


Digitales Zeichnen		Schaubuch	
Modul-Thema:	Digitales Zeichnen und Illustrieren mit dem elektronischen Stift auf dem iPad oder eigenen Geräten (App - Procreate)		
Leiter:	Schaubuch		
max. Teilnehmerzahl	12		
Zeitraum:		Quartal 2	
<p><i>(Kurzbeschreibung des Moduls – als Information für die SuS)</i></p> <p>Wir wollen uns mit den vielfältigen Möglichkeiten digitalen Zeichnens und Illustrierens von Bildern, Fotos etc. beschäftigen.</p> <p>Dabei beschäftigen wir uns mit folgenden Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Möglichkeiten bietet eine digitale Zeichnen-App? • Wie setze ich den elektronischen Stift am besten ein? • Wofür kann ich den digitalen Stift und eine Zeichnen-App ganz konkret auch für Präsentationen usw. nutzen? <p>Für unsere Arbeit nutzen wir schulische iPads und schulische, digitale Stifte in der Verwendung mit der App Procreate.</p>			

Erstellung von Videos		Schaubuch	
Modul-Thema:	Erstellung und Weiterbearbeitung von Videos mit mobilen Geräten (iPad etc.)		
Leiter:	Schaubuch		
max. Teilnehmerzahl	12		
Zeitraum:			Quartal 3
<p><i>(Kurzbeschreibung des Moduls – als Information für die SuS)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigene Videos sind schnell gemacht – aber auf was muss ich für ein gutes Video achten? • Wie bringe ich mein Video in Form? • Was muss ich bei der Veröffentlichung beachten? <p>Mit diesen und weiteren Fragen wollen wir uns ganz praktisch anhand unserer SchuliPads (iMovie/Clips) und dem Programm Magix Video deluxe beschäftigen.</p>			

Kendama – Gruppe 1 oder 2		Baumhof		
Modul-Thema:	Kendama			
Leiter:	Baumhof			
max. Teilnehmerzahl	12 + x			
Zeitraum: (bitte gewünschte Quartale ankreuzen)	Quartal 1 Gruppe 1		Quartal 3 Gruppe 2	
<p>Kendama ist ein beliebtes japanisches Geschicklichkeitsspiel. Es ähnelt dem französischen Bilboquet, dem spanischen Balero, im englischsprachigen Raum wird es auch ball-in-a-cup genannt. Das Wort Kendama setzt sich aus dem Wort für Schwert (ken) und dem Zeichen für Kugel (tama) zusammen. Das Ziel des Spiels ist es, die Kugel an der Schnur aus einer hängenden Position nach oben zu ziehen und auf einem der drei Teller oder mit dem Loch auf der Spitze zu fangen. Alternativ kann auch die Kugel gehalten und das Ken auf oder in der Kugel gefangen werden.</p> <p>Kendama spielen ist der perfekte Ausgleich zwischen Körper und Geist für jung und alt. Du kannst es überall mitnehmen und nahezu überall spielen. Egal ob drinnen oder draußen, allein, zu zweit, im Team oder im Wettstreit gegeneinander. Die spielerischen und kreativen Möglichkeiten sind schier endlos. Kendama fördert die Ausdauer, Konzentration, sowie Hand- und Fingerfertigkeit. Wir wollen in der Spohnwerkstatt das Spiel und seine Geschichte kennenlernen und uns natürlich gegenseitig im Erlernen der Tricks pushen und messen...</p>				
				

Klettern – Gruppe 1 oder 2		Bös		
Modul-Thema:	Klettern			
Leiter(in):	Bös			
max. Teilnehmerzahl	12			
Zeitraum:	Quartal 1 Gruppe 1	Quartal 2 Gruppe 2		
<p>Klettern beinhaltet nicht nur ein erweitertes Bewegungsrepertoire, sondern fördert auch ein verantwortungsvolles Miteinander. Da immer einer sichert und einer klettert, basiert dieser Sport auch viel auf Vertrauen. Nicht zu vergessen, das Training der Ganzkörpermuskulatur. In diesem Kurs werden Klettertechniken erlernt bzw. vertieft und Vorstieg-Klettern trainiert.</p>				

Layout-Scribus		Marschall	
Modul-Thema:	Grundlagen der Layoutgestaltung mit Scribus		
Leiter:	Marschall		
max. Teilnehmerzahl	12		
Zeitraum:	Quartal 1 Gruppe 1	Quartal 2 Gruppe 2	
<p><i>Du hast eine kreative Ader und keine Angst vor etwas komplexeren Computerprogrammen? – Dann bist Du hier genau richtig!</i></p> <p><i>In diesem Modul geht es um gestalterische Grundprinzipien (Komposition, Farbe, Typographie etc.) und technische Grundlagen bei der Gestaltung einfacher Layouts für den Print-Bereich (Flyer, Broschüren, Poster etc.). Dabei arbeiten wir ausschließlich mit kostenloser Software (v.a. Scribus), sodass Du diese auch zuhause nutzen kannst.</i></p> <p><i>Da Print-Layouts meist mit Bildern und Grafiken arbeiten, werden wir uns zudem anschauen, wo/wie Du im Internet lizenzfreies Bildmaterial findest, das Du für die Gestaltung Deiner Layouts nutzen kannst.</i></p>			

Lego, Laser, Quanten I und II		A. Müller	
Modul-Thema:	Lego, Laser, Quanten: Mit Experimenten zur Quantenphysik		
Leiter(in):	Andreas Müller		
max. Teilnehmerzahl	8 (besser 6)		halbjährliches Modul
Zeitraum:			Quartal 3 Quartal 4
<p>Wie baut man mit Legobausteinen optische Experimente? Wie funktioniert ein Laser und wie kann man selbst einen Laser bauen? Welche Eigenschaften haben Lichtquanten? Was ist Interferenz? Was macht verschränkte Teilchen so besonders?</p> <p>Finde es heraus! Von den Legos bis zum Quantenkoffer stehen Dir hierzu eine Vielzahl von Experimenten zur Verfügung. Einzigartig in Deutschland: Am Spohn können Mittelstufenschüler mit verschränkten Quanten experimentieren!</p> <p>Voraussetzungen: Du interessierst Dich für das, was die Welt im Innersten zusammenhält und Du hast Freude daran, selbstständig Experimente zu planen, durchzuführen und auszuwerten.</p>			

Modellautos bauen I und II			Hammer	
Modul-Thema:	Modellautos bauen			
Leiter(in):	Hammer			
max. Teilnehmerzahl	12	halbjährliches Modul		
Zeitraum:			Quartal 3	Quartal 4
<p>Wir bauen ein Modellauto, das elektronisch gesteuert wird, und lernen dabei die Funktionsweise der einzelnen Bauteile näher kennen.</p>				

Outdoortraining I und II			Bröhl	
Modul-Thema:	Outdoortraining			
Leiterin:	Bröhl			
max. Teilnehmerzahl	12	halbjährliches Modul		
Zeitraum:	Quartal 1			Quartal 4
<p>„Wer glaubt, etwas zu sein, hört auf, etwas zu werden.“ <i>Sokrates</i></p> <p>„Outdoor Education“ ist ein Begriff, der vor allem in Großbritannien und in Neuseeland häufig benutzt wird. Er ist eng mit dem deutschen Ausdruck der Erlebnispädagogik verwandt.</p> <p>Das im nächsten Schuljahr angebotene Modul soll Selbstachtung, Planung, Disziplin, Ausdauer sowie das Verständnis gruppenspezifischer Prozesse fördern und beinhaltet folgende Bereiche:</p> <p>Organisation, Selbsterfahrung, Entwicklung der Persönlichkeit und der sozialen Kompetenzen, Werte-orientierte Vermittlung von Naturwissenschaft und Technik im Outdoor-Bereich, Entwicklung von Teamfähigkeit, Übernehmen von Verantwortung, ...</p> <p>Die Teilnehmer*innen werden die Inhalte selbst aktiv mitbestimmen. Gemeinsamkeit der Inhalte ist die Aktion und die Tour in der Natur. Selbstverständlich bedarf es dafür auch Theorie und Planung. Grundsätzlich soll das lebendige Lernen im Mittelpunkt stehen. Denkbare Angebote sind Orientierungsläufe, Klettern, Mehrtageswanderungen, Radfahren, Interaktionsübungen, Bogenschießen usw.</p> <p>Dabei werden die Teilnehmer selbst Planung und Durchführung übernehmen.</p>				

Rhetorik Gruppe 1 oder 2		Schaubuch	
Modul-Thema:	Praktische Rhetorik in Debatte und Vortrag		
Leiter:	Schaubuch		
max. Teilnehmerzahl	12		
Zeitraum:	Quartal 1 Gruppe 1		Quartal 4 Gruppe 2
<p>Wir üben gutes und erfolgreiches Sprechen vor Gruppen, aber auch vor allem in der Argumentation bei Diskussionen. Dabei beschäftigen wir uns mit folgenden Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Worauf sollte ich bei meiner Sprache und meinem Auftreten achten? • Wie diskutiere ich überzeugend und fair? <p>In unserer kleinen Gruppe wollen wir vor allem praktisch üben und uns gegenseitig voranbringen.</p>			

Schach – Gruppe 1 oder 2		Wiedemann	
Modul-Thema:	Schach		
Leiter(in):	Martin Wiedemann		
max. Teilnehmerzahl	20		
Zeitraum:		Quartal 3	Quartal 4
<p style="text-align: center;">Schach: Freude, Aufregung, komplexes Denken</p> <p>Schach ist eines der anspruchsvollsten und vielseitigsten Brettspiele. Bereits nach zwei Zügen können 72.084 verschiedene Stellungen entstehen, die Zahl der möglichen Spielverläufe ist noch größer. Schach ist Sport für das Gehirn. Schach bringt Menschen zusammen. Schach ist eine Sprache. Es fördert die Konzentration und schult das kreative Denken. Das Wichtigste ist jedoch: Es macht unglaublich Freude, Strategien zu entwickeln, den Gegner anzugreifen oder auch gekonnt zu verteidigen.</p> <p>In diesem Modul lernt ihr zunächst die Grundregeln des Spiels. Darauf aufbauend werden Spielstrategien vermittelt, die euch zu besseren Spieler*innen machen. Selbstverständlich kommt auch der Spaß nicht zu kurz: In zahlreichen Partien werdet ihr euer Können gegen die anderen Kursteilnehmer*innen beweisen.</p>			

Schülerzeitung – Gruppe 1 oder 2		Hellmich	
Modul-Thema:	Spohntan – die Schülerzeitung am Spohn		
Leiter(in):	Fr. Hellmich		
max. Teilnehmerzahl	12		
Zeitraum:		Quartal 2	Quartal 4
<p>Reportage oder Kommentar, Interview oder Bericht: Du hast Lust am Schreiben? Du stöberst gerne in Büchern oder durchforstest das Internet, um dich über ein bestimmtes Thema zu informieren? Schau doch mal vorbei bei <i>Spohntan</i>, der Schülerzeitung am Spohn!</p> <p>Wir suchen interessierte und kreative SchülerInnen, die Spaß am Schreiben haben und Teil unserer Redaktion werden wollen. In intensiver und individueller Beratung unterstützen wir dich bei deinem Schreibprozess und erstellen am Ende eine bunte und vielfältige Ausgabe!</p>			

Sokrates		Ziegler	
Modul-Thema: Sokrates			
Leiterin:	Ziegler		
max. Teilnehmerzahl	12	ab Klasse 8	
	Quartal 1		
<p>Wie tickt Sokrates? Das versuchen wir anhand seiner Verteidigungsrede herauszufinden, die er in seinem Prozess um die Todesstrafe halten musste. Diese lesen wir gemeinsam (auf Deutsch) und fragen uns:</p> <p>War das Justizmord oder Staatsschutz? War Sokrates der weiseste aller Menschen? Warum hatte er keine Angst vor dem Tod? Wie stellte er sich eine gesunde Seele vor? Was hat das mit uns zu tun? Mag ich Sokrates überhaupt? Oder ist er einfach unerträglich?</p> <p>Welche "Sokratessie" gibt es heute?</p> <p>Dieser Kurs bietet mehr Fragen als Antworten und lädt zum Diskutieren ein.</p>			

Spanisch-AG I-IV		Loos	
Modul-Thema:	Spanisch-AG		

Leiter(in):	Loos			
max. Teilnehmerzahl	offen	ab Klasse 8	Anfänger + Fortgeschrittene!	
	ganzjähriges Modul!			
Zeitraum:	Quartal 1	Quartal 2	Quartal 3	Quartal 4
<p>¡Vamos chicos - aprendamos español!</p> <p>Diese Spanisch AG ist vor allem für die Schüler und Schülerinnen gedacht, die als Profulfach Griechisch oder Französisch gewählt haben; die AG ist nicht in Module gegliedert, d.h. man kann nicht beliebig ein- und aussteigen, sondern muss am Ball bleiben.</p> <p>Es geht darum, dass vor allem <u>im Unterricht</u> möglichst viel gesprochen, aber auch geschrieben wird: Gut zuhören, „nachahmen“, nachsprechen, sofort das anwenden, was eingeführt wird – so könnt ihr euch ziemlich schnell in Spanisch ausdrücken. Außerdem erfahrt ihr auch einiges über die Länder, in denen man Spanisch spricht – das sind eine ganze Menge, und jedes Land ist einzigartig.</p> <p>Und wer 2 oder gar 3 Jahre an der AG teilnimmt, kann am Ende die sogenannte DELE-Prüfung ablegen, um ein offizielles Sprachzertifikat zu erwerben.</p> <p>¡Nos vemos!</p>				

Stopp-Trickfilm		Hempel		
Modul-Thema:	Stopp-Trickfilm			
Leiter(in):	Hempel			
max. Teilnehmerzahl	12	halbjährliches Modul!		
Zeitraum:	Quartal 1	Quartal 2		
<p>Produktion eines kurzen Trickfilms mit der Stopp-Technik; Arbeit mit Partner oder in Kleingruppen (max. 3 Personen); Ihr erzählt eure Story mit selbstgemachten Einzelfotos, die dann am Computer zum Film verarbeitet und vertont werden. Zeichentrick ist zu aufwändig. Die Ausgangsmaterialien sind Knete und alle Alltagsgegenstände vor Ort. Voraussetzungen: - eigene Digitalkamera möglichst mit Stativ - einfache Kompaktkamera reicht völlig aus - USB-Stick mit mind. 4 GB Speicher; - Grundlegende Computerkenntnisse und ihr solltet auch Lust auf Computerarbeit haben.</p>				

Tonplastik I und II			Dietsche	
Modul-Thema:	Tonplastik			
Leiterin:	Dietsche			
max. Teilnehmerzahl	12	halbjährliches Modul!		
Zeitraum:			Quartal 3	Quartal 4
<p>In einem ersten Schritt werden verschiedene Techniken des Aufbaus von Gefäßen und des Modellierens von Tonplastiken erprobt.</p> <p>Ausgehend von den gesammelten Erfahrungen entwickelt jede/ jeder im zweiten Schritt ein eigenes Ton-Projekt: z.B. eine wasserspeiende Figur, ein architektonisches Gebilde oder ein Brettspiel aus Ton.</p> <p>Die entstandenen Werke werden gebrannt und glasiert.</p>				

Verschwörungstheorien und Fake News		Ziegler		
Modul-Thema: "Was kann ich/was will ich glauben?"				
Verschwörungstheorien, Fake News, Urbane Mythen auf dem Prüfstand				
Leiterin:	Ziegler			
max. Teilnehmerzahl	12			
		Quartal 2		
<p>Die zentrale Frage ist: Was kann ich und was will ich glauben?</p> <p>Welche Verschwörungstheorien/Fake News/Urbane Mythen gibt es im Moment (und evtl. welche historischen sind überliefert?)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was erzählen sie? • Wie sind sie aufgebaut? • Warum und wie wirken sie? • Wie überprüft/überlistet man sie? • Wie begegnet man Anhängern dieser Geschichten? 				

Virtuelle Realität – Gruppe 1 oder 2		Ziegler	
Modul-Thema:	Virtuelle Realität (VR) - Die Zukunft und wir		
Leiterin:	Frau Ziegler		
max. Teilnehmerzahl	12		
Zeitraum:		Quartal 3 Gruppe 1	Quartal 4 Gruppe 2
<p>Ihr seid die Zukunft, erklärt sie den Erwachsenen!</p> <p>In Projektgruppen informieren wir uns und andere über virtuelle Welten. Im Unterricht halten wir uns in einer 3D-Digitalwerkstatt auf, für bestimmte Projekte werden im Einzelfall auch VR-Brillen verliehen. Projektideen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaming für die Wissenschaft • Kreativität im virtuellen Raum (3D-Painting, Arbeiten mit digitalen Lehm, Begehbare Präsentationen) • VR (= Virtuelle Realität) für Ausbildung und Bildung nutzen (Vom Üben von Handgriffen bis zum Museumsbesuch und Unterricht) • Künstliche Intelligenz und Mind Control • Arbeiten im Flow • Filmanalyse: Welten der Zukunft in Filmen von heute <p>Was können Erwachsene in Unternehmen, Schulen und Behörden von Gamern lernen? Wozu ist Gamen gut? Wie könnte Unterricht in VR aussehen? Welche künstlerischen Möglichkeiten bietet VR? Wie fühlt sich 3D-Painten an? Was macht eigentlich KI? Wie geht Mind-Control und wozu ist es gut? Experten der Firma "RaumZeit" in Ravensburg begleiten euch durch diesen Kurs. Betreuende Lehrerin vom Spohn ist Frau Ziegler.</p>			

Zauberwürfel – Gruppe 1 oder 2		Hammer	
Modul-Thema:	Alles rund um Zauberwürfel		
Leiter(in):	Hammer		
max. Teilnehmerzahl	12		
Zeitraum:	Quartal 1 Gruppe 1		Quartal 3 Gruppe 2
<p>Wir verwenden zunächst den klassischen Rubic's Cube-Zauberwürfel um damit alles Mögliche zu tun:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selbst entdecken, wie man ihn lösen könnte - Verschiedene Lösungsstrategien kennenlernen - „Speed-cubing“, also möglichst schnelles Lösen den Zauberwürfels - Bissle Mathematik: Kürzeste Lösungswege erforschen, sog. Permutationen kennenlernen, ein bisschen algebraische Gruppentheorie... - ... offen für weiteres... <p>Dann können wir einiges davon anwenden und uns „höheren Würfeln“ zuwenden, also 4*4*4 und 5*5*5-, 6*6*6...-Würfeln. Welche Lösungsstrategien kann man aus dem 3*3*3 übernehmen, wo braucht es neue Ideen und Wege?</p>			