



Computing

Voraussetzungen

- Grundlegende Computerkenntnisse
- Technikbegeisterung
- Durchhaltevermögen

Inhalt

Im Wahlpflichtfach „Computing“ werden mehrere ausgewählte Fachbereiche der Informatik vertiefend behandelt. Zum einen werden Grundkenntnisse der **Bildbearbeitung** mithilfe des Open Source Programms „Gimp“ vermittelt. Der zweite Block betrifft das Computational Thinking und das anwendungsorientierte **Programmieren**. Mit einer altersgerechten Entwicklungsumgebung werden aus einfachen Befehlen kleinere Programme, die den Alltag erleichtern oder einfach nur Spaß machen. Außerdem werden wir eine eigene Website erstellen, Lernvideos produzieren und einiges mehr.

Ziele

- Schülerinnen und Schüler können Bilder am Computer bearbeiten
- Schülerinnen und Schüler erlernen die Grundlagen des Programmierens
- Schülerinnen und Schüler erstellen eine eigene Website

Beurteilungskriterien

- Aktive Mitarbeit (+ Anwesenheit)
- Bewertung der Abschlussaufträge jedes Themas (!)
- Strukturiertes Ablegen der Arbeitsaufträge im eigenen Ordner

Erste Hilfe (16-Stunden-Kurs)

– nur für 4. Klassen der Mittelschule

Dieses Wahlpflichtfach richtet sich **ausschließlich an Schüler:innen der 4. Klassen** der Mittelschule und **nicht an die 3. Klassen**.

Der Kurs umfasst die Inhalte des **offiziellen 16-Stunden-Erste-Hilfe-Kurses** gemäß den geltenden Richtlinien (z. B. nach den Standards des Österreichisches Rotes Kreuz) und vermittelt sowohl theoretisches Wissen als auch umfassende praktische Fertigkeiten.

Ziel ist es, die Schüler:innen dazu zu befähigen, in Notfallsituationen sicher, ruhig und verantwortungsbewusst zu handeln. Besonders wichtig ist es auch, dass die Kinder die Sicherheit im Umgang mit verletzten oder erkrankten Personen zu gewinnen und Zivilcourage zu stärken.

Inhalte des 16-Stunden-Kurses

- Grundlagen der Ersten Hilfe und Eigenschutz
- Notruf richtig absetzen
- Rettung aus Gefahrenzonen
- Stabile Seitenlage
- Wiederbelebung (Reanimation) inkl. Herzdruckmassage
- Maßnahmen bei Atem- und Kreislaufstillstand
- Versorgung von Wunden und starken Blutungen
- Knochen- und Gelenksverletzungen
- Verbrennungen und Verätzungen
- Bewusstlosigkeit und Schock
- Akute Notfälle (z. B. Atemnot, Krampfanfälle)

Rahmenbedingungen

- Teilnahme **nur für Schüler:innen der 4. Klassen** möglich.
- **Aktive Mitarbeit** im Unterricht ist verpflichtend.
- Jede:r Schüler:in präsentiert ein **kleines Teilgebiet** aus dem Bereich der Ersten Hilfe.
- Voraussetzung für den Prüfungsantritt ist eine **Mindestanwesenheit von 9 Terminen**.

Prüfung und Zertifikat

Die Abschlussprüfung besteht aus:

- einem **praktischen Teil**,
- einem **mündlichen Teil** und
- einem **schriftlichen Teil**.

Das **Erste-Hilfe-Zertifikat (16 Stunden)** wird nur ausgestellt, wenn:

- mindestens 9-mal am Kurs teilgenommen wurde,
- aktiv mitgearbeitet wurde,
- die Präsentation gehalten wurde und
- alle Prüfungsteile erfolgreich bestanden wurden.

Der ausgestellte **Nachweis ist mehrere Jahre gültig** und wird unter anderem als **Erste-Hilfe-Nachweis für den Führerschein** anerkannt.

Kosten

Der Unkostenbeitrag für das Wahlpflichtfach beträgt **20 €**.

Dieses Wahlpflichtfach bietet eine wertvolle Zusatzqualifikation und bereitet die Schüler:innen praxisnah auf Notfälle im Alltag und im Straßenverkehr vor.

Experimentierwerkstatt Nawi

(Physik, Chemie und ein bisschen Biologie)

Voraussetzungen:

- Interesse an Naturwissenschaften
- Geduld und Genauigkeit
- Neugier

Du experimentierst gerne und hast Lust selbst Versuche auszuprobieren? Fragen, auf welche Weise man Feuer löschen kann oder wie es möglich ist, seine Hand ins Wasser zu halten, ohne dass sie dabei nass wird, interessieren dich? Dann bist du bei der Experimentierwerkstatt Nawi genau richtig! Hier geht es darum, Versuche selbst auszuprobieren.

Beurteilung:

- Mitarbeit
- Mappenführung
- Vorführung und Ausarbeitung eines Experimentes
- Protokolle

Unkostenbeitrag 3€



„Gesund und fit“

Worum geht es in diesem Unterricht?

Im Fach „Gesund und fit“ sprechen wir über viele Themen, die mit eurem Leben zu tun haben.

Es geht darum, euch selbst besser kennenzulernen, gesund zu bleiben und gute Entscheidungen zu treffen.

Wir sprechen über Körper, Gefühle, Freundschaft, Medien, Risiken und das Leben im Alltag.

Das lernst du in diesem Fach

1. Gesundheit & Wohlfühlen

- Was bedeutet eigentlich gesund sein?
- Wie wirken Stress, Schlaf und Social Media auf uns?
- Was hat Essen und Wohlfühlen miteinander zu tun?

2. Gefühle & Beziehungen

- Gefühle erkennen und verstehen
- Was macht Freundschaften und Beziehungen aus?
- Wie kann man Grenzen setzen und Nein sagen?

3. Risiken & Entscheidungen

- Infos über Alkohol, Rauchen und andere Risiken
- Gruppendruck verstehen
- Eigene Entscheidungen treffen

4. **Digitale Welt**

- Wie wirken Social Media und Influencer auf uns?
- Fake News erkennen
- Was bedeutet Cybermobbing und Datenschutz?

5. **Hilfe & Zusammenhalt**

- Was tun, wenn alles zu viel wird?
- Wo bekomme ich Hilfe?
- Warum Zusammenhalt wichtig ist

Unser Ziel:

Du lernst Dinge, die dir **im echten Leben helfen können** – für deine Gesundheit, deine Beziehungen und deinen Alltag.

GET TALKING

You love talking? Then this is the place to be for you!

Inhalte:

We are going to **talk, talk, talk** about.....

- things you like to talk about
- different topics like food, clothes, family, places, stories,.....
- things that happen(ed) in the world

Costs:

- € 30 for our native speaker

We are going to.....

- watch films.....and **talk** about it
- listen to music.....and **talk** about it
- read / listen to stories.....and **talk** about it
- act out dialogues
- play games
- **talk, talk, talk,.....**

Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler.....

- trauen sich Englisch zu sprechen
- lernen und üben neuen und bekannten Wortschatz
- können sich in der Sprache ausdrücken
- haben Spaß an der Sprache

Beurteilung:

- **Aktive Mitarbeit** mit der Bereitschaft sich in Englisch auszudrücken
- Führung einer Mappe
- Kurzpräsentationen

Wahlpflichtfach GZ

Voraussetzungen:

* Freude am Konstruieren, Neues ausprobieren, 3D Zeichnungen und Modelle herstellen wollen

Inhalte:

- Was ist GZ? Wo gibt es überall Geometrische Körper?
- Erklärung der Zeichengeräte, Normschrift, Linienarten
- Freihand zeichnen üben, geometrische Muster
- Optische Täuschungen
- Quader und Würfel im Schrägriss
- Netz von Würfel und Quader
- Würfel mit Ausschnitten
- Pyramiden im Schrägriss
- Netz von Pyramiden
- Grund-, Auf- und Kreuzriss

Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler...

- lernen mit den Zeichengeräten sicher umzugehen
- bekommen Übung Skizzen rasch und sauber zu zeichnen
- lernen einfache Prismen und Pyramiden im Schrägriss zu konstruieren
- können an Hand von Modellen Netze konstruieren und danach selbst herstellen
- stellen selbst verschiedene Modelle her
- lernen an Hand von Modellen Grund-, Auf- und Kreuzrisse zu konstruieren

Beurteilung:

Die Note kommt aufgrund folgender Beurteilungskriterien zustande:

- Mitarbeit ==> Pluspunkte
- Jede Doppelstunde wird ein „schönes Blatt“ gezeichnet, dieses wird benotet nach Richtigkeit und Genauigkeit.
- Zeichnungen mit Transparentpapier ==> zusätzliche Pluspunkte
- GZ Mappe, Mitschrift

Mathe-fit für die Oberstufe

Angeboten im Sommersemester 2027

Voraussetzungen: 4.Klasse und Besuch einer Oberstufenschule im nächsten Schuljahr

Inhalte:

- Lehrplan der 5.Klasse AHS sichten und durchbesprechen
 - Neue und bekannte Themen identifizieren
- Funktionenbegriff
 - Was ist (k)eine Funktion?
 - Das „Wesen“ einer Funktion verstehen lernen
 - Wie sieht verschieben um x- und y-Achse aus
 - y als Funktionswert von x verstehen
 - Text als Funktion – Funktion als Text
 - Bekannte und neue Arten von Funktionen kennenlernen – Unterschiede, Gemeinsamkeiten
- Gleichungen
 - Festigen der Kenntnis: Verschiedenste Gleichungen mit einer Variablen umformen
 - Umformungsschritte verstehen und durch Rechengesetze begründen
 - Lineare Gleichungssysteme in 2 Variablen aufstellen und lösen, auch graphisch
 - Bruchgleichungen (kennenlernen)
- Beispiele im Maturaformat bearbeiten
- Rechenregeln
 - Quadrieren in Verbindung mit anderen Rechenarten
 - Wurzel ziehen in Verbindung mit anderen Rechenarten
- Umgehen mit Zehnerpotenzen: Verstehen, Rechenregeln, Anwendung

Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler...

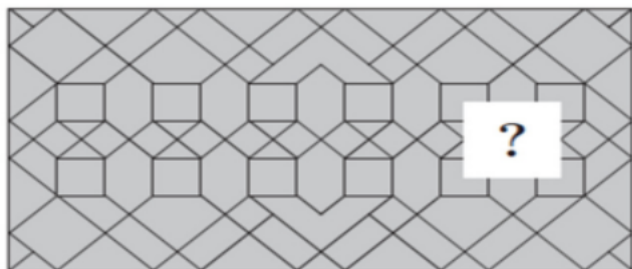
- ...wissen, was in der 5.Klasse in Mathematik auf sie zukommt
- ...verstehen eine Funktion als Zuordnung und können dadurch leichter Änderungen an der Funktion graphisch bzw. formal darstellen, sowie diese leichter in einen Text übersetzen
- ...werden sattelfest im Umformen von Gleichungen und verstehen die Umformungsschritte
- ...lernen Beispiele im Maturaformat kennen, wie sie in SA ab der 5.Klasse vorkommen
- ...finden im nächsten Schuljahr leichter in die neuen Anforderungen in Mathematik

Beurteilung:

Die Note kommt aufgrund folgender Beurteilungskriterien zustande:

- aktive mündliche Mitarbeit
- freiwilliges Rechnen an der Tafel => Pluspunkte
- Kompetenzchecks, Stundenwiederholungen
- diverse Arbeitsaufträge (Fragen überlegen, Bsp. rechnen, Lösungsideen finden...)

Mathematische Rätsel



Voraussetzungen

- Interesse mathematisches Wissen zu vertiefen
- Begeisterung für Mathematik
- Durchhaltevermögen

Inhalt

Es werden mehrere ausgewählte Fachbereiche der Mathematik vertiefend behandelt (z.B Logik, Mengenlehre, Kombinatorik, Geometrie) und es werden spannende neue Erfahrungen mit Logikrätseln, Zahlenknocheien, geometrischen Aufgaben sowie mit allem, für das im regulären Mathematikunterricht oft keine Zeit bleibt gemacht.

Ein kleines Beispiel zum gemeinsamen Rätseln findest du unten.

Ziele

- Du hast Spaß an der Mathematik
- Du bekommst Einblicke in die „Sprache der Mathematik“
- Du steigerst dein logisches Denkvermögen

Beurteilungskriterien

- Aktive Mitarbeit
- Ordentliche Mappenführung
- Punkte sammeln bei Rätsel unterschiedlicher Schwierigkeit

Gänseblümchen

Hanna und Lea haben ein neues Spiel erfunden. Dazu zeichnen sie eine Blume (im Bild rechts mit 12 Blütenblättern dargestellt) und wählen jeweils eine Farbe. Abwechselnd dürfen die beiden einen Zug machen, indem sie *eine oder zwei benachbarte* Blütenblätter anmalen. Wer das letzte Blatt anmalen kann, gewinnt.



Aufgabe: Spielt dieses Spiel mehrmals mit einer unterschiedlichen Anzahl an Blättern. Wechselt euch auch damit ab, wer beginnen darf. Gibt es eine Strategie, mit der man sicher gewinnen kann? Wenn ja, wie funktioniert sie? Hängt die Strategie davon ab, wer beginnt?

Natur- & Gartenwerkstatt

Du interessierst dich für Natur? Du magst Tiere und Pflanzen? Du arbeitest gerne mit Werkzeug? Du liebst es im Garten selbst Hand anzulegen? Es entspannt dich, den Radieschen beim Wachsen zuzuschauen? Du wolltest immer schon ein Insektenhotel oder einen Nistkasten selbst bauen? Du willst wissen, welche Kräuter man auf der Wiese essen kann?

Dann bist du hier in der Natur- und Gartenwerkstatt genau richtig. Wir werden selbst Hand anlegen, beobachten, garteln, werken, basteln, forschen, probieren, kosten...

Beurteilung:

- Mitarbeit
- Gartenprotokoll über das Semester
- Kurzpräsentation eines Lebewesens im Garten

Reise um die Welt

Organisation und Inhalt:

Das Wahlpflichtfach „**Reise um die Welt**“ umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil, die Einheiten werden abwechselnd 14tägig angeboten.

Du lernst verschiedene Länder rund um den Globus kennen, wie z.B. Frankreich, Griechenland, Spanien, USA, Mexiko, Indien, Japan, Afrika, etc....

Im praktischen Teil wirst du **landestypische Köstlichkeiten** aus den unterschiedlichen Ländern zubereiten und verkosten dürfen.

Es ist für alle **Schülerinnen und Schüler** gedacht, die sich für **fremde Länder** interessieren und **Freude am Kochen** haben. Aufgrund der begrenzten Möglichkeiten in der Küche können wir leider nur höchstens **12 TeilnehmerInnen** zulassen.

Beurteilung:

- Aktive Mitarbeit im Unterricht
- Kleine Präsentation eines Landes/einer Stadt eigener Wahl
- Führung einer Mappe
- Erstellen eines digitalen Beitrages über ein Land + Rezept

Schach – das königliche Spiel

Voraussetzungen:

Interesse und Freude am populärsten Brettspiel Europas, egal ob Fortgeschrittener oder Neueinsteiger.

Inhalte für Anfänger:

- Einführung in die Technik und Taktik des 3000 Jahre alten Denksports
- Erlernen der Spielregeln und Grundlagen

Inhalte für Fortgeschrittene:

- Möglichkeit, eigene Spielfähigkeit und Strategien zu verbessern und zu erweitern
- Entwurf von Spielplänen; Leistungsorientiertes Training

Inhalte allgemein:

- Spaß am Spielen – freies Spielen / Turniere
- Eröffnungs.- Mittel.- und Endspiel (schachmatt setzen)
- Wichtigsten Daten und Fakten über Schach
- Spiel gegen den Computer (Online-Schachspiele)
- Spezielle Schachzüge; Kombinationen
- Schachrätsel – Lösen von bestimmten Schachkompositionen
- Wertungssysteme im Schach
- Blitzschach; Spiel gegen die Uhr
- Freiwillige Teilnahme an der steirischen Schacholympiade

Ziele:

- Gedächtnistraining, Geduldtraining
- Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit bzw. der Konzentrationsspanne
- Entscheidungen treffen lernen, Verantwortung übernehmen und mit Fehlern umgehen lernen
- Logische Denkweisen und strategische Pläne erstellen

- Umgang mit Erfolg und Misserfolg

Beurteilung:

- Aktive Mitarbeit im Unterricht
- Mündliche und schriftliche Wiederholungen
- Reflexionen
- Führung einer Mappe
- Regelkunde
- Verbesserung des Eigenkönnens

Theater und Schauspiel

„Und wenn du den Eindruck hast, dass das Leben ein Theater ist, dann suche dir eine Rolle aus, die dir so richtig Spaß macht.“ – William Shakespeare

- Du schlüpfst gerne in andere Rollen?
- Du hast ein selbstbewusstes Auftreten?
- Du sprichst gerne vor anderen?

Oder möchtest all das noch lernen und verbessern? – Dann bist du im Wahlpflichtfach „**Theater und Schauspiel**“ genau richtig!

Im diesem Fach tauchst du in die Welt der Schauspielerei ein und lernst...

...wie man aus sich selbst herauskommt und Nervosität ablegt.

...wie man vor anderen spricht und Emotionen authentisch vermittelt.

...wie man selbstbewusst vor anderen spricht und auftritt.

...wie man Gestik und Mimik verbessert.

...wie man kreativ neue Figuren verkörpert.

Ideal für alle, die ihre Kreativität entfalten, Neues entdecken und gemeinsam in andere Welten eintauchen möchten.

Ziel ist es, Selbstvertrauen beim Sprechen und Auftreten vor anderen zu entwickeln, schauspielerische Fähigkeiten auszubauen und zugleich Wissen rund um Theater und Schauspiel zu erweitern.

Prüfungsmodalitäten:

- aktive Mitarbeit: Aktives Ausprobieren von verschiedenen Methoden (Atem- und Sprechübungen)
- szenische Ausarbeitung: kurzer Dialog, Monolog, ... darstellen
- Portfolio zu den ausprobierten Methoden innerhalb des WPFs

ZEICHNEN – MALEN – DIGITALE KUNST

FÜR ALLE DIE GERNE ZEICHNEN, MALEN UND KREATIV SIND!

Möchtest du gerne eine weiterführende Schule besuchen in der „Kunst und Gestaltung“ wichtig ist?

Brauchst du Arbeiten für deine Präsentationsmappe?

Möchtest du gerne neue Arten Bilder zu gestalten kennenlernen?

Möchtest du gerne deine Technik in den Bereichen Naturstudium und Landschaftsmalerei ausbauen?

Möchtest du dein eigenes Selbstportrait auf dem ipad gestalten?

Möchtest du gerne einmal ein wirklich großes Keilrahmenbild malen und dir dabei auch Zeit lassen können?

Was du brauchst: Skizzenblock, Malschachtel mit Deckfarben, Wachsmalkreiden, Filzstifte, Buntstifte, KG Heft, ipad.

DANN BIST DU HIER GENAU RICHTIG! ICH FREUE MICH SCHON AUF DICH UND DEINE TOLLEN IDEEN!

WINTERSEMESTER 26/27 KG- Fit für die Oberstufe	SOMMERSEMESTER 27 Kunstmix
Du erstellst deine <u>Präsentationsmappe</u> und kannst sie auch für Bewerbungen verwenden. Du erhältst einen Überblick über alle Bereiche der Kunst und probierst aus, was dir am meisten am Herzen liegt.	Im Sommersemester kannst du dich vertiefen und Neues über Malerei, Grafik und Skulptur erproben. Du malst auf einer großen Leinwand auf dem ipad und zeichnest die Natur. Auch das Arbeiten im Freien ist geplant.

Fitnessclub

Voraussetzungen:

- Freude an Bewegung und Spiel

Inhalte:

- Bewegungsspiele
- New Games
- Yoga
- Ausdauertraining
- Zirkeltraining

Ziele:

- Fairplay und Teamgeist schulen und verbessern.
- Körperliches und geistiges Wohlbefinden steigern
- Alternative Sportarten kennenlernen.
- Mit ungewöhnlichen Gegenständen (Kluppen, Zeitungen, ...) aus dem Alltag spielen.

Beurteilung:

- Adäquate Kleidung
- Regelmäßige Anwesenheit
- Aktive Mitarbeit
- Vorstellen eines Aufwärmspiels bzw. eines Spiels für den Ausklang des Unterrichtes.

Geräteturnen

Voraussetzungen:

- Freude am Turnen am Boden und an Geräten

Inhalte:

- Boden
- Kasten
- Reck
- Barren
- Schwebebalken
- Ringe
- Reck
- Trampolin

Ziele:

- Die Übungen an den Geräten erfordern Beweglichkeit und Koordination, die durch das Training verbessert werden.
- Verbessern von Körperbeherrschung und Gleichgewicht.
- Verbessern der allgemeinen Fitness.
- Das Überwinden von Herausforderungen und das Erreichen von Zielen stärkt das Selbstvertrauen.

Beurteilung:

- Adäquate Kleidung
- Regelmäßige Anwesenheit
- Aktive Mitarbeit
- Digitales Endprodukt (Kür, Übungsreihe auf einem Gerät deiner Wahl!)

Große Ballspiele

Voraussetzungen:

- Freude an Bewegung und Teamsportarten

Inhalte:

- Basketball
- Volleyball
- Fußball
- Handball
- Faustball

Ziele:

- Kennenlernen verschiedener großer Ballspiele.
- Große Ballspiele mit vereinfachten Regeln kennenlernen.
- Fairplay und Teamgeist schulen.
- Förderung der motorischen und kognitiven Entwicklung.
- Verbessern von sozialen Fähigkeiten.
- Förderung der Hand-Augen-Koordination.
- Förderung von Konzentration.
- Lernen, sich an Spielregeln zu orientieren, miteinander zu kooperieren und Konflikte konstruktiv lösen.
- Steigerung von Spaß und Freude an Bewegung.

Beurteilung:

- Adäquate Kleidung
- Regelmäßige Anwesenheit
- Aktive Mitarbeit
- Vorstellen eines Aufwärmspiels

Racketlon

Voraussetzungen:

- Freude an Rückschlagspielen

Inhalte:

- Tennis
- Tischtennis
- Badminton
- Squash

Ziele:

- Verbessern von koordinativen Fähigkeiten
- Beherrschen von grundlegenden Spielzügen in allen 4 Rückschlagspielen
- Kennen der Regeln aller 4 Sportarten
- Fairplay und Rücksichtnahme auf andere Schülerinnen und Schüler
- Freude am Spiel und eventueller Beitritt in einem Sportverein

Beurteilung:

- Adäquate Kleidung
- Regelmäßige Teilnahme
- Aktive Mitarbeit
- Kenntnis der Spielregeln (schriftliche Überprüfung)