

Wahlpflichtgegenstände ab 2023/2024 bis 2025/26

Zusätzliche Wahlpflichtgegenstände

Informatik

ZIN	Informatik	Grundprinzipien der Informationsverarbeitung; Konzepte von Betriebssystemen; Aufbau und Funktionsweise von Netzwerken; Datenbanken; Lern- und Arbeitsorganisation; Konzepte von Programmiersprachen; künstliche Intelligenz; Erweiterung der theoretischen und technischen Grundlagen der Informatik; grundlegende Algorithmen und Datenstrukturen; Informatik, Gesellschaft und Arbeitswelt; Rechtsfragen	6.-8.	
-----	------------	--	-------	--

Bewegung und Sport

ZBSP	Sportkunde / Sportpraxis	<p>Das Wahlpflichtfach richtet sich an sport- und technikinteressierte SchülerInnen, welche anhand praktischer und theoretischer Beispiele die Grundlagen von sportlichen Bewegungshandlungen kennen und verstehen lernen. Das Wahlpflichtfach umfasst die nachfolgend ausgewählten Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sportanatomie, Sportphysiologie, Sportmedizin • Trainingslehre und Trainingsplanung • Bewegungslehre und biomechanische Grundlagen von menschlichen Bewegungen • Sportmotorische Tests (Muskelfunktion, Geschicklichkeit) • Videoanalysen sportlicher Bewegungen • Ernährung / Nahrungsergänzung / Doping • Sportverletzungen (Prävention, Therapie, Rehabilitation und Erste Hilfe) • Sportorganisation (z.B. Vereine) • Förderung der körperlichen Leistungsfähigkeit bzw. Gesundheit durch praktische sportliche Betätigung • Lehrauftritte (Theorie u. Praxis) • Lehrausgänge (Sportinstitut, Red Bull Leistungsdiagnostikzentrum, CarboTech, Trainingsbesuche im Leistungssport, uvm.) • Vorbereitung zur Ergänzungsprüfung (Studium Sport- und Bewegungswissenschaften) <p>Grundsätzlich soll die Selbsterfahrung am eigenen Körper im Mittelpunkt stehen (z.B. durch Muskelfunktions- und Ausdauer-tests; Projekte und Maßnahmen zur Gesundheitsförderung; Trainingsplanungen und deren Erprobung; Gewichtsregulierung durch Zusammenwirken von Sport und Ernährung; leistungs- und gesundheitsfördernde Auswirkungen durch Sport und Spiel in der Praxis; ...).</p>	6.	GRI
------	--------------------------	---	----	-----

Werkerziehung

Für alle drei Angebote gilt:

Die Themen werden zu Schuljahresbeginn gemeinsam (S/S und L) gesucht und ausgewählt. Der Unterricht wird, je nach Zweckmäßigkeit in geblockter Form, meist in 3-stündigen Einheiten, abgehalten. Dabei kannst du praktisch-kreativ arbeiten und Kompetenzen bei der Bearbeitung von Materialien, im Umgang mit Werkzeugen, im Kennenlernen von Technologien, beim Entwerfen von Werkstücken,... gewinnen. Du lernst Projekte zu planen, durchzuführen und in geeigneter Form zu präsentieren.

Dieses WPF Angebot richtet sich an alle SchülerInnen, die sich für die praktische Arbeit und Technisches Werken interessieren, egal ob in der Unterstufe TEX oder TEC Unterricht besucht wurde.

ZTEC-TEX1 Design und Technik

- Designprozess aus den Bereichen Produkt-, Schmuck-, Mode-, und Möbeldesign (vom ersten Entwurf bis zum funktionsfähigen Prototypen)
- Designgeschichte
- Gestalterische Technikaufgaben
- (Nach)erfinden und Konstruktion mechanischer Objekte, Robotik
- Besuch von Makerspaces (z. B. HappyLab)
- Lifehacks
- ausgewählte Aufgabenstellungen aus den Bereichen Schwimmen, Fliegen, Fahren, Mechanik und Elektronik

6.

Vertiefende und erweiternde Wahlpflichtgegenstände

Biologie				
VBU1	Angewandte Ökologie	Themen: Lebensräume, Artenkenntnis, Landwirtschaft, Umweltschutz, Naturschutz; verschiedene ausgewählte Ökosysteme vertiefend bearbeiten	6.	ANZ / BRU /
Ethik - Religion				
VETH-REL1	Gemeinsam sozial	Im Wahlpflichtgegenstand „Gemeinsam sozial“ beschäftigen wir uns mit sozialen Einrichtungen und gehen der Frage nach: Wie kann ich an unserer Umgebung und der Gesellschaft arbeiten, sie womöglich sogar ein Stück weit verändern und besser machen? Das heißt konkret, wir machen uns Gedanken über soziales Engagement und schauen, wo es möglich ist: Wir lernen z.B. soziale Einrichtungen in unserer Umgebung kennen, indem wir sie besuchen gehen und vor Ort in sie hineinschnuppern. Und am Ende geht es darum, dass wir unser eigenes, gemeinsames Projekt auf die Beine stellen, es organisieren, planen und durchführen und damit unseren Beitrag zu einem sozialeren Miteinander leisten.	6.	

Deutsch

VD1	Bühnenspiel/Theater	„Darstellendes Spiel“ ist ein Fach, in dem viel ausprobiert werden kann. Der Unterricht ist projektorientiert. Nach einer abwechslungsreichen Einführungsphase am Anfang des Jahres, werden spielerisch Grundfertigkeiten des Theaterspielens erworben.	6.	AIC / BAZ / PES/ PIL / SCU / WAC / WAH
------------	---------------------	---	----	---

Englisch				
VE2	Drama in Class	Unterschiedlichste dramapädagogische Methoden kommen hier zum Einsatz, um den spontanen, kreativen Umgang mit der englischen Sprache zu üben. Es soll kein Theaterstück entstehen, sondern Projekte in Gruppen erarbeitet werden (Bsp.: Stopp Motion Filme, Poetry Slams, Filmdreh, Impro Theater Sequenzen, etc.). Nicht büffeln, sondern sich selbst einbringen, ist hier gefragt!	6.	EDC / MAT / STR / (AIC)
Spanisch				
VS1	Spanisch vertiefend	Schüler*innen, die bereits seit der 5.Klasse Spanisch als Pflichtgegenstand besuchen, können in diesem Wahlpflichtgegenstand ihre Fertigkeiten in allen Kompetenzen vertiefen, wobei stets ein Bezug auf aktuelle landeskundliche Themen hergestellt wird.	6.	AMI, EJU, GIL, TOO

Mathematik

VM1	Stimmt das überhaupt? Behauptungen und Beweismethoden in Mathematik	Mathematische Problemstellungen und raffinierte Knobelaufgaben werden in diesem Kurs betrachtet. Dabei werden systematisch Problemlösestrategien und wichtige Beweistechniken entwickelt und angewandt. Das Ziel ist, selbstständig verschiedene mathematische Probleme zu lösen, und zu verstehen, warum Beweise notwendig sind. Weiters soll man in die Lage versetzt werden, selbständig Beweise zu finden.	6.	SNE / ZAL / PAW
------------	---	--	----	-----------------

Musik

VME	Anwendung von Musiksoftware	Produktion eigener Musikstücke; Arbeiten mit Audacity (aufnehmen, schneiden, bearbeiten, Formate, Filter etc.); Arbeiten mit Sequenzerprogrammen (LMMS und anderen); Analyse von Filmmusik; Filmmusikproduktion u.a. für Schulprojekte; Exkursion in ein Tonstudio; Arbeiten mit den IPADS; Copyright und NCS Songs	6.	WAC / BRU / PET / HOL
------------	-----------------------------	---	----	-----------------------

Physik

VPH	Meilensteine der Physik – von Archimedes bis Zeilinger	Physikerinnen und Physiker stehen im Zentrum dieses WPG. Wir behandeln ihr Leben, ihre Entdeckungen und Beiträge zur Physik und vollziehen wichtige Experimente nach.	6.	
------------	--	---	----	--

Informatik

VIN1	3D Modellierung und Animation	<p>Der Inhalt des Wahlpflichtgegenstandes behandelt die Grundtechniken sowie einige ausgewählte professionelle Techniken der 3D Modellierung und Animation. Der fast ausschließlich praxisorientierte Kurs soll Schülern ermöglichen selbstständige dreidimensionale Modelle bzw. Kurzfilme zu entwickeln. Als Tool wird das unter der GPL-License veröffentlichte sehr mächtige Freeware-Programm Blender verwendet. (siehe: http://www.youtube.com/watch?v=M4yCwIDxPtY)</p> <p>Einige Schwerpunkte: Navigation im 3D-Raum · Verschiedene Modellierungstechniken: Box-Modelling, Nurbs-Modelling, Vertex-Pushing,... Materialien und Texturen: Erklärung, Verwendung und Erstellung der verschiedenen Textur-Typen: Diffus-, Specular-, Alpha-, Bump-, Normalmaps,...) UV Mapping ◦ Texture Baking Animation: Keyframe-Animation, Character-Animation (Skinning, Rigging, Animation) · Lighting: Verschiedene Arten von Lichtern und ihre Wirkungsweise · Import-, Exportformate · Video-Bearbeitung mit dem Sequence-Editor · Eigene Spiele mit der Game-Engine erstellen</p>	6.	GRI / MOO
-------------	-------------------------------	--	----	-----------

Informatik

VIN5	Programmieren	Ausgewählte Beispiele in processing/java. Anhand mehrerer Beispiele wird die Kompetenz im Entwickeln von Programmen in processing/java gefördert. Aus den möglichen Beispielen: #Ein vierdimensionaler Würfel - wir programmieren ein stereoskopisches Bild in 3D eines bewegbaren vierdimensionalen Würfels. #Textgeneratoren nach Wunsch - automatisches Erzeugen von Texten. Unser Programm erzeugt aus einem beliebigen Mustertext freie (aber meist sinnentleerte) Texte in einem ähnlichen Schreibstil! #Kartenspiel selbst programmiert - wir versuchen unser Glück im Spiel mit ehrlichen oder unehrlichen Computergegnern...	6.	MOO / GRI
------	---------------	---	----	-----------