

# Wahlpflichtgegenstände ab 2022/2023 bis 2024/25

## 6. Klasse

### Informatik

<b>ZIN</b>	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

<b>ZBSP</b>	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"><li>• Sportanatomie, Sportphysiologie, Sportmedizin</li><li>• Trainingslehre und Trainingsplanung</li><li>• Bewegungslehre und biomechanische Grundlagen von menschlichen Bewegungen</li><li>• Sportmotorische Tests (Muskelfunktion, Geschicklichkeit)</li><li>• Videoanalysen sportlicher Bewegungen</li><li>• Ernährung / Nahrungsergänzung / Doping</li><li>• Sportverletzungen (Prävention, Therapie, Rehabilitation und Erste Hilfe)</li><li>• Sportorganisation (z.B. Vereine)</li><li>• Förderung der körperlichen Leistungsfähigkeit bzw. Gesundheit durch praktische sportliche Betätigung</li><li>• Lehrauftritte (Theorie u. Praxis)</li><li>• Lehrausgänge (Sportinstitut, Red Bull Leistungsdiagnostikzentrum, CarboTech, Trainingsbesuche im Leistungssport, uvm.)</li><li>• Vorbereitung zur Ergänzungsprüfung (Studium Sport- und Bewegungswissenschaften)</li></ul> <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.
-------------	--------------------------	--	----

## 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.

<b>ZTEC-TEX1</b>	Design und Technik	<ul style="list-style-type: none"><li>• Designprozess aus den Bereichen Produkt-, Schmuck-, Mode-, und Möbeldesign (vom ersten Entwurf bis zum funktionsfähigen Prototypen)</li><li>• Designgeschichte</li><li>• Gestalterische Technikaufgaben</li><li>• (Nach)erfinden und Konstruktion mechanischer Objekte, Robotik</li><li>• Besuch von Makerspaces (z. B. HappyLab)</li><li>• Lifehacks</li><li>• ausgewählte Aufgabenstellungen aus den Bereichen Schwimmen, Fliegen, Fahren, Mechanik und Elektronik</li></ul>	6.
------------------	--------------------	--	----

## Vertiefende und erweiternde Wahlpflichtgegenstände

### Biologie

<b>VBU1</b>	Angewandte Ökologie	Themen: Lebensräume, Artenkenntnis, Landwirtschaft, Umweltschutz, Naturschutz; verschiedene ausgewählte Ökosysteme vertiefend bearbeiten	6.
-------------	---------------------	--	----

### Ethik - Religion

<b>VETH-REL1</b>	Gemeinsam sozial	<p>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?</p> <p>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.</p>	6.
------------------	------------------	--	----

### Deutsch

<b>VD1</b>	Bühnenspiel/Theater	<p>Das machst du: Das Fach „Darstellendes Spiel“ wird projektorientiert sein. Nach einer abwechslungsreichen und wenig theoretischen Einführungsphase am Anfang des Jahres, in der wir Grundfertigkeiten des Theaterspielens erwerben, werden wir uns einem oder mehreren selbst gewählten Projekten widmen. Folgende Möglichkeiten stehen uns offen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Poetry Slam: Selbst Texte verfassen und in einem Wettstreit auf einer Bühne gegeneinander antreten</li><li>* Theater im öffentlichen Raum: Wir bespielen die Plätze von Salzburg oder sorgen in der Fußgängerzone für Überraschungen, ... natürlich nur im legalen Rahmen ;)</li><li>* Schultheater: Falls die Gruppe will, suchen wir uns ein Stück und bearbeiten es für unsere Zweck</li><li>* Theater-Film: Falls wir die Bühne verlassen wollen, können wir auch einen Ausflug ins Filmgenre machen und Filmszenen mit Bühnenspiel interaktiv verweben.</li></ul>	6.
------------	---------------------	--	----

## Englisch

<b>VE2</b>	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.
------------	----------------	--	----

## Spanisch

<b>VS1</b>	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.
------------	---------------------	--	----

## Mathematik

<b>VM1</b>	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, selbstständig Beweise zu finden.	6.
------------	---	--	----

## Musik

<b>VME</b>	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.
------------	-----------------------------	---	----

## Physik

<b>VPH</b>	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

<b>VIN1</b>	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: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=M4yCwIDxPtY">http://www.youtube.com/watch?v=M4yCwIDxPtY</a> )	6.
-------------	-------------------------------	---	----

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

## Informatik

<b>VIN5</b>	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.
-------------	---------------	---	----

## 7. Klasse

### 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.

#### 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.

#### 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-TEX2** Zugänge zur Architektur 7.  

- Lehrausgänge zur Architektur
- 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.

## Biologie

<b>VBU2</b>	Zoologie vertiefend	Themen: Vertiefung des Wissens über die einzelnen Tiergruppen: Lebensweise, Anatomie, Physiologie, Fortpflanzung und Sozialverhalten diverser Tiere Evolution der Tiere und Verwandtschaftsbeziehungen	7.
-------------	---------------------	---	----

## Ethik - Religion

<b>VETH-REL2</b>	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 Lebenswürfe - 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

<b>VD2</b>	Deutsch kreativ	In diesem Wahlpflichtgegenstand ist Platz für alles, was Spaß macht und was im regulären Deutschunterricht zu kurz kommt. Wir werden in verschiedenster Weise kreativ arbeiten, ausgehend davon, was euch interessiert. Was das sein könnte: - kreatives Schreiben in verschiedenster Weise und völlig abseits dessen, was man in der Oberstufe lernen und schreiben muss - Gestaltung von Graphic Novels, also einer Art „Buch-Comic“ - Darstellung und Performance, z.B. in Form von Poetry Slams, Improvisationstheater - Medienbeiträge, nicht zuletzt für Social Media - Auseinandersetzung mit Film oder Theater, z.B. die Neuinterpretation einer Szene Es gibt noch viele andere Ideen, seiner Kreativität freien Lauf zu lassen, je nachdem, worauf wir uns in der WPG-Gruppe einigen.	7.
------------	-----------------	--	----

<b>Englisch</b>			
<b>VE3</b>	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!	7.
<b>Spanisch</b>			
<b>VS2</b>	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.	7.
<b>Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung</b>			
<b>VGS1</b>	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.
<b>Latein</b>			
<b>VL1</b>	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:  <ul style="list-style-type: none"> <li>· Analyse von Filmen</li> <li>· Antike Inschriften</li> <li>· Lateinische Comics und Cartoons</li> <li>· Lateinisches Theater (auch in der Praxis)</li> <li>· Exkursionen</li> <li>· Römische Küche (auch in der Praxis)</li> </ul>	7.
<b>Mathematik</b>			
<b>VM2</b>	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.
<b>Psychologie und Philosophie</b>			
<b>VPP2</b>	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

<b>VIN2</b>	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-Lizenz veröffentlichte sehr mächtige Freeware-Programm Blender verwendet. (siehe: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=M4yCwIDxPtY">http://www.youtube.com/watch?v=M4yCwIDxPtY</a>)</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>	7.
<b>VIN3</b>	Professionelles Softwareengineering mit Projektmanagement	<p>Über das Programmieren hinausgehende Entwicklung von Softwaresystemen mit geeigneten Entwicklungsmethoden (in Projekten).</p>	7.

## Informatik

<b>VIN6</b>	Robotics und Künstliche Intelligenz	<p>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.</p>	7.
-------------	-------------------------------------	--	----



## 8. Klasse

### 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.
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.

### Vertiefende und erweiternde Wahlpflichtgegenstände

Bildnerische Erziehung			
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.
Biologie			
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.
Deutsch			
VD3	Sprachlabor	Im WPG „Sprachlabor“ machen wir vor allem eines: Sprache genau unter die Lupe nehmen, sezieren, mit Sprache experimentieren – wir erforschen unsere Sprachen, wir fragen nicht, wie sie sein sollen; wir untersuchen, wie sie tatsächlich sind, ohne das positiv oder negativ zu bewerten. Das kann Verschiedenstes bedeuten: 1. Rhetorikspiele 2. Argumentationstricks 3. Dialektkunde 4. Was weiß ich über die vielen Sprachen in unserer Schule? 5. Wie manipuliert uns Sprache? 6. Wie führt man ein professionelles Interview mit einem Aufnahmegerät? 7. Wie beeinflusst uns Erinnerung? 8. Wie verändert sich Sprache durch Internet, WhatsApp, Instagram und co.?	8.

## Englisch

<b>VE1</b>	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 Studentenvisum 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: <a href="http://www.cambridgeesol.at">http://www.cambridgeesol.at</a></p>	8.
------------	--	---	----

## Spanisch

<b>VS3</b>	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.	8.
------------	---------------------	--	----

## Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung

<b>VGS2</b>	Politik und Weltgeschehen	<p>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.</p> <p>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.</p>	8.
-------------	---------------------------	---	----

## Latein

<b>VL2</b>	Latein vertiefend - zu den Modulen der 8. Klasse	<p>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 &amp; Hintergründiges, Mythos &amp; Rezeption, Liebe und Alltag) können unter anderem auch folgende Themen bearbeitet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Analyse von Filmen</li><li>· Antike Inschriften</li><li>· Lateinische Comics und Cartoons</li><li>· Lateinisches Theater (auch in der Praxis)</li><li>· Exkursionen</li><li>· Römische Küche (auch in der Praxis)</li></ul>	8.
------------	--	--	----

## Mathematik

<b>VM3</b>	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.
------------	---	--	----

## Psychologie und Philosophie

<b>VPP1</b>	Wer bin ich / Die verbotene Frucht der Erkenntnis!	<p>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.</p> <p>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 ... .</p>	8.
-------------	--	--	----

## Informatik

<b>VIN4</b>	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.
<b>VIN7</b>	Grafikdesign	Mit der Gratis-Software Inkscape steht allen Interessierten ein professionelles Tool zur Verfügung, mit dem vielfältigste Grafikdesign-Ideen umgesetzt werden können. In diesem WPG lernen wir Inkscape systematisch kennen und wagen uns an viele unterschiedliche Design-Projekte. Die besten Ergebnisse wollen wir auch als richtige "Produkte zum Angreifen" verwirklichen. Die Möglichkeiten reichen von Flyern, Aufklebern bis hin zu bestickten Textilien.	8.