegesrand; ...)

Für wen: 5 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

13 Schwarzlichttheater

Die SchülerInnen erproben Ausdrucksformen der Inszenierung im Schwarzlicht-Theater (Aktion, Tanz, Bewegung mit Requisiten und Musik) mit dem Ziel eine Inszenierung für das Videoportal YouTube oder eine Aufführung in der Schule zu produzieren. Sie setzen sich mit Elementen von Inszenierung auseinander, gestalten Requisiten und wählen passende Musik. Sie lernen Effekte und Wirkungen des Schwarzlichttheaters wahrzunehmen und diese für ihre Inszenierung einzusetzen. Im Sinne eines Regisseurs reflektieren und überarbeiten die SchülerInnen selbstständig ihre Inszenierungen.

Für wen: 5 – 7

Das musst du selbst mitbringen: ---

14 Das Beethoven-Experiment

Be a part of it: Tanze mit! Für Beethovens 250. Geburtstag hat die international gefeierte Breakdance Crew Flying Steps eine Choreographie auf eine neue Version von Beethovens Fünfter entwickelt, komponiert von dem Komponisten-Duo Ketan und Vivan Bhatti, interpretiert vom WDR Funkhausorchester.

In diesem Projekt werden die Choreographien mithilfe von Tutorial-Videos einstudiert und anschließend gefilmt. Die Tänze können in verschiedenen Gruppengrößen erlernt werden und die filmische Inszenierung soll dabei eine wichtige Rolle spielen.

Die erstellten Videos werden von euch bewertet und können später auf die sozialen Medien unserer Schule hochgeladen werden.

Für wen: 7 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

15 Wesel for exchange students – how to make the most of your stay

Each year, foreign exchange students are staying with a host family in Wesel and are attending our school. Of course, there's a lot to discover in Wesel and the area! However, exchange students also face some problems and difficulties – ups and downs are simply part of an exchange.

Your task will be to prepare **guidelines and advice for exchange students to help them make the most of their stay and cope with difficulties.**

Here are some ideas for what you could focus on:

- a rainy weekend in Wesel: tips for activities
- Wesel in summer/winter: tips for activities
- annual events in Wesel (PPP-Tage, Hansefest, etc.)
- Wesel on a low budget: how to save money wisely
- the best ice-cream, sandwiches, chips, etc. in Wesel: surveys
- places to visit in the area
- transport in Wesel
- how to cope with culture shock and homesickness
- etc.

You decide on **how you want to work** (individually, in pairs, in groups) and **the mode of presentation of your work results** (charts, diagrams, posters, Power Point, role play, sketch, video clip, etc.).

Be creative!!!!

At the end, we are going to make a video clip which includes all your work results and which future exchange students will be able to watch when coming to Wesel.

Für wen: 7 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: Laptop / Tablet und Smartphone

16 Fledermäuse – lautlose Jäger der Nacht

Bat(Wo)men in Wesel gesichtet!!!

Erfahre in diesem Projekt alles Wissenswerte rund um die erfolgreichen lautlosen Jäger der Nacht. Erfahre, welche Arten in Wesel beheimatet sind, wie sie leben, besuche die Orte, an denen sie wohnen und warum es so wichtig ist, sie zu schützen. Zudem wird handwerkliches Geschick erfordert, da wir auch Fledermausquartiere bauen und in unserer Schule anbringen wollen.

Für wen: 5 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

17 Hologramme mit dem Smartphone

Die SuS bauen einen Holo-Projektor, welcher mittels Cuttermesser aus durchsichtigem Plastik geschnitten wird. Mit Hilfe von Power-Point oder weiterer Bildbearbeitungssoftware werden eigene Motive (Foto, kurzes Video) erstellt und als optische Illusion eines Hologramms dargestellt.

Für wen: 8 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: 5€, Smartphone, Cuttermesser, stabiles Lineal, Schneidematte oder altes Küchenschneidebrett, Schreibmaterial, Tesafilm, eigenes Tablet oder Notebook (wäre hilfreich)

18 Neugestaltung der Wand

In den Osterferien wird die Wand im Treppenhaus/ Eingangsbereich zu den naturwissenschaftlichen Fachräumen von den „Gefängnisstrafen“ befreit und wir werden in einer überschaubaren Gruppe die Wand neu und vor allem viel freundlicher gestalten und bemalen. Einstein wird als markanter naturwissenschaftlicher Charakterkopf eine Rolle spielen, aber auch ganz viele andere Dinge und Motive, welche einen Bezug zu den Naturwissenschaften haben (Bio, Chemie, Physik, Technik etc.).

Gefragt sind für dieses Projekt motivierte und interessierte Schüler, welche auch ganz gut mit Stift und Pinsel umgehen können, da die Wandgestaltung dann ja hoffentlich auch viele Jahre den Eingangsbereich aufwerten soll.

Damit die Wandgestaltung vor den Sommerferien sicher fertiggestellt werden kann, sind ggf. 1-3 Treffen im Vorfeld der Projekttag nötig. Die Teilnahme an diesen Vortreffen ist aber keine Voraussetzung für die Projektteilnahme. Vermutlich werde diese Vortreffen Dienstag nach der 6. oder 7. Stunde (zur AG-Zeit) stattfinden.

Für wen: 8 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

19 Notre lycée à Wesel et la France

Während der Projekttag soll ein Reiseführer auf Französisch oder ein Videoclip zu Wesel erarbeitet werden. Außerdem soll entweder ein Museum zur deutsch-französischen Geschichte oder aber eine französische Institution besucht werden. Am letzten Tag sollen franz. Leckereien entstehen, die dann in der Präsentationsphase angeboten werden sollen.

Für wen: 7 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

20 Wesel macht Musik

Spielt ihr ein Instrument? Singt oder rappt ihr gern? Habt ihr schon mal eigene Songtexte oder Gedichte geschrieben? In diesem Projekt dreht sich musikalisch alles um Wesel. Ihr werdet Musik hören, erfahren - und vor allem: machen!

Begeht euch auf eine musikalische Zeitreise: Wir spielen Musik aus der Entstehungszeit Wesels im Mittelalter. Weiter geht es über die Zeit von Andreas Vesalius und eines Weseler Komponisten namens Blankenburg bis in die heutige Pop-/Rockmusik einschließlich Kontaktaufnahme mit Weseler Musikern.

Einen aktuellen Popsong bearbeiten und mit einem Liedtext aus dem Mittelalter kombinieren? Einen eigenen Text zu einer historischen Liedmelodie schreiben und das Ganze zu einem Rapsong umfunktionieren? *Crossover* und *Cover* sind ein paar Stichworte bei diesem sehr praxisorientierten Musik-Projekt. Nebenbei erfahrt ihr viel über die Entstehungszeit der jeweiligen Musik.

Für wen: 6 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ggf. eigene Instrumente

21 Wesel literarisch: kreatives Schreiben

Schreibst du gerne eigene Texte (Gedichte, (Kurz-) Geschichten, ...)? Hast du Spaß an Literatur? In diesem Projekt nehmen wir uns der Themen Schule und Wesel literarisch an. Wir lernen Techniken des kreativen Schreibens und entwickeln Ideen, die dann gestalterisch in Texte umgesetzt werden. Diese Texte sollen dann nicht nur im Projekt vorgetragen, sondern dann später am Präsentationstag zu Gehör gebracht werden und vielleicht in einem Reader auf der Internetseite verewigt werden.

Für wen: 9 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

22 Geschichte Wesels im Wandel der Zeiten

Wir wollen die Geschichte der Stadt Wesel in den letzten 700 Jahren näher kennenlernen.

Die Lage Wesels zwischen den Regionen Flandern, Brabant und Westfalen hat zu einer wechselvollen geistigen und religiösen Entwicklung geführt.

Am Beispiel einzelner Epochen und historischer Ereignisse (Reformation, Hexenverfolgung, napoleonische Zeit ...), wollen wir die Geschichte Wesels näher erkunden.

Wir starten mit dem Besuch des LVR-Niederrheinmuseums. Später soll in Gruppen zu unterschiedlichen Themenschwerpunkten gearbeitet werden. Die so entstanden Produkte werden dann am Abschlusstag präsentiert.

Für wen: 7 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---

23 „Wir wollen raus!!!“ – Wir besuchen und konzipieren einen Escape-Room

In einen Escape-Room wird man als Team "eingeschlossen" und kann diesem nur entkommen, wenn man gemeinsam Rätsel löst. Dazu sucht man die im Raum versteckten Hinweise, kombiniert diese richtig und erlangt so die Freiheit.

Doch warum ist man eigentlich eingeschlossen? Dazu gehört eine Geschichte, so dass man die Rätsel auch noch in einer spannenden, bedrohlichen oder lustigen Atmosphäre lösen muss.

Während der Projekttag werden wir einen Escape-Room besuchen und dann selbst in der Schule einen solchen erstellen. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Hinweis: Die Wahl des Projektes ist mit geringen Kosten für den Besuch eines Escape-Rooms verbunden! Außerdem kann es sein, dass ihr an den einzelnen Tagen nicht pünktlich um 13.10 Uhr Schluss habt, da wir das Projekt auch gewinnbringend fertigstellen wollen. Bitte berücksichtigt dies bei eurer Wahl.

Für wen: 5 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: Geld für den Besuch des Escape-Rooms

24 Brettspiele

Brettspiele (*board games*) sind mittlerweile ein weltweites Millionengeschäft und begeistern Spielerinnen und Spieler rund um die Welt. Spannende Spielmechanismen und verschiedenste Themen garantieren heute, dass für wirklich jeden etwas dabei ist. Wir wollen mit euch in verschiedene Spiele eintauchen, mit euch unterschiedliche Taktiken und Ideen entwickeln und euch natürlich auch für das Spielen abseits der Konsole und des PCs begeistern.

Wenn ihr also sowieso schon gerne mit der Familie und Freunden Gesellschaftsspiele spielt und auch keine Angst vor neuen Herausforderungen habt, dann seid ihr bei uns absolut richtig. Natürlich sind auch alle „Neuen“ willkommen, die wenig Erfahrung in der Welt der *board games* haben.

Du bist hier falsch, wenn ...

- ... dir Geduld für Brettspiele fehlt,
- ... dir Mensch-Ärger-Dich-Nicht, MauMau und Monopoly zu schwer sind,
- ... du eigentlich nur dein Trading Card Games spielen willst, (zB. Pokemon, ...)
- ... du nicht gerne in Gruppen spielst.

Du bist hier richtig, wenn ...

- ... du gerne (analog) spielst,
- ... du gerne auch anspruchsvollere Spiele ausprobieren willst,
- ... du es magst kooperativ oder gegeneinander erfolgreiche Taktiken zu entwickeln und umzusetzen.

Am Ende der 3 Tage sollen digitale Spielhilfen und *Lets Plays* einiger Spiele erstellt und präsentiert werden.

Für wen: 8 – EF

Das musst du selbst mitbringen: ---

25 AVG ohne Rassismus

Im Rahmen von drei Workshopssoll eine Auseinandersetzung mit den Themen Antisemitismus, Fundamentalismus und Rassismus stattfinden. Dazu bekommen wir tatkräftige Unterstützung. Das Präventionsprojekt „Wegweiser“ wird mit uns zum Thema „Radikaler Salafismus und Islamfeindlichkeit“ arbeiten. Außerdem steht unter anderem eine Exkursion in die alte Synagoge der Stadt Essen an. Dort werden wir uns mit dem Themenfeld „Islam und Judentum“ beschäftigen. Außerdem können wir uns auf eine Führung durch die Synagoge freuen.

Für wen: 8 – EF

Das musst du selbst mitbringen: ca. 8€ fürs Zugticket

26 Kleine Menschen große Kräfte

Mit wenig Kraft sollen schwerere Lasten angehoben und bewegt werden – wie ist das möglich? Schematischer Nachbau und Klärung der Funktionsweise von einfachen Maschinen, die uns das Anheben und Bewegen schwerer Lasten erleichtern.

Für wen: 5 – 7

Das musst du selbst mitbringen: ---

27 Ausbinderung zum/zur Sporthelfer/in

Schülerinnen und Schüler sollen die, durch die Pandemie, nicht möglichen Unterrichtsinhalte noch einmal in Theorie und Praxis erfahren. Dabei sollen die „Persönliche und sozial-kommunikative Kompetenz“, die „Fachkompetenz“ und die „Methoden- und Vermittlungskompetenz“ im Vordergrund stehen. Im Anschluss zeigen die Schülerinnen und Schüler die Planung und Durchführung von verschiedenen Unterrichtsinhalten.

Für wen: 9 – EF

Das musst du selbst mitbringen: ---

28 Osmotische Werbung im Web 2.0 – Wie setzt man das AVG auf Social-Media-Kanälen bewusst in Szene

In diesem Projekt lernen die SuS die unterschiedlichen Werbeformate in den gängigen Social-Media-Kanälen (Facebook, TikTok, Instagram) kennen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der sogenannten „Schleichwerbung“, durch welche die Nutzer:innen, oftmals absolut unbemerkt, zum Kauf eines Produktes animiert werden sollen. Abschließend sollen die SuS durch die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten dazu in der Lage sein, dass AVG im Web 2.0 zu bewerben, sodass ihre Follower den Werbekontext nicht erkennen.

Für wen: 8 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: Smartphone oder Tablet

29 Nachhaltig und bewusst einkaufen

Hast du dir eigentlich schon einmal Gedanken darüber gemacht, welche Produkte in deinem Einkaufswagen landen?

Was wir einkaufen, beeinflusst in zunehmendem Maße die Umwelt und unsere Gesundheit.

Bei uns erfahrt ihr, wie ihr euer Kaufverhalten bewusster gestalten könnt und damit unsere Umwelt und eure Gesundheit schützt.

Für wen: 5 – 9

Das musst du selbst mitbringen: ---

30 Komplexe Themen einfach und anschaulich mit Sketchnotes darstellen am Beispiel der Klimaneutralität bis 2045 in Deutschland

Sketchnotes helfen dabei ein komplexes Thema zu strukturieren und in Form einer visuellen Geschichte einfach zu erzählen (Storytelling). In diesem Projekt lernt Ihr,

1. die Techniken von Sketchnotes durch sofortiges Mitmachen kennen,
2. mit Hilfe von Sketchnotes ein Thema, wie Klimaneutralität, so verständlich darzustellen, dass Ihr das Thema ohne Probleme anhand Eurer Bilder einem Dritten erklären könnt.
3. Nach Absprache wird es auch möglich sein, die Sketchnotes über ein Tablet mit Stift zu zeichnen (ist selber mitzubringen)

Euer Thema ist es, als Gruppe eine Geschichte zu visualisieren, die erklärt, was Klimaneutralität eigentlich ist und warum das für uns alle so wichtig ist, dieses Ziel bis 2045 zu erreichen.

Für wen: 8 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ggf. Tablet mit Stift

31 Experimentelles Fotografieren

Bei diesem Projekt werden wir verschiedene Themen wählen und dazu entsprechende Bilder machen. Mit dem eigenen Handy werden wir durch die Stadt gehen und tolle Motive entdecken. Gerne können Eure eigenen Ideen eingebracht werden. Portrait, Wasserspiel, Vor- und Hintergrund. Wir werden Techniken der Fotografie untereinander besprechen und die Bilder auswerten und beurteilen.

Für wen: 7 – EF

Das musst du selbst mitbringen: Smartphone

32 Makramee – Die Kunst der Knoten

Makramee, eine jahrhundertealte Knüpftechnik, genießt aktuell wieder große Beliebtheit bei vielen Menschen und liegt im Trend. Mit wenigen Materialien kann man bereits aus Fäden tolle Wohnaccessoires für das eigene Zuhause und Geschenke für Familie und Freunde gestalten. Ob du dir einen Schlüsselanhänger, ein Lesezeichen oder sogar einen kleinen Wandbehang wünschst - wir zeigen dir wie das geht und erklären dir das Material, die verschiedenen Knotenarten und geben dir eine Anleitung für dein eigenes Kunstprojekt.

Für wen: 5 – Q1

Das musst du selbst mitbringen: ---