

## Übersicht WPK Bänder SJ 21/22 – Klasse 7

Jhg.	Block 1	Block 2
7	<p><b>Technik – LEGO Roboter</b></p> <p>Roboter bauen und programmieren steht im Mittelpunkt dieses WPKs Technik. Mit Hilfe von LEGO Mindstorms kannst du auf spielerische Art und Weise die Grundstruktur von Programmen und das Vorgehen beim Programmieren erlernen. Da die Programmierung über einzelne Bausteine erfolgt, ist sie sehr intuitiv und anschaulich. Neben dem Programmieren nimmt das Bauen und Konstruieren mit Legotechnikbausteinen einen großen Raum ein.</p>	<p><b>Technik – Werken</b></p> <p>Teilnahme an Wettbewerben            Solarenergie als Antrieb (Bausätze und Erfindungen) – Auswahlmöglichkeiten            Teilnahme am Göttinger Solarcup            Teilnahme am Knatterbootwettbewerb im PS-Speicher in Einbeck            Sicheres Arbeiten mit Werkzeugen und Maschinen (Bohrmaschinenführerschein)            Planen, Konstruieren und Herstellen verschiedener Werkstücke: „Schlangen- und Zauberwürfel“            Lötübungen – Planen und Herstellen eines Drahtgitternetzes, Schriftzuges o. ä.</p>
7	<p><b>Kreatives Gestalten</b></p> <p>Im WPK Kreatives Gestalten lernen wir etwas über berühmte Künstler:innen der Kunstgeschichte. Wir schauen uns Bilder von Picasso oder Frida Kahlo an und malen ein Bild in ihrem Stil. Außerdem malen wir einfache Motive mit Aquarellfarben auf schönem Papier und fertigen jahreszeitenabhängige Arbeiten und Basteleien an.</p>	<p><b>Säuren &amp; Laugen in Haus und Umwelt</b></p> <p>Welche Säuren &amp; Laugen umgeben uns in Haus und Umwelt? Welchen Nutzen und welche Risiken bergen sie? Was ist der pH-Wert und warum ist er auch im Alltag wichtig?            Der Nachweis dieser Stoffe und ihre Funktionen stehen im Mittelpunkt dieses WPKs.</p>

<p>7</p>	<p><b>Hauswirtschaft 4-stündig in Kooperation mit der BBS3</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler bekommen in der BBS3 in drei Modulen einen Einblick in das Bäckerhandwerk, lernen dort einige Grundtechniken des Backens zum Beispiel die Herstellung verschiedener Teige, den Umgang mit Palette und Spritzbeutel. Im zweiten Modul aus dem Bereich der Hauswirtschaft werden Grundtechniken der Nahrungszubereitung ausprobiert. Im dritten Modul wird das Schneiderhandwerk vorgestellt, in dem an Nähmaschinen nützliche Utensilien aus gebrauchten Stoffen und Verpackungsmaterialien genäht werden.</p> <p>Durch die Zusammenarbeit mit der BBS3 findet der WPK 4-stündig in der BBS statt. Die SuS müssen die Kosten für die zubereiteten Lebensmittel bzw. Verbrauchsmaterialien selbst tragen.</p> <p>Dieser WPK wird <u>epochal nur in einem Halbjahr stattfinden</u>, da er von der 5. bis zur 8. Stunde stattfinden wird. Im anderen Halbjahr werdet ihr nur einen WPK belegen.</p>	<p><b>Länder-Menschen-Kontinente</b></p> <p>In diesem WPK wollen wir verschiedene Länder (Heimatländer) kennenlernen. Wie leben die Menschen, welche Probleme gibt es dort und wie sehen die Landschaften aus? Welche Kontinente gibt es und wie unterscheiden sie sich? Dazu viel Atlasarbeit und Infofilme zu den Ländern und Kontinenten.</p>
<p>7</p>	<p><b>Kreative Mathematik</b></p> <p>-Mathematik drin und draußen-  Wo begegnet uns Mathematik in unserem alltäglichen Leben?  Es werden mit unterschiedlichen Baumaterialien Körper gebaut. Wir überlegen wie viel dort hinein passt und wieviel Material zur Herstellung verwendet wird.  Mit selbstgebastelten Mathespielen wollen wir verschiedene mathematische Fähigkeiten festigen.</p>	<p><b>Sportspiele</b></p> <p>In dem Kurs geht es darum, über verschiedene Bewegungs- und Spielangebote, die Arbeit im Team sowie die (eigenen) sportlichen Fähigkeiten (Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit, Beweglichkeit und Koordination) und die allgemeine Fitness zu verbessern. Die SuS werden sportspezifische Grundfertigkeiten in den Sportarten Kleine Spiele, Leichtathletik, Geräteturnen, Basketball, Fußball und Tischtennis erarbeiten, erproben und demonstrieren. Die Regelkenntnisse werden vertieft.</p>

Bitte beachtet, dass bei einigen Wahlpflichtkursen kleinere Geldbeträge für Verbrauchsmaterialien eingesammelt werden.