

AG-Angebote "Lernen und Spielen"

(2. Halbjahr 2019/2020)

MONTAG

9. STUNDE (14.45 – 15.30 UHR)

Angebot Nr. 1

Herr Schmuck

Englisch – Fördern 6. Klassen

Das Angebot richtet sich vorrangig an Schülerinnen und Schüler der 6. Klassen. Es handelt sich dabei um einen Übungskurs, bei dem die geringe Teilnehmerzahl dafür Gewähr leisten soll, dass der Anteil Einzelner am Unterrichtsgeschehen hoch ausfallen wird. Dadurch ergeben sich Möglichkeiten zur regelmäßigen und präzisen Beobachtung und Rückmeldung, etwa zu Aussprache, Wortwahl und auch Grammatik.

Ein erster Planungsansatz sieht eine Verteilung der Übungszeit auf die grundlegenden Fähigkeiten „Hören“ und „Lesen“ (passiv-rezeptive Vermögen) sowie „Sprechen“ und „Schreiben“ (spontan-aktive Vermögen) vor. Vernünftigerweise soll dem „Schreiben“ ein geringerer Anteil zukommen, da es sich dabei um die vergleichsweise langsamste Übungsform handelt und in der 9. Stunde die Konzentrationsspannen im Allgemeinen sowie die Motivation dafür nicht mehr vorausgesetzt werden können.



Teilnehmer: 15

MONTAG

10. STUNDE (15.30 – 16.15 UHR)

Angebot Nr. 2

Herr Schmuck

Erste Schritte in Scratch

Bei Scratch handelt es sich um eine einfache Möglichkeit, das Grundprinzip von Programmiersprachen kennenzulernen und eignet sich daher als Einstiegsprojekt. Durch geringfügige Änderungen können bei Anwendungen weitreichende Veränderungen erreicht werden. Der größte Erfolgsfortschritt in einem Halbjahr bestünde darin, die Veränderungen im Programm beim programmieren ungefähr vorhersagen zu können. Die Software ist auf den Rechnern der Schule bereits in einer neueren Fassung Vorinstalliert, so dass wir ohne intensive Vorbereitung vom gleichen Punkt aus starten können.



Teilnehmer: 16

Angebot Nr. 3

Frau Holland

Stricken für Anfänger

Ihr wollt Freunde, Eltern oder Euch selbst mit selbst gestrickten kuscheligen Schals oder Mützen warm halten und damit auch ein schönes und einmaliges Weihnachtsgeschenk anbieten können? Gemeinsam wollen wir vom Maschen anschlagen bis hin zum fertigen Stück die Geheimnisse der Strickkunst ergründen.

Ich freue mich auf fleißige und lustige Stricker und Strickerinnen!



Teilnehmer: 15

Angebot Nr. 4

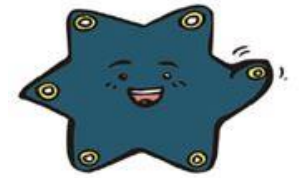
Herr Kreutz

Calliope

Wir lernen zunächst den Umgang mit dem Calliope Mikrokontroller und üben, einfache Programme selbst zu schreiben. Danach basteln wir aus einem Bausatz einen kleinen Fahrroboter, den wir mit dem Calliope verbinden und so programmieren können. Wenn alles gutgeht, werden unsere Roboter am Ende einfache Aufgaben – etwa, einer weißen Linie folgen – erledigen können.

Für Schüler, die bereits im ersten Halbjahr teilgenommen haben, ist eine Anmeldung nicht sinnvoll.

Teilnehmer: 12



Angebot Nr. 5

Herr Kardumovic

Bewegungsspiele

In der AG „Bewegungsspiele“ werden wir eine Vielzahl von Spielen, mit und ohne Ball, ausprobieren. Diese werden von einfachen Spielen mit sehr freien Bewegungsmöglichkeiten bis zu anspruchsvollen Spielen reichen, an welche wir uns schrittweise gemeinsam herantasten. Der Spaß und die Freude am gemeinsamen Bewegen stehen bei uns im Vordergrund.



Teilnehmer: 15

MITTWOCH 10. STUNDE (15.30 – 16.15 UHR)

Angebot Nr. 6 Frau Jungbluth

Rechtschreibförderung

Die AG „Rechtschreibförderung“ richtet sich nicht nur an die Schülerinnen und Schüler, welche bereits im letzten Schuljahr die AG „Rechtschreibförderung“ besucht haben und weiter an der Verbesserung ihrer Rechtschreibfertigkeiten und -strategien arbeiten möchten, sondern auch an diejenigen, die noch nicht teilgenommen haben und ihre Rechtschreibung verbessern möchten.

Ausgehend von einer qualitativen Fehleranalyse, welche anhand eines Diktats von ausgewählten Wörtern feststellen soll, was jedes Kind bereits gut kann und welche Bereiche der Rechtschreibung es noch üben muss, wird für jedes Kind ein individueller Plan erstellt, welche Übungen es bearbeiten soll.

Für diese AG sollte ein Schnellhefter angeschafft werden, um die Ergebnisse der Fehleranalyse, den individuellen Übungsplan und die bearbeiteten Übungen abzuheften.

Damit ein möglichst großer Lernerfolg erreicht werden kann, sollte die AG „Rechtschreibförderung“ regelmäßig besucht werden.

*ich liebe
Deutsch!* 



Drei Helden erzählen vom geschichtlichen Geschehen in England... Die Geschichte des Gesetzlosen Robin Hood und seiner Männer im Sherwood Forest, die Taten von König Arthur und den Rittern der Tafelrunde, die Geschichte um das Schwert im Stein und vom Zauberer Merlin, oder die Abenteuer des großen Freibeuters und Weltumseglers Sir Francis Drakes und seiner Königin Elisabeth I werden wir in spannender und fesselnder Form gemeinsam kennenlernen und damit ein Stück englischer Geschichte.

Teilnehmer: 12



Angebot Nr. 8

Herr Kardumovic

Klima und Umwelt

Du hast schon einmal über den Klimawandel, den Plastikmüll in den Meeren und das Artensterben gehört? Vielleicht hast Du Dir auch schon einmal Gedanken darüber gemacht, ob Du persönlich einen Beitrag dazu leisten kannst, der dem Erhalt Deiner Umwelt zugutekommt? Dann ist diese AG das Richtige für Dich!

Teilnehmer: 15



Angebot Nr. 9

Herr Schmitt

Schach für Anfänger

Schach – „das königliche Spiel“ – ist ein Strategiespiel, das schon seit Jahrhunderten gespielt wird. In dieser AG lernst Du die Regeln, Figuren und ihre Züge sowie Spieltaktiken kennen, um den Gegner Schachmatt zu setzen und somit das Spiel zu gewinnen.

Teilnehmerzahl: 12



Angebot Nr. 10

Fr. Dr. Binz

Cello-AG

Die Kreismusikschule Donnersbergkreis e.V. kooperiert mit dem NPG und bietet eine Cello-AG an. Die AG wird geleitet von Fr. Dr. Binz, einer erfahrenen Musik- und Instrumentalpädagogin und Cellistin.

In der Cello-AG können Schüler/innen das Violoncello für sich entdecken. Dieses Instrument gehört, neben dem Kontrabass, zu den tiefen Streichinstrumenten und hat seinen festen Platz im Orchester und der Kammermusik, wie auch als Soloinstrument. Bei hohem Interesse kann eine weitere Gruppe auch noch zusätzlich in der neunten Unterrichtsstunde aufgemacht werden.

Für diese AG sind folgende zusätzliche Kosten zu entrichten:

Gruppengröße	Kosten pro Schüler
2-3	monatl. 33€
ab 4	monatl. 25€



Wir wollen auf Spurensuche in der Natur gehen um herauszufinden, wer dort lebt und was die gefundenen Lebewesen zum Leben brauchen. Außerdem werdet ihr mehr über das geheime Netzwerk der Natur erfahren. Durch verschiedene Aktionen, wie z.B. das Anpflanzen einer Bienenweide, dem Bau eines Insektenhotels,... wollen wir gemeinsam die Natur unterstützen und schützen.



Teilnehmer: 10

DONNERSTAG 9. STUNDE (14.45 – 15.30 UHR)

Angebot Nr. 12

Herr Schmidt

Förder-AG Mathe für die 5. Klasse

Zielgruppe dieses Kurses sind Schülerinnen und Schüler der Klassenstufe 5, denen das Fach Mathematik Schwierigkeiten bereitet. Es besteht die Möglichkeit, Fragen zum aktuellen Unterrichtsstoff zu klären und mit zusätzlichen Übungen mehr Sicherheit zu erlangen oder gewünschte Themen nochmals aufzuarbeiten.



Teilnehmer: 12

DONNERSTAG 10. STUNDE (15.30 – 16.15 UHR)

Angebot Nr. 13

Herr Schmidt

Astronomie zum Anfassen

Neben der Vermittlung grundlegender Kenntnisse über unser Sonnensystems (Orientieren am Himmel), soll auch kräftig gebastelt werden. Wir werden Modelle und Instrumente (Sternkarte, Sonnenuhr, Kompass, Sonnen-Sicht-Brille, Westentaschen-Teleskop u.v.m.) basteln.

Zum Erstellen der Instrumente sollen die Schüler/-innen Schere und Klebstoff mitbringen.

Für die benötigten Bastelmaterialien in diesem Halbjahr ist ein Betrag von 20,-€ in der ersten AG-Stunde zu entrichten - die Bausätze werden insgesamt ca. 40,-€ kosten; die Hälfte des Betrages wird vom NPG-Förderverein gedeckt werden.

Wenn Du Dich am Sternenhimmel etwas besser auskennen möchtest, bist Du also bei uns genau richtig.



Teilnehmerzahl: 12

In dieser AG könnt ihr die Grundlagen des Jonglierens erlernen, so dass ihr am Ende des Halbjahres mit mindestens 3 Bällen oder anderen Gegenständen jonglieren könnt. Bei zu schlechtem Wetter (wir haben wohl keine Halle) sind Brettspiele das Alternativprogramm.

**Teilnehmer: 12**

Otto ist ein kleiner zweibeiniger Roboter auf Basis des Microcontrollers ArduinoNano, von dem 2 bis 3 Schüler in Kleingruppen je einen zusammenbauen werden. Mit einer grafischen Programmierumgebung in Anlehnung an Scratch lernt Otto dann schnell, sich zu bewegen: Otto kann Laufen und dabei Hindernisse erkennen und ausweichen, aber er kann auch singen und tanzen.

Teilnehmer: 15

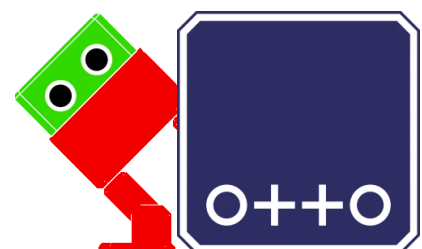
Das ist die AG für Bücherwürmer und Leseratten, aber auch für Neugierige und diejenigen, die noch nicht vom Lesefieber gepackt wurden.

In gemütlicher Nachmittagsrunde warten spannende, lustige, fantasievolle und total verrückte Geschichten auf Euch. Ihr hört zu, lest selbst und schlüpft in die Rollen Eurer Lieblingshelden. Wir überlegen uns gemeinsam eine Geschichte und entwerfen ein eigenes Buchcover dazu. Ich empfehle Euch Bücher von beliebten Kinder- und Jugendbuchautoren, und auch die Comicfans unter Euch kommen auf ihre Kosten.

In der Schulbibliothek findet Ihr auf fast alle Fragen eine Antwort. Ich zeige Euch wie und wo in unserer großen Sachbuchabteilung.

**Teilnehmer: 15**

Otto ist ein kleiner zweibeiniger Roboter auf Basis des Microcontrollers ArduinoNano, von dem 2 bis 3 Schüler in Kleingruppen je einen zusammenbauen werden. Mit einer grafischen Programmierumgebung in Anlehnung an Scratch lernt Otto dann schnell, sich zu bewegen: Otto kann Laufen und dabei Hindernisse erkennen und ausweichen, aber er kann auch singen und tanzen.

**Teilnehmer: 15**