

3. Fremdsprache **Latein**

Die Römer haben Jahrhunderte lang den Mittelmeerraum und weite Teile Europas – auch Deutschlands – beherrscht. Ihre Kultur und ihre Sprache prägen diese Länder bis heute. So ist es nicht verwunderlich, dass es auch viele Parallelen zu anderen Sprachen gibt, denn die romanischen Sprachen haben sich über lange Zeit aus der lateinischen Sprache entwickelt. Wenn du Lust hast in die Welt der Römer einzutauchen, dich mit berühmten Persönlichkeiten dieser Zeit zu beschäftigen und wenn du einen Eindruck erlangen möchtest, wie sehr die Römer die Welt wie wir sie heute kennen geprägt haben, dann ist der WPK Latein für dich genau richtig. Außerdem hast du auch die Möglichkeit dir das Latein zu erarbeiten, welches für zahlreiche Studienfächer vorausgesetzt wird. Für dich gibt es nun die letzte Chance, das Latein noch während der Schulzeit zu erlangen. Mühsam wird es, wenn man sein Latein während des Studiums nachholen muss.

3. Fremdsprache **Spanisch:**

Vamos a estudiar español

Nach Chinesisch und Englisch ist Spanisch die meistgesprochene Sprache der Welt; sie wird von über 400 Millionen Menschen in Spanien, in 19 Ländern Lateinamerikas, im Süden der USA sowie Guinea Ecuatorial gesprochen.

Während des WPK-Kurses erlernt ihr alle erforderlichen sprachlichen Mittel, um euch in einem spanischsprachigen Land zurechtzufinden, wobei das Sprechen, z.B. im Tandem oder in Rollenspielen im Vordergrund steht. Ihr werdet viele landeskundliche Dinge über Spanien und die Länder Lateinamerikas erfahren, Traditionen kennenlernen und vielleicht sogar Tapas probieren.

Medienkunde:

Medienkunde - ein großer Begriff, der in den letzten Jahren stark an Bedeutung im schulischen Kontext gewonnen hat. Wir gehen in diesem Wahlpflichtkurs der Frage nach, was sich alles hinter dem Begriff Medien verbirgt. Wenn ihr diesen Kurs wählt, werdet ihr daher mit der pluralistischen Form von Medienkompetenz in Kontakt kommen. Themen wie Pressefreiheit, journalistische Schreibformen, Film- und Hörspielprojekte sowie Apps für den unterrichtlichen sowie privaten Gebrauch werden thematisiert und in der Regel handlungsorientiert ausprobiert.

Performance:

Performance ist eine Kunstform, die Elemente aus Theater, Tanz, Musik und Kunst verbindet. Sie hinterfragt die Trennbarkeit von Künstler*in und Werk und macht es daher leicht, starke Bilder und aussagekräftige Choreografien entstehen zu lassen, denn es gibt kein fertiges Produkt, das am Ende aufgeführt werden muss. Die Performance ist vergänglich und entsteht im Moment, oft in Austausch mit Publikum oder im öffentlichen Raum. Wer teilnehmen möchte, muss weder schauspielern noch Texte auswendig lernen können, aber Spaß an der Bewegung haben und neugierig sein. Wir werden in bequemer Kleidung zunächst viel mit unserem Körper arbeiten und als Gruppe Choreografien ausprobieren. Zu welchen Themen wir arbeiten, bestimmen wir gemeinsam. Außerdem lernt ihr andere performative Künstler*innen kennen und wir werden uns – hoffentlich! - verschiedene Inszenierungen und Performances im Hamburger Raum ansehen.

Informatik:

Klasse 8:

- Aufbau und Funktionsweise eines Rechners
- Officeanwendungen beherrschen
- ein Einblick in das Betriebssystem Windows
- Wie sichtbar oder unsichtbar bin ich im Internet?
- Darf ich Fotos/Bilder aus dem Internet für mein Referat benutzen?

Klasse 9:

- Teilgebiete der Informatik -> Berufe in der IT
- Was ist HTTP?
- Erstellen eines Hyperdokumentes z.B. ein Wiki
- Installation und Inbetriebnahme eines eigenen WebServers
- Gestaltung und Programmierung einer eigenen Webseite

Klasse 10:

- Was ist eigentlich die DSGVO?
- Straftaten im Internet?
- Client-Server Systeme kennenlernen (Mailserver, FTPServer, SpieleServer, WebServer...)
- Wie kommunizieren Rechner (Server, Clients) miteinander?
- Netzwerkprotokolle (TCP/IP, SMTP, FTP...)
- Installation und Inbetriebnahme eines Spiele-Hosts (Ultima-Online)
- erste Einblicke in die Programmierung mit C# (das Spiel Ultima Online ist in C# geschrieben)
- das Spiel wird anschließend per ScriptProgrammierung verändert und es werden neue Inhalte erstellt

Junior Akademie:

Im Wahlpflichtbereich der Schüler-Ingenieur-Akademie nehmen die Schülerinnen und Schüler in **Klasse 8** an einem Projekt teil, in dem möglichst praktisch gearbeitet werden soll. So steht das Sammeln von handwerklichen Erfahrungen (Hämmern, Schrauben, Sägen) im Vordergrund. Ausgehend von Ideen sollen Schritte geplant werden, die am Ende des Jahres zur Herstellung eines bestimmten Gegenstandes führen.

In **Klasse 9** erfolgt eine Kooperation mit Grundschulen. Die Schülerinnen und Schüler bereiten dabei Experimente vor, die sie dann mit den Kindern aus den Grundschulen durchführen und auswerten. Den Kindern wird dabei ein Einblick in naturwissenschaftliches Denken und Arbeiten gegeben. Zudem soll das Interesse für naturwissenschaftliche Fächer gefördert werden. Ziele für die Schülerinnen und Schüler der 9. Klassen bestehen darin, die den Versuchen zu Grunde liegenden Naturgesetze zu vertiefen und diese kindgerecht aufzubereiten und darzustellen.

In **Klasse 10** soll ähnlich wie in Klasse 8 an Projekten gearbeitet werden. Hierbei erfolgt die Betreuung durch das Fach Chemie. Durch Experimente, Exkursionen und die Zusammenarbeit mit außerschulischen Kooperationspartnern soll wiederum das naturwissenschaftliche Interesse gefördert werden. Genau wie in Klasse 8 soll auch die Arbeit in Klasse 10 zur Teilnahme an schulinternen, regionalen und überregionalen Wettbewerben ermuntern.

Juniorprojekt:

Der Wahlpflichtkurs „Juniorprojekt“ stellt wirtschaftliche Prozesse in den Mittelpunkt und widmet sich der ökonomischen Bildung in der Mittelstufe.

In **Klasse 8** gründen die Schülerinnen und Schüler ihr eigenes Unternehmen – dabei sind alle wichtigen Schritte in der Praxis zu erleben, von dem Finden einer innovativen Geschäftsidee über die Organisation des Unternehmens bis hin zum Marketing und Verkauf des Produkts.

In **Klasse 9** wechseln die Schülerinnen und Schüler die Perspektive – vom Produzenten zum Verbraucher. Ob kleine Verkaufstricks im Supermarkt, die missverständliche Inhaltsangaben auf der Verpackung oder die Kostenfalle bei Verträgen, der Verbraucher wird schnell getäuscht. Hier wird die Rolle von uns Konsumenten untersucht und es werden Strategien entwickelt, die vor Verbraucherschwindel schützen. Im Mittelpunkt steht dabei „Jugend testet“: In Kooperation mit Stiftung Warentest führen die Schülerinnen und Schüler praktische Tests von Produkten oder Dienstleistungen durch und verfassen einen Testbericht.

In **Klasse 10** wollen wir der Frage auf die Spur gehen, wie sich unser Konsumverhalten auf Klima, Umwelt und das Zusammensein auswirkt. Der Verbraucher steht dabei weiterhin im Mittelpunkt und soll an Beispielen zum Energiesparen, fairen Handel oder zu modernen Verkehrskonzepten erfahren, wie ein nachhaltiger Konsument ein ökologisch und sozial verantwortlicher Bürger sein kann. Zusammen mit dem HVV kann hier z.B. ein Szenario für einen klimafreundlichen Schulverkehr entwickelt werden oder ein Umweltprojekttag für die 5. Klassen entworfen und durchgeführt werden.