



WP – Wahlen für den Jahrgang 7

Informationen für Eltern

Differenzierungsmöglichkeiten an unserer Gesamtschule

Differenzierung nach Neigung und Leistung



13

12

11

**Klassenunterricht
in allen übrigen
Fächern**

- WP - Fach
ab Jg. 7:
Wirtschaft und
Arbeitswelt
(TC, HW und
Wirtschaft)**
- Darstellen und Gestalten
 - Informatik
 - Naturwissenschaften
 - Französisch

**E- und G-Kurse
ab Jg. 7:**

Mathematik

Englisch

Deutsch

Chemie

**Niederländisch
oder
Ergänzungsstunden
ab Jg. 9:**

- Förderung in D, M, E
- Berufsorientierung

10

9

8

7

6

5

Klassenunterricht in allen Fächern

Die WP-Wahl im Jg. 6 im Kontext der Abschlüsse an der Gesamtschule

- **Erster Schulabschluss (9)**
- **Erweiterter Erster Schulabschluss (10)**
(keine E-Kurse erforderlich)
- **Mittlerer Schulabschluss**
(zwei E-Kurse erforderlich, *WP-Note mind. 4*)
- **Mittlerer Schulabschluss mit Qualifikation**
(drei E-Kurse erforderlich, *WP-Note mind. 3*)

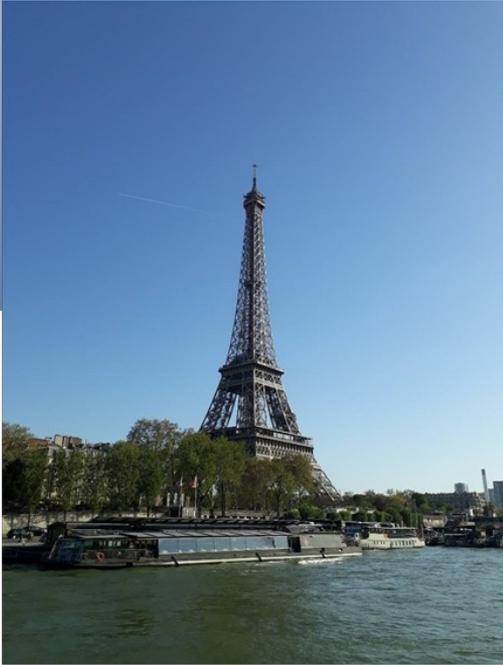
Allgemeine Grundlagen für die WP-Wahl

- **Gleichwertigkeit der Fächer – keine Vorentscheidung für die Schullaufbahn des Kindes**

Zweite Fremdsprache kann noch zu einem späteren Zeitpunkt (Jg. 9 bzw. Jg. 11) angewählt werden.
- **Endgültigkeit der Entscheidung bis Ende der Klasse 10**

Nur in besonderen Ausnahmefällen kann das WP- Fach noch am Ende des 7. Schuljahres geändert werden.
- **WP-Fach = Hauptfach**

Es werden Klausuren geschrieben und die WP-Note ist wichtig für den Abschluss
- **WP – Fach wird in der Regel dreistündig unterrichtet.**



Je ne parle
pas français!

Das können wir
ändern!



Warum Französisch?

- Französisch ist eine moderne Weltsprache
→ Man kann das Gelernte gleich anwenden, z.B. in den Ferien in Frankreich oder in Brief- und Email-Freundschaften

Französisch bis Klasse 10 erfüllt die Voraussetzungen als zweite Fremdsprache für das Abitur.

Une baguette
et deux
croissants, s'il
vous plaît!



Französisch ist eine Brückensprache. Wenn man diese Sprache gut beherrscht, fällt es leicht, Spanisch und Italienisch zu lernen!

pantalon – pantalón – pantaloni

arbre – árbol – albero

je suis – (yo) soy – (io) sono

petit – pequeño - piccolo

Französisch ist gar nicht so schwer, da man viele Wörter aus dem Deutschen oder Englischen ableiten kann:

frz. minute – dt. Minute

frz. sympa – dt. sympatisch

frz. hamster – dt. Hamster

frz. table – dt. Tisch (engl. table)

frz. dangereux – dt. gefährlich (engl. dangerous)

frz. danser – dt. tanzen (engl. dance)



Man kann die Sprache später im Beruf brauchen,
denn Frankreich und Deutschland arbeiten sehr viel
zusammen



AIRBUS
GROUP



BNP
PARIBAS



Französischunterricht an der Gesa

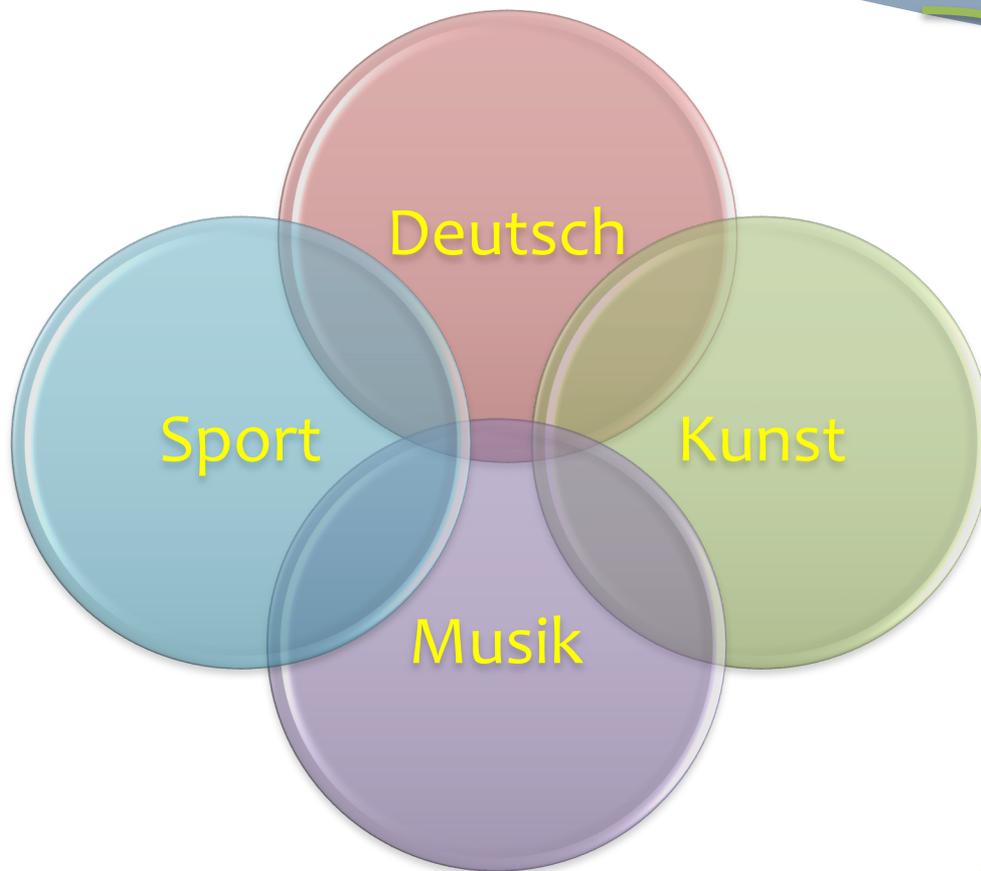
- viele und unterschiedliche Gesprächsanlässe in der französischen Sprache
- Hören, Lesen, Schreiben, Sprechen, Grammatik und Vokabeln
- Schüleraustausch und Kontakte mit frz. Schulen (z.B. La Ferté-Saint-Aubin)
- Alltag französischer Jugendlicher kennenlernen, aber auch französische Traditionen und Feste
- 4 Klassenarbeiten pro Schuljahr (verschiedene Kompetenzen) und Vokabeltests

Wer sollte dieses WP-Fach wählen?

- Alle, die gerne eine weitere Fremdsprache lernen wollen und keine Scheu haben, sich in dieser Sprache zu unterhalten
- Zeit und Energie haben – auch zu Hause – Vokabeln und Grammatik intensiv und regelmäßig zu lernen
- keine Schwierigkeiten in den Fächern Deutsch und Englisch haben
- Interesse an Frankreich bzw. den französischsprachigen Ländern haben

WP-Fach Darstellen und Gestalten

Was ist Darstellen und Gestalten?



Praktisch – kreative
Darstellungs- und
Gestaltungsaufgaben

WP-Fach Darstellen und Gestalten

Etwas Neues darstellen und gestalten



WP-Fach Darstellen und Gestalten

Methoden und Kennzeichen des WP-Faches:

➤ **Ganzer Körpereinsatz:**

Gestik, Mimik, Arme, Beine, Körperbewegungen, Stimme, Geräusche, Musik, Texte

➤ **Bevorzugte Lernorte: Bühne, Außenbereiche**

➤ **Kurzfristige und langfristige Projekte im Team:**

Standbild, Figur, Spiel mit dem Requisit, eine Klang- oder Rauminstallation, Theaterstück, Geräusch, Musik, Tanz, Masken, Kostümen und Bühnenbild, Schwarzlicht, Schattentheater, Film, Foto Zirkusvorführung

➤ **Präsentationen, Workshop, Theaterbesuch, Bühnenführung**

➤ **Klassenarbeiten und eine praktische Leistung im Schuljahr**

darstellerische, gestalterische, handwerklich-technische, organisatorische Fähigkeiten, theoretische Kenntnisse

WP-Fach Darstellen und Gestalten

Wer sollte dieses WP-Fach wählen?

- kreativ sein
- Lust und Mut haben sich in andere Gestalten zu verwandeln und aufzutreten
- zuverlässig im Team arbeiten können
- Selbstdisziplin, Ausdauer und Geduld haben
- diszipliniert Texte auswendig lernen und Darstellungen üben, üben, üben können
- sowie theoretische Kenntnisse sammeln und schriftliche Reflexionen vertiefen

Warum Informatik?

- Informatiksysteme sind ein wesentlicher **Bestandteil** der **Gesellschaft** geworden.
- In Unterhaltungselektronik oder sozialen Medien prägen sie unser **Freizeitverhalten**.
- In immer mehr **Berufen** werden Informatikkenntnisse vorausgesetzt.



Informatik als Schulfach bereitet auf eine aktive Teilhabe an der digitalen Welt vor, aber auch darauf, ihre Auswirkungen auf die Gesellschaft kritisch hinterfragen zu können.

Inhaltsfelder

Information und Daten

Codierung, Erfassung,
Verarbeitung und Verwaltung
von Daten

Sprachen

Konkrete Befehle
bestimmter
Programmierumgebungen

Informatik, Mensch und Gesellschaft

gesellschaftliche und
rechtliche Normen

Chancen und Risiken

Algorithmen

umgangssprachliche
Handlungsvorschriften in
eine formale Darstellung
überführen

Informatiksysteme

Grundkomponenten
Lokale und globale
Netze
Speichermedien und
Speicherorte

WP-Fach Informatik

Scratch

Programmieren mit Textblöcken, deutsch, objektorientiert.

The screenshot displays the Scratch 2 Offline Editor interface. The main workspace shows a drawing of a beehive composed of several hexagonal cells. The code editor on the right is organized into three main sections:

- Initialisierung (Initialization):** A purple 'Wenn angeklickt' (When clicked) block triggers a sequence of initialization blocks: 'setze x auf 0' (set x to 0), 'setze y auf 0' (set y to 0), 'setze Richtung auf 90' (set direction to 90), 'wische Malspuren weg' (erase all drawing marks), and 'schalte Stift ein' (turn on the pen).
- Wabe (Cell):** A purple 'Definiere Wabe' (Define cell) block contains a 'wiederhole 6 mal' (repeat 6 times) loop with the following steps: '6 Eck 30' (draw a 6-sided polygon with side length 30), 'gehe 30 er-Schritt' (move 30 steps), and 'drehe dich um 60 Grad' (turn 60 degrees).
- 6 Eck Seite (6-sided polygon side):** A purple 'Definiere 6 Eck Seite' (Define 6-sided polygon side) block contains a 'wiederhole 6 mal' (repeat 6 times) loop with the following steps: 'gehe Seite er-Schritt' (move side length steps) and 'drehe dich um 60 Grad' (turn 60 degrees).

The main workspace also shows a '2a Bienennest' (2a Beehive) project with a small mouse cursor over one of the hexagonal cells. The status bar at the bottom indicates the current coordinates: x: 240 y: -131.

WP-Fach Informatik



Robot Karol Programmieren mit Text, deutsch, linear.

Robot Karol

Datei Bearbeiten Suchen Struktogramm Welt Ablauf Einstellungen Hilfe

```
Anweisung Pfosten
wiederhole 5 mal
hinlegen
*wiederhole
*anweisung

Anweisung Element
wiederhole 3 mal
hinlegen
*wiederhole
*anweisung

Anweisung MauerBauen
linksdrehen
schritt
rechtsdrehen
Schritt
rechtsdrehen
Pfosten
wiederhole 6 mal
linksdrehen schritt rechtsdrehen
element
*wiederhole
linksdrehen schritt rechtsdrehen
pfosten
*Anweisung

Anweisung ZaunBauen
```

A 3D perspective view of a grid-based environment. A small robot figure stands on a grid. A red structure, resembling a wall or a path, is built on the grid. A blue arrow labeled 'N' indicates the North direction. The grid is bounded by a dashed line.

Programm

Programm : D:\Dokumente\1_SCHULE\informatik\informatikfortbildung 2017_18\12 Karol\Zaun bauen.kdp

Welt:

[Abbruch] (Zeile 49): Karol kann nicht so hoch/tief springen

WP-Fach Informatik

```

EOS 1.5.9 - Baum.eos
Datei Bearbeiten Programm Information
Geschwindigkeit:
Hilfe zeigen ... Variablen zeigen

faktor := 1.5
// Turtle vorbereiten
t.linienstärkeSetzen(1)
t.stiftAuf()
t.linksdrehen(90)
t.zurück(140)
t.stiftAb()

// Ics geht's!
// 1. Parameter: Verschachtelungstiefe
// 2. Parameter: Länge des aktuellen Astes
baum(5,100)

// Zeichnet den aktuellen Ast und ruft sich selbst für die
// drei Tochteräste auf
methode baum (n: integer;laenge: real)

    t.linienstärkeSetzen(n)           // Dicke des Astes
    t.vor(laenge)                     // Ast zeichnen

    wenn n > 0 dann                   // unterste Verschachtelungsebene?

        t.linksdrehen(80)              // Nein => 1. Tochterast!
        baum(n-1,laenge/faktor)
        t.rechtsdrehen(80)

        t.linksdrehen(40)              // 2. Tochterast
        baum(n-1,laenge/faktor)
        t.rechtsdrehen(40)

        t.rechtsdrehen(30)             // 3. Tochterast
        baum(n-1,laenge/faktor)
        t.linksdrehen(30)

    sonst                              // unterste Verschachtelungsebene

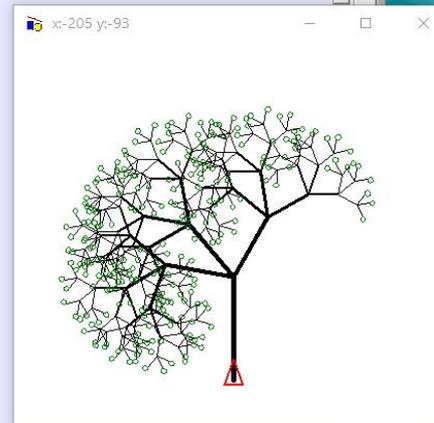
        t.farbeSetzen(grün)           // Blattfarbe: grün
        t.linksdrehen(30)
        wiederhole 6 mal                // kleines Sechseck (Blatt!) zeichnen
            t.vor(laenge / 5)
            t.rechtsdrehen(60)
        *wiederhole
            t.rechtsdrehen(30)
            t.farbeSetzen(schwarz)     // Astfarbe: schwarz

    *wenn

        t.stiftAuf()                   // Zur letzten Astgabel zurück
        t.zurück(laenge)
        t.stiftAb()

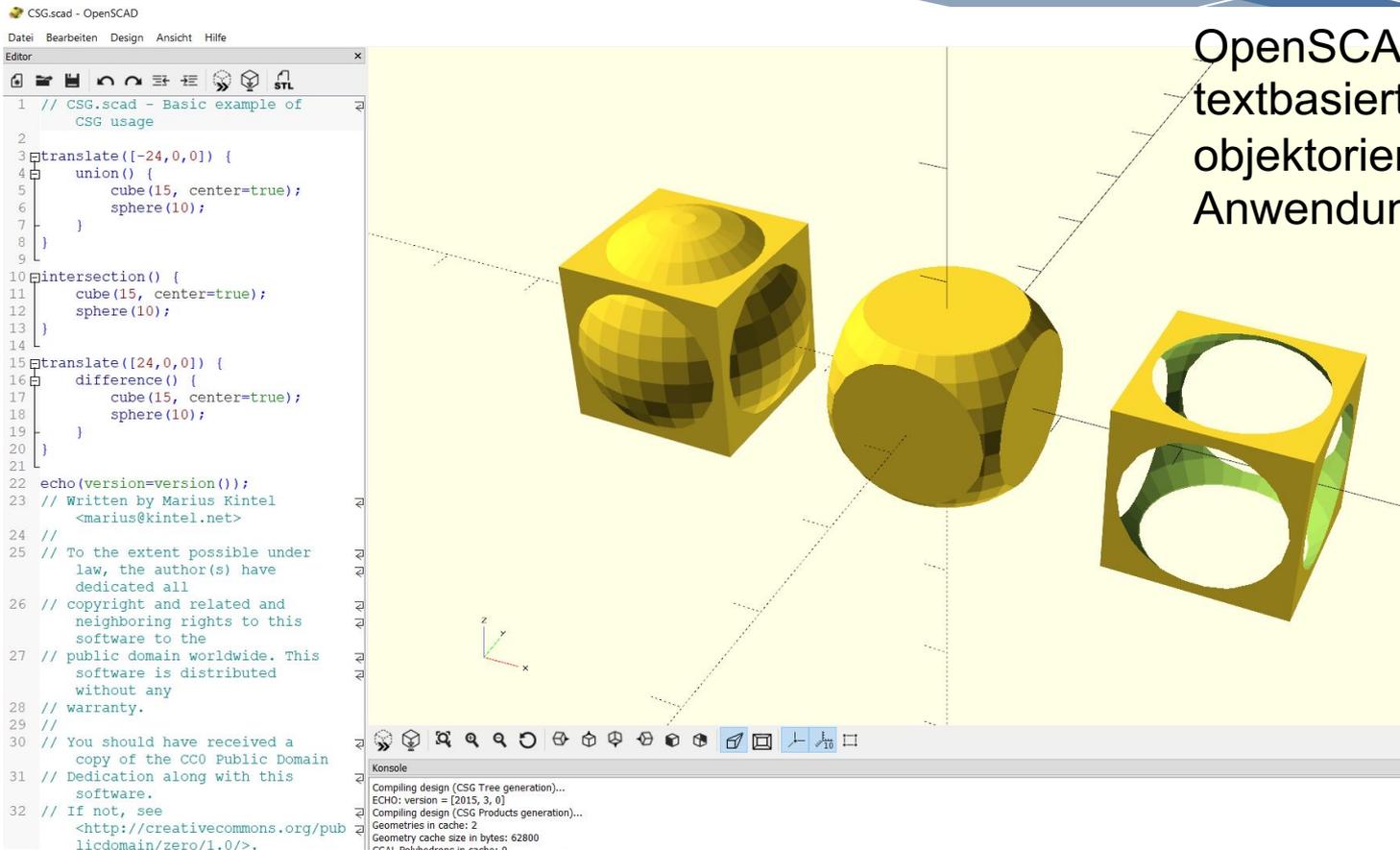
ende

```



EOS
Einfache Objektorientierte
Sprache
textbasiert, deutsch,
objektorientiert

WP-Fach Informatik



OpenSCAD
textbasiert,
objektorientiert, englisch
Anwendung: 3D- Druck

WP-Fach Informatik

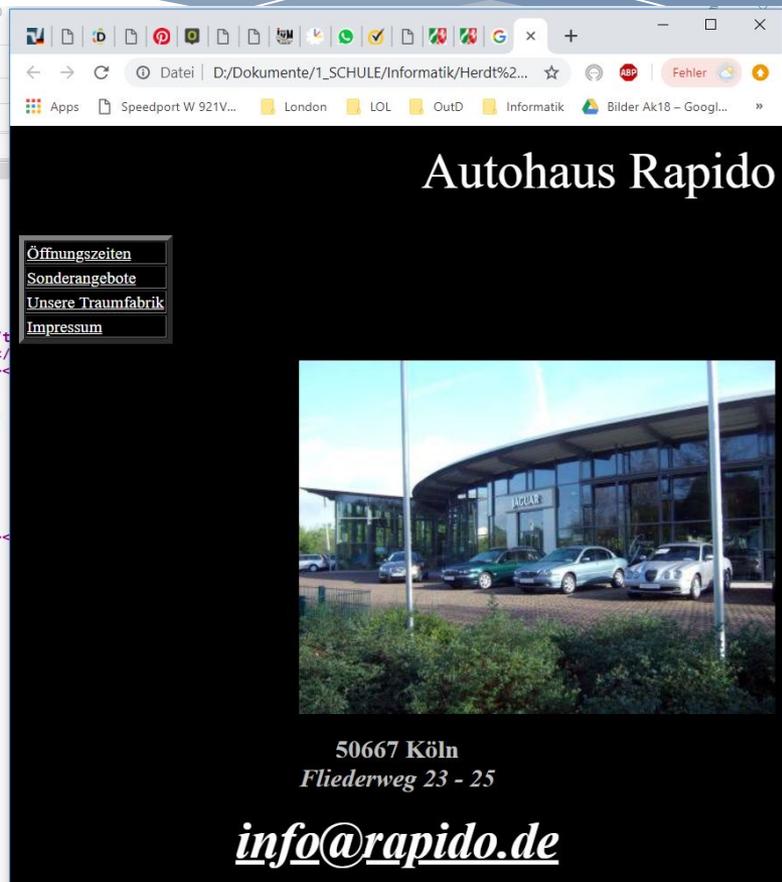
HTML

Beschreibungssprache, deutsch + englisch

Anwendung: Erstellung von Internetseiten

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4 <meta charset="utf-8" />
5 <title>Autohaus Rapido</title>
6 <link href="design.css" type="text/css" rel="stylesheet" />
7 </head>
8 <body>
9 <p align="right"><font size="7">Autohaus Rapido</font><br /></p><br />
10 <table border="5">
11 <tr><td><a href="oeffnungszeiten.html" title="Wir sind für Sie da!">Öffnungszeiten</a></td></tr>
12 <tr><td><a href="sonderangebote.html" title="Günstige Angebote">Sonderangebote</a></td></tr>
13 <tr><td><a href="http://www.disney.de/cars/" target="_blank">Unsere Traumfabrik</a></td></tr>
14 <tr><td><a href="impressum.html">Impressum</a></td></tr>
15 </table>
16 <p align="right"><a href="sonderangebote.html">
18 <b>
19 <font size="5" color="#BFBFBF">50667 Köln<br />
20 <i>Fliederweg 23 - 25</i><br />
21 </font><br />
22 <font size="7" color="#1E90FF">
23 <i><a href="mailto:info@rapido.de" title="Kontaktieren Sie uns">info@rapido.de</a>
24 </font>
25 </b>
26 </p>
27 </body>
28 </html>
  
```



WP-Fach Informatik

LED_Steifen_Ping | Arduino 1.8.9

Datei Bearbeiten Sketch Werkzeuge Hilfe



LED_Steifen_Ping

```
#include <Adafruit_NeoPixel.h>
#ifdef __AVR__
  #include <avr/power.h>
#endif

#define PIN 6

// Parameter 1 = number of pixels in strip
// Parameter 2 = Arduino pin number (most are valid)
// Parameter 3 = pixel type flags, add together as needed:
//   NEO_KHZ800  800 KHz bitstream (most NeoPixel products w/WS2812 LEDs)
//   NEO_KHZ400  400 KHz (classic 'v1' (not v2) FLORA pixels, WS2811 drivers)
//   NEO_GRB     Pixels are wired for GRB bitstream (most NeoPixel products)
//   NEO_RGB     Pixels are wired for RGB bitstream (v1 FLORA pixels, not v2)
//   NEO_RGBW    Pixels are wired for RGBW bitstream (NeoPixel RGBW products)
Adafruit_NeoPixel strip = Adafruit_NeoPixel(50, PIN, NEO_GRB + NEO_KHZ800);

// IMPORTANT: To reduce NeoPixel burnout risk, add 1000 uF capacitor across
// pixel power leads, add 300 - 500 Ohm resistor on first pixel's data input
// and minimize distance between Arduino and first pixel.  Avoid connecting
// on a live circuit...if you must, connect GND first.

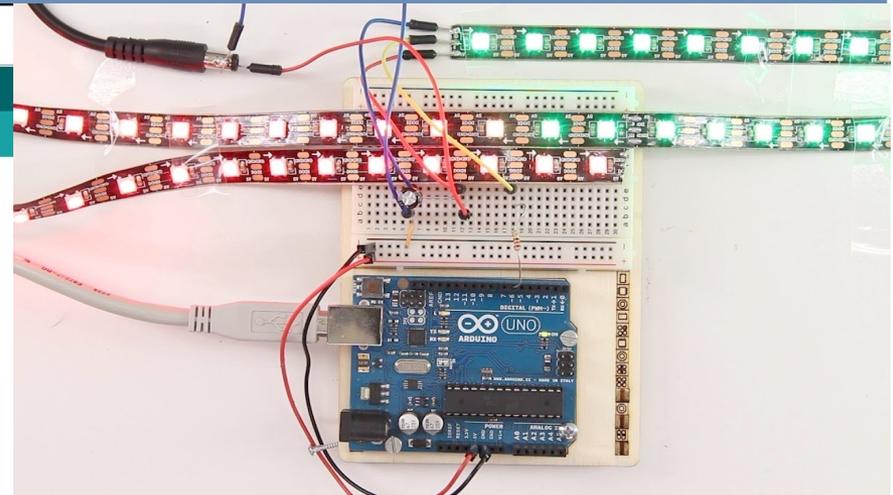
void setup() {
  strip.begin();
  strip.setBrightness(50);
  strip.show(); // Initialize all pixels to 'off';
}

void loop() {

byte i;
i=0;
while(i<51) {
  strip.setPixelColor(i,0,0,255);//Schaltet die LED ein

  strip.setPixelColor(i-1,0,0,0);//schaltet die LED wieder ab

  strip.show();
  delay(50);
}
```



Arduino (Einplatinencomputer)
textbasiert, objektorientiert,
deutsch + englisch
Anwendung: Gerätesteuerung

WP-Fach Informatik

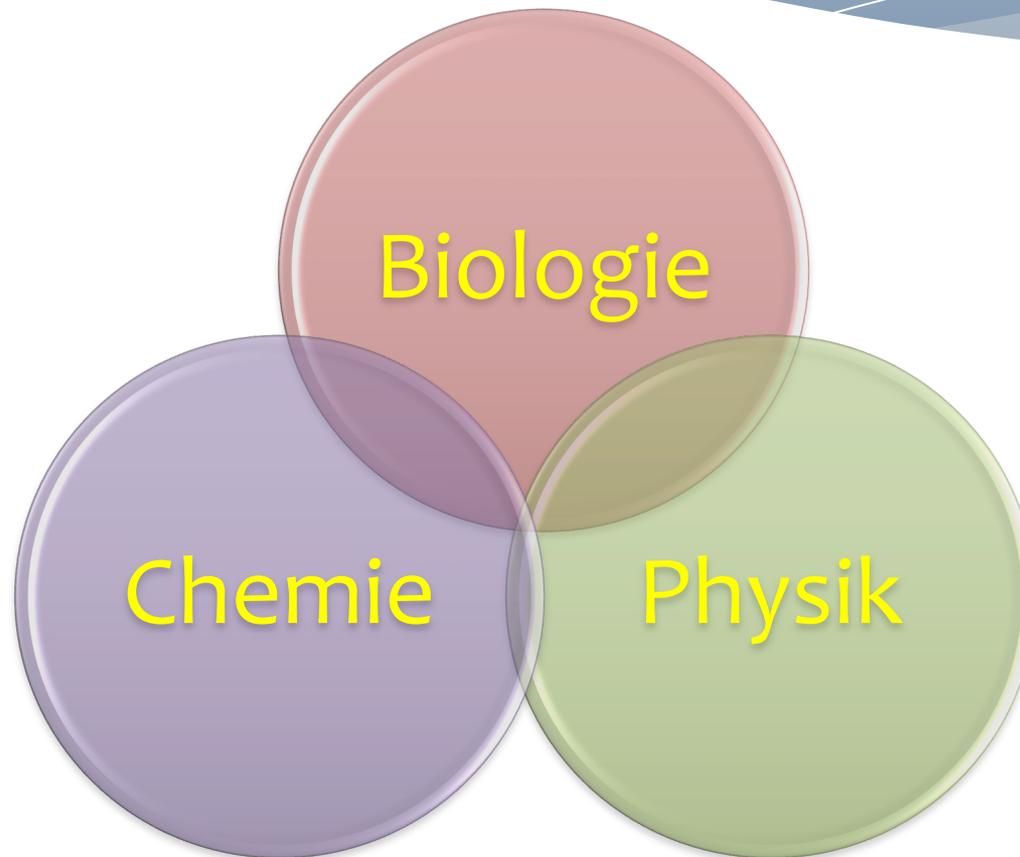
Wer sollte dieses WP-Fach wählen?

Voraussetzungen:

- Sich an Problemen festbeißen und durch hartnäckiges Knobeln lösen wollen.
- Strukturieren von Themengebieten und komplexen Sachverhalten lernen wollen.
- Hohe Bereitschaft zu eigenverantwortlichem und gründlichem Arbeiten, aus eigenem Antrieb und auch über einen längeren Zeitraum.
- Mindestens befriedigende Leistungen in Mathematik

WP-Fach Naturwissenschaften

Was sind Naturwissenschaften?



WP-Fach Naturwissenschaften

Integrativer WP-Unterricht

Biologie:
Wasser als
Nahrungsmittel

Chemie:
Wasser als
Lösungsmittel

Physik:
Physikalische
Eigenschaften von
Wasser

WP-Fach Naturwissenschaften.

Inhaltsfelder im WP-Fach (Stufe 1):

- Boden – Die Haut der Erde
- Recycling – Wertstoffe aus dem Müll
- Farben in Natur und Technik

WP-Fach Naturwissenschaftler.

Mögliche Themen zum Inhaltsfeld Boden:

- Typische Bodenarten identifizieren
- Experimente zur Wasserspeicherkapazität von Boden
- Bestimmung verschiedener Bodenlebewesen
- Bedeutung und Nutzung von Bodenschätzen

WP-Fach Naturwissenschaftler

Kennzeichen des WP-Faches:

- Projektbezogenes Arbeiten
- Experimentelles und naturwissenschaftliches Vorgehen: Beobachten – Messen – Hypothesen bilden – Experimentieren – Experimente auswerten – Recherchieren
- Hohe Schülerorientierung - Exkursionen und Unterrichtsgänge
- Möglichkeit der Teilnahme an Wettbewerben
- 2 Klassenarbeiten pro Halbjahr

WP-Fach Naturwissenschaftler.

Wer sollte dieses WP-Fach wählen?

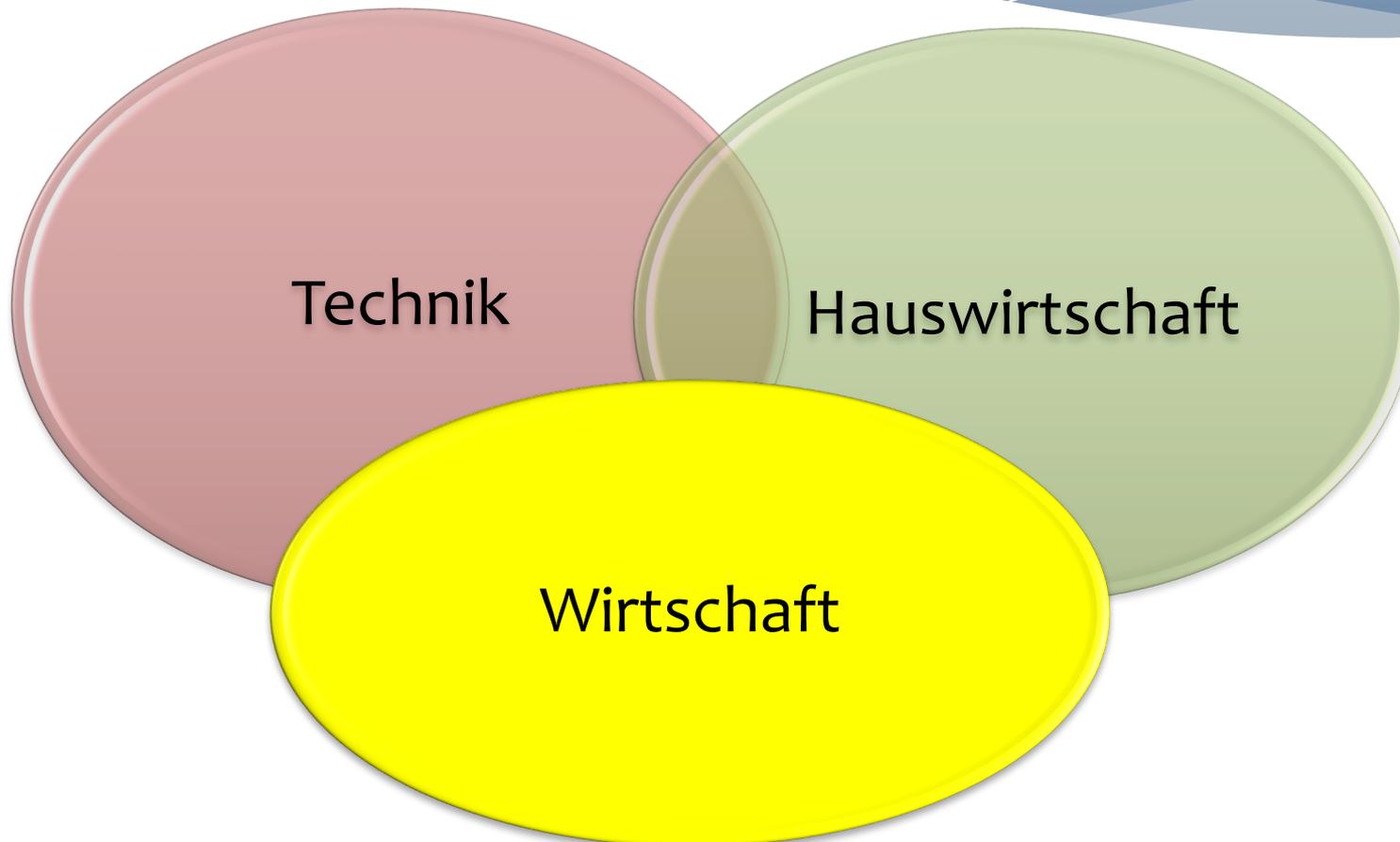
- Wer Neugier, Fragen und Lust hat, den Dingen der Umwelt auf die Spur zu kommen.
- Wer die Bereitschaft mitbringt, Experimente zu planen, durchzuführen und auszuwerten.
- Orientierungswert: bisherige Leistungen in Biologie/Physik oder in den AIMS „NW-Labor“ und „Roboter“



WP-Fach Wirtschaft und Arbeitswelt



Welche Bereiche umfasst dieses Fach?



WP-Fach Wirtschaft und Arbeitswelt



Inhalte des Faches Technik:

- Planung und Herstellung von Werkstücken und Modellen in klassischen und modernen Fertigungsverfahren.
- Bauen und Wohnen in Verbindung mit moderner, auch automatisierter, Gebäudetechnik.
- Maschinen und Roboter in der Arbeitswelt von der Sensorik über Einsatz und Antriebe bis zur Wartung und Unterhaltung.
- Alles unter der Prämisse Zukunftsgestaltung durch Technik in möglichst praxisorientierter Durchführung.

WP-Fach Wirtschaft und Arbeitswelt



Mögliche Themen in Hauswirtschaft:

- Ernährungslehre: Nährstoffe und ihre Aufgaben im Körper, Energiegewinnung
- Ernährungsverhalten: Ernährungstrends, Ernährungsformen
- Gesundheitserziehung: Ernährung mit allen Sinnen, Reflexion des eigenen Ernährungsverhaltens
- Lebensmittelkunde: Lebensmittelkennzeichnung, Vorratshaltung
- Verbrauchererziehung: wirtschaftliche Grundbegriffe (z.B. Bedarf, Güter, Knappheit, Müllvermeidung), Einkaufsverhalten, Einkaufsstätten, Verbraucherberatung

WP-Fach Wirtschaft und Arbeitswelt



Mögliche Themen in Wirtschaft

- Der Markt: Marktformen, Marktversagen, Konjunktur und Wachstum, der Staat als Akteur in der Sozialen Marktwirtschaft
- Wirtschaftliches Handeln: unternehmerische Zielsetzungen, Unternehmensarten, Nachhaltiges Handeln in Unternehmen
- Wandel in der Arbeitswelt: Arbeits- und Beschäftigungsformen, Chancen und Herausforderungen flexibilisierter Arbeitszeiten und -orte
- Verantwortliches finanzielles Handeln als Verbraucherinnen und Verbraucher: Finanzdienstleistungen, Vermögensaufbau
- Nachhaltiges wirtschaftliches Handeln in der Region: Strukturwandel, Beschäftigungsstruktur, Regionale Wirtschaftsförderung

WP-Fach Wirtschaft und Arbeitswelt



Methoden und Kennzeichen des WP-Faches:

- Zeichnen technischer Funktionsmodelle, Erwerb leichter handwerklicher und hauswirtschaftlicher Fertigkeiten;
- Ergründen technischer Zusammenhänge und ernährungskundlicher Fragen in Theorie und Praxis;
- Erkunden verschiedener Berufe z. B. im Bereich Holz-, Metall- und Kunststoffverarbeitung, Antriebstechnik und Elektronik;
- Diskussionen über wirtschaftliche und gesellschaftliche Konsequenzen, die sich z. B. aus der zunehmenden Technisierung, veränderten Lebensbedingungen und Ernährungsgewohnheiten ergeben;
- 2-3 Klassenarbeiten pro Halbjahr

WP-Fach Wirtschaft und Arbeitswelt



Organisation des WP-Faches:

- Klasse 7: 1 Halbjahr Hauswirtschaft / 1 Halbjahr Technik
- Klasse 8: Wirtschaftslehre
- Klasse 9: 1 Halbjahr Hauswirtschaft / 1 Halbjahr Technik
- Klasse 10: Ganzjährig: Wirtschaftslehre (1h)
- 1 Halbjahr Hauswirtschaft / 1 Halbjahr Technik (2h)

WP-Fach Wirtschaft und Arbeitswelt



Wer sollte dieses WP-Fach wählen?

- Interesse an der Wirtschafts- und Arbeitswelt haben
- Spaß an der Lösung technischer, hauswirtschaftlicher und wirtschaftlicher Probleme haben
- wissen wollen, wie Dinge funktionieren
- ordentlich, ausdauernd und im Team planen und arbeiten können
- keine zwei „linken“ Hände haben, aber auch nicht nur „basteln“ und „kochen“ wollen
- mit den Händen und mit dem Kopf arbeiten wollen
- über Fachgrenzen hinaus denken können und bereit sein, theoretische Kenntnisse aus Mathematik, Physik, Chemie, Biologie und Gesellschaftslehre sich anzueignen und einbringen zu können.

WP im Überblick



Studentenafel

Fach	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
Französisch	3	4	4	3
Darstellen und Gestalten	3	3	3	3
Informatik				
Naturwissenschaften				
Wirtschaft und Arbeitswelt				

Ausblick

Wie geht`s weiter? / Termine

- **Ab sofort:** Klassenleitung und FachlehrerInnen beraten Sie gerne!
- WP-Info in den Klassen
- Ausgabe der Wahlzettel
- Wahl der Kurse bis **08. Mai 2024:**
 - Angabe eines **Erst** – und eines **Zweitwunsches**
- Auswertung der Wahl, Festlegung der Kurse, ggf. Einzelfallberatung im Juni



*Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!*



Wahlpflichtunterricht ab Klasse 7

*Elterninformationsabend am 22.04.24 um
19.30 Uhr in der Mensa 2 im 1. Stock*