

Wahlpflichtgegenstände ab 2023/2024 bis 2025/26

Zusätzliche Wahlpflichtgegenstände

Französisch

ZF Französisch Ziel: elementare Sprachverwendung: Hören, auf einfache Art verständigen, Schreiben und Lesen auf A1+-Niveau 7.-8.

Italienisch

ZI Italienisch Ziel: elementare Sprachverwendung: Hören, auf einfache Art verständigen, Schreiben und Lesen auf A1+-Niveau 7.-8.

Darstellende Geometrie

ZDG Darstellende Geometrie Erwerb der Studienberechtigung für viele technische Fächer wie Architektur, Bauingenieurwesen usw. Auch für Design und Medieninteressierte. Modellieren mit CAD Software und Erstellen von gerenderten Bildern mit Material und Licht. Geometrische Grundlagen und Konstruktionen für Raumgeometrie am PC und bei der Handzeichnung. Zeichnen von Parallelriss und Perspektive. 7.-8. HEI

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 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: 6. GRI

- 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)

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; ...).

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)

6.

- 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

ZTEC-TEX2 Zugänge zur Architektur

- Lehrausgänge zur Architektur

7.

- Lesen und Entwerfen von Plänen

- Bauen von Architekturmodellen

- Gestaltung des öffentlichen Raums

- Besuch von Architekturausstellungen

- Workshops mit ExpertInnen

- Architekturgeschichte

Vertiefende und erweiternde Wahlpflichtgegenstände

Bildnerische Erziehung					
VBE1	Galerien und Museen - Blick hinter die Kulissen	Ausstellungsbesuche/Exkursionen, Kunst im öffentlichen Raum, Mechanismen des Kunstmarktes, Kunst im Kontext von Wirtschaft, Politik und Öffentlichkeit, Kunstskandale, Filmbiografien, Interviews mit Galeristen und Künstlern, Atelierbesuche	7.		PIL / RAI
VBE2	Grafikdesign	Schwerpunkt DTP (desk-top-publishing); Das Wahlpflichtfach bietet die Möglichkeit, mit open source Programmen die Erstellung von Plakaten, Broschüren, Flyern und kleineren Zeitungsprojekten zu erlernen und umzusetzen. Es sollen Grundlagen in Typografie, Layout, Fotografie und Bildbearbeitung vermittelt werden. Optional kann eine Maturazeitung als Projekt im WPG umgesetzt werden.	8.		HAI / PFE
Biologie					
VBU1	Angewandte Ökologie	Themen: Lebensräume, Artenkenntnis, Landwirtschaft, Umweltschutz, Naturschutz; verschiedene ausgewählte Ökosysteme vertiefend bearbeiten	6.		ANZ / BRU /
VBU2	Zoologie vertiefend	Themen: Vertiefung des Wissens über die einzelnen Tiergruppen: Lebensweise, Anatomie, Physiologie, Fortpflanzung und Sozialverhalten diverser Tiere Evolution der Tiere und Verwandtschaftsbeziehungen	7.		ANZ / BRU / SCS / SNE
VBU3	Humanbiologie mit medizinischen Aspekten	Themen: Medizinische Themen sollen vertiefend bearbeitet werden: verschiedene Krankheiten, Ernährung, Alternative Medizin, Arbeitsgebiete in der Medizin, Allergien, Parasitologie, Viren und Bakterien	8.		WAL / BRU / FIT
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.		
VETH-REL2	Ethische Brennpunktthemen – Auseinandersetzung mit aktuellen ethischen Fragestellungen	Vor welche Herausforderungen stellt uns das 21. Jahrhundert in ethischer Hinsicht? Was sind die Themen, für die es kein klares Ja oder Nein gibt, kein eindeutiges Richtig oder Falsch? o Bio- und Medizinethik - Bearbeitung von gegenwärtigen bio- und medizinethischen Problemstellungen: Reflexion von ethischen Standpunkten am Lebensbeginn und Lebensende o Wirtschaftsethik - Konsumethik im Hinblick auf Digitalisierung, Globalisierung und Fragen der Gerechtigkeit o Lebensentwürfe - Auf der Suche nach der eigenen Identität / Sexualität – LGBTQ. Genderfragen und Feminismus Das könnten einige der Themen sein, mit denen wir uns auseinandersetzen, zu denen wir uns Infos besorgen und über die wir diskutieren werden.	7.		

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	
VD2	Deutsch kreativ	„Deutsch kreativ“ bietet die Möglichkeit, sich dem zu widmen, das Spaß macht und im regulären Deutschunterricht zu kurz kommt. Voraussetzung: kreatives Arbeiten. Was das sein könnte: - kreatives Schreiben (eigene Texte schreiben) - Gestaltung von Graphic Novels - Darstellung und Performance, z.B. in Form von Poetry Slams, Improvisationstheater - Parodien von „Youtube-Videos“ herstellen - Filme schauen - analysieren – eigene „Filme“ drehen - Es gibt noch viele andere Ideen, seiner Kreativität freien Lauf zu lassen, je nachdem, worauf wir uns in der WPG-Gruppe einigen.	7.	BAZ / KUE / KUT / PES/ PIL / SCU / WAC / WAH / UNE	
VD3	Sprachlabor	Im WPG „Sprachlabor“ machen wir vor allem eines: Sprache erforschen, mit Sprache experimentieren. Das kann Verschiedenes bedeuten: * Rhetorikspiele ausprobieren * Argumentationstricks lernen * Dialekte unter die Lupe nehmen * Sprache als Mittel der Manipulation kennen lernen * Sprache im Internet untersuchen (Soziale Netzwerke) * ...	8.	(AIC) / KUE / KUT / SCU / WAH / UNE	

Englisch				
VE1	Cambridge English Advanced Certificate	<p>Das Cambridge English Advanced Certificate (kurz CAE) ist die zweithöchste ESOL (English for speakers of other languages) Prüfung. Diese Prüfung ist für Lernende gedacht, die die englische Sprache bereits gut beherrschen und diese in unterschiedlichen Situationen effektiv und fehlerlos sowohl mündlich als auch schriftlich anwenden können. Das Bestehen dieser Prüfung steht für Englischkenntnisse auf dem Niveau C1, während die Matura am Gymnasium auf dem niedrigeren Niveau B2 angelegt ist.</p> <p>Ein CAE-Zertifikat ist eine empfehlenswerte Qualifikation für Schüler*innen und Studierende, die im englischsprachigen Ausland studieren und/oder arbeiten möchten. Egal, ob man sich für eine Stelle in einem Unternehmen mit Konzernsprache Englisch, einen Studienplatz oder ein Studentervisum bewerben will, das C1 Advanced Zertifikat hilft dabei, die akademischen und beruflichen Ziele zu erreichen.</p> <p>Bei dieser Prüfung werden alle vier Sprachkompetenzen (Lesen, Schreiben, Hören und Sprechen), sowie Grammatikkenntnisse und Wortschatz geprüft.</p> <p>Da das BRG ein offizielles exam preparation centre ist, wird die gezielte Vorbereitung auf die Prüfung bei uns im Rahmen dieses WPGs angeboten. Die Prüfung selbst findet extern im Juni am WIFI Salzburg statt. Der Ankauf eines Kursbuches wird dringend empfohlen. Weiterführende Informationen: http://www.cambridgeesol.at</p>	8.	BEG / EJU / MAT / STR / SCE
VE2	Drama in Class	<p>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!</p>	6.	EDC / MAT / STR / (AIC)
Spanisch				
VS1	Spanisch vertiefend	<p>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.</p>	6.	AMI, EJU, TOO
VS2	Spanisch vertiefend	siehe oben! - (detto VS2) - in der 7. Klasse wählbar	7.	AMI, EJU, TOO
VS3	Spanisch vertiefend	siehe oben! - (detto VS2) - in der 8. Klasse wählbar	8.	AMI, EJU, TOO

Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung

VGS1	Politik und Weltgeschehen	Im WPG „Politik und Weltgeschehen“ werden wir uns mit selbstausgesuchten aktuellen Themen auseinandersetzen und sie bearbeiten. Beispiele: aufkeimender Nationalismus in Europa und Nordamerika, globale Gefahren wie Umweltzerstörung und Epidemien, Russlands (beliebiger anderer Staat) Umgang mit politischen Gegnern, etc. Worum es geht: Das Interesse an Politik ausbauen, Zusammenhänge verstehen und Informationen sammeln, analysieren und beurteilen. Wir arbeiten mit verschiedenen Informationsquellen und Medien, lernen Meinungen zu äußern, Argumente zu formulieren und zu vertreten. Und wir werden viel diskutieren.	7.	HOE, DIN, MAY, KUT, SCU
VGS2	Politik und Weltgeschehen	siehe oben! - (detto VGS1) - in der 8. Klasse wählbar!	8.	HOE, DIN, MAY, KUT, SCU

Latein

VL1	Latein vertiefend - zu den Modulen der 7. Klasse	Dieses Wahlpflichtfach ist für SchülerInnen gedacht, die Freude an der Arbeit mit lateinischen Texten haben. Neben weiterführender und vertiefender Lektüre zu den in der 7. Klasse behandelten Themenbereichen (Heiteres & Hintergründiges, Mythos & Rezeption, Liebe und Alltag) können unter anderem auch folgende Themen bearbeitet werden: · Analyse von Filmen · Antike Inschriften · Lateinische Comics und Cartoons · Lateinisches Theater (auch in der Praxis) · Exkursionen · Römische Küche (auch in der Praxis)	7.	STR / WIK
VL2	Latein vertiefend - zu den Modulen der 8. Klasse	siehe oben! - (detto VL1) - in der 8. Klasse wählbar!	8.	STR / WIK

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
VM2	Zeitreise Mathematik. Mathematiker*innen von A bis Z	Die Zeitreise Mathematik geht vom Ursprung der Zahlen über die Zahlentheorie bis hin zu den neuesten Erkenntnissen der Mathematik, behandelt dabei wichtige mathematische Entdeckungen und wandelt auf den Spuren berühmter Mathematiker*innen und ihren bedeutendsten Projekten.	7.	KRO / HOL / RAN / BAZ
VM3	Mathematik in Naturwissenschaften, Technik und Wirtschaft	Mathematik braucht man für die Matura. Stimmt! Dass die Mathematik verantwortlich ist für die Fortschritte in Naturwissenschaft, Technik oder Wirtschaft, hören SchülerInnen auch oft genug. In diesem Wahlpflichtfach lernst du nun einige ausgewählte, wichtige Anwendungen der Mathematik in den genannten Bereichen kennen, die im "normalen" Mathematikunterricht keinen Platz mehr gefunden haben.	8.	MOO / FRE / SCH

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.	
------------	---	---	----	--

Psychologie und Philosophie

VPP1	Wer bin ich / Die verbotene Frucht der Erkenntnis!	Themen und Inhalte: Bewusstsein: Der Blick nach Innen, Wahrnehmung wie nehme ich mich und meine Umwelt wahr, Sozialpsychologie wie beeinflussen Gruppen (z.B.: Lehrer-Schülerverhältnis...) unser Verhalten, Persönlichkeitspsychologie von Freud bis heute, Therapieformen von Psychoanalyse bis NLP...., Die Methoden, mit denen wir arbeiten, können in Absprache mit der Lehrperson verschiedene sein. Diese können vom Einsatz von Filmen und Multimedia über verschiedene Diskussionsformen (wie etwa das sokratische Gespräch) und Formen des Lesens und Schreibens (zum Beispiel auch kreative oder gemeinschaftliche) reichen. Kompetenzen: Hilfe zur Selbstfindung/Einschätzung und Festigung des Selbstwertgefühls....Erkenntnisse über das eigene Verhalten und Erleben. Verstehen warum sich Andere so Verhalten wie sie es tun, aufgrund von Rollen, Situationen, Steigerung der persönlichen Selbsteinschätzung und Wohlbefindens	8.	
VPP2	Psychologie von der Theorie zur Praxis	Wir wollen in diesem Wahlpflichtfach unterschiedlichen Phänomenen der Psychologie auf den Grund gehen. Es wird schülerInnenzentriert und projektorientiert gearbeitet. Gruppen dürfen entscheiden welche Themenbereiche/Effekte/Phänomene sie untersuchen wollen (Bsp.: Gruppenverhalten, Rolleneffekte, Manipulationsstrategien, Wahrnehmungsfehler, etc.). Nach Recherchearbeit versuchen wir dann diesen Fragestellungen in der Praxis auf den Grund zu gehen (Bsp.: Experteninterviews, Beobachtungsanalyse, Befragungen, kleinere Experimente, etc.:)	7.	
Informatik				
VIN1	3D Modellierung und Animation	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-Lizenz veröffentlichte sehr mächtige Freeware-Programm Blender verwendet. (siehe: http://www.youtube.com/watch?v=M4yCwIDxPtY) 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	6.	GRI / MOO
VIN2	3D Modellierung und Animation	siehe oben! - (detto VIN1) - nur in der 7. Klasse wählbar!	7.	GRI / MOO
VIN3	Professionelles Softwareengineering mit Projektmanagement	Über das Programmieren hinausgehende Entwicklung von Softwaresystemen mit geeigneten Entwicklungsmethoden (in Projekten).	8.	KRO / FRE

Informatik

VIN4	Programmieren Raytracing	Anhand eines umfangreichen Beispiels wird die Kompetenz im Entwickeln von Programmen in processing/java gefördert. Beim Raytracing wird eine dreidimensionale Szene dadurch erzeugt, dass für viele Sehstrahlen des gedachten Auges deren Helligkeit und Farbe einzeln berechnet wird. Diese Sehstrahlen sind physikalischen Gesetzmäßigkeiten unterworfen (z.B. Reflexion, Brechung) die sich im Programm abbilden lassen. Als Ergebnis erscheint die modellierte Szenerie quasi realitätsgetreu (Lichtquellen spiegeln sich in Objekten, ...) am Bildschirm. Der selbstprogrammierte Raytracer bedient sich mathematischer Methoden bis zum Stoff der 7. Klasse (Vektorrechnung).	8.	MOO / GRI
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
VIN6	Robotics und Künstliche Intelligenz	Konstruktion und Programmierung von Lego-Robotern (NXT und EV3) mit verschiedenen Sprachen (graphisch, C#, Java, Python, ...); eventuell Teilnahme an Wettbewerben. Simulieren der Funktionsweise der künstlichen Intelligenz; Verstehen wie Algorithmen der Problemlösung dienen und wie diese im Alltag umgesetzt werden.	7.	EDE / FRE