

Wahlbogen Projektkurs (Q1, 2025-26)

Couven

Name: _____

Falls der 1. Wunsch nicht zustande kommt, kannst du entweder auf einen Projektkurs verzichten oder aber einen 2. Wunsch angeben.

Bitte einen ankreuzen		Referenzfach	Thema	Fachlehrer (geplant)
1.Wunsch	(ggf. 2.Wunsch)			
		KU	Street Art	Hr. Moritz
		GE,SW	Games, Gesellschaft und Geschichte	Hr. Busse
		SW,M	Business@school	Hr. Folsche Hr. Rittberger
		M	MPAC – MathePlus Aachen	Fr. Ziegler
		BI,PH	Bionische Architektur-Lebensraum Zukunft	Fr. Steinemer
		SP	Sport Down Under	Fr. Hungenbach

Ich habe das Referenzfach _____ zeitgleich im ersten Jahr der Qualifikationsphase gewählt.

Datum, Unterschrift der Schülerin / des Schülers

Abgabe:
spätestens Freitag, 16.5.2025
an BeratungslehrerTeam

Couven

WHAT ARE
YOU
LOOKING AT?

STREET ART



Referenzfach: Kunst

Leitung: Herr Moritz

STREET ART

als...



Spiegel der Gesellschaft



vergänglicher
Kommunikationsraum

Couven



Schnittstelle zwischen
Illegalität & Kunst

Couven

STREET ART

Arbeitsschwerpunkte



Künstler:innen



Genres und Geschichte



Street Art Szene Aachen
(Klaus Paier)



Typographie



Gestaltungstechniken

STREET ART

Leistungsanforderungen



50%



50%

Gestaltung einer Wandfläche
(Dokumentation und Umsetzung)



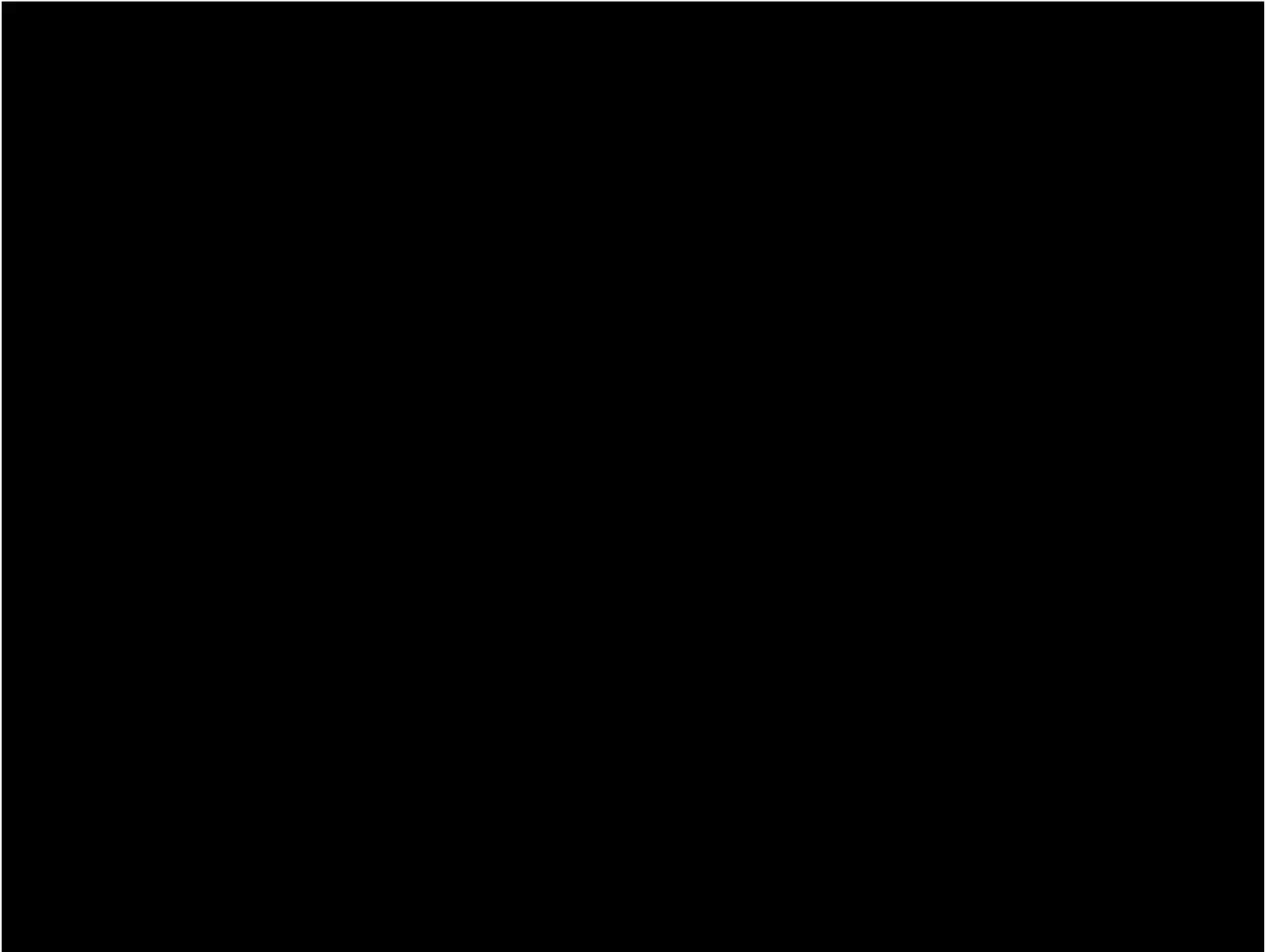
aktive Teilnahme im Unterrichtsgeschehen
+ gestalterische Übungen
+ Exkursionen



Mauer am Franziskushospital



Mauer am Mensa-Fundament



PK: Games, Gesellschaft & Geschichte

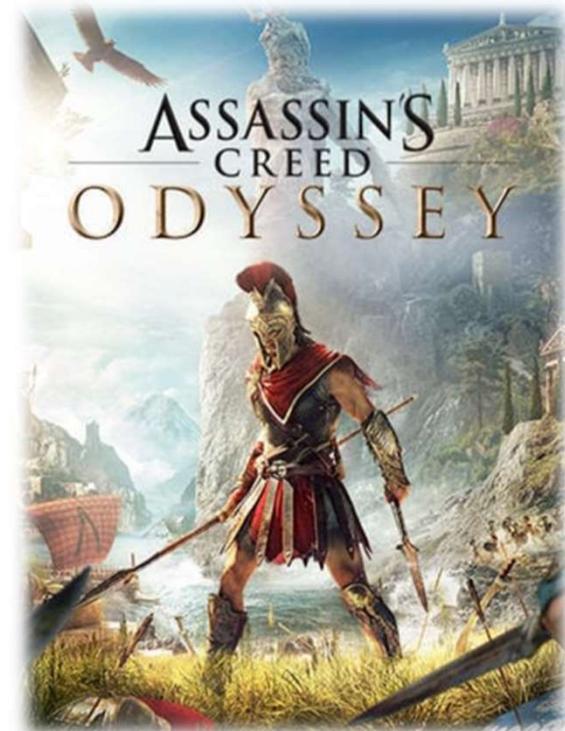
Couven

Leitung: Martin Busse

Referenzfächer: GE/HI, SW

Worum geht es?

- Darstellung von Gesellschaft und Geschichte in Computerspielen, wie z.B.
 - Geschichte des Gamings
 - Historizität („richtige“ Darstellung von Geschichte)
 - Vorurteile, Stereotype, Rassismus in Spielen
 - Sexismus, Geschlechterrollen
 - Gewalt im Spiel





PK: Games, Gesellschaft & Geschichte

Couven

Wie und woran arbeiten wir?

- Geschichte der Computerspiele als Medium
- Dein Projekt: aspektgeleitete Untersuchung, Dokumentation und Präsentation eines Spiels, einer Spieleserie, eines Genres, einer historischen Zeit...
- Gamification mit Classmana: der Unterricht wird zum Spiel – Levels und Bosskämpfe...



PK: Games, Gesellschaft & Geschichte

Couven



Leistungsanforderungen: **Sonstige Mitarbeit (50%):**

- aktive Teilnahme im Unterricht
- aktives Character Play bei (Teamwork, Quests etc.)

CLASSMANA

Dokumentation (50%):

- Untersuchung, Dokumentation und Präsentation eines Fallbeispiels

Couven

BUSINESS @ SCHOOL

A BCG INITIATIVE



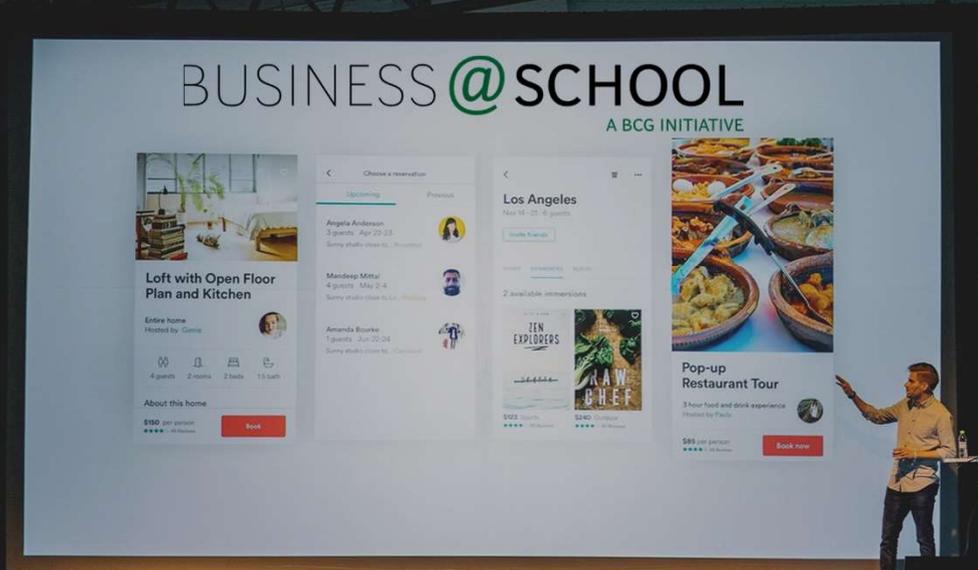
Eigene Geschäftsidee &
Businessplan



BUSINESS @SCHOOL
A BCG INITIATIVE

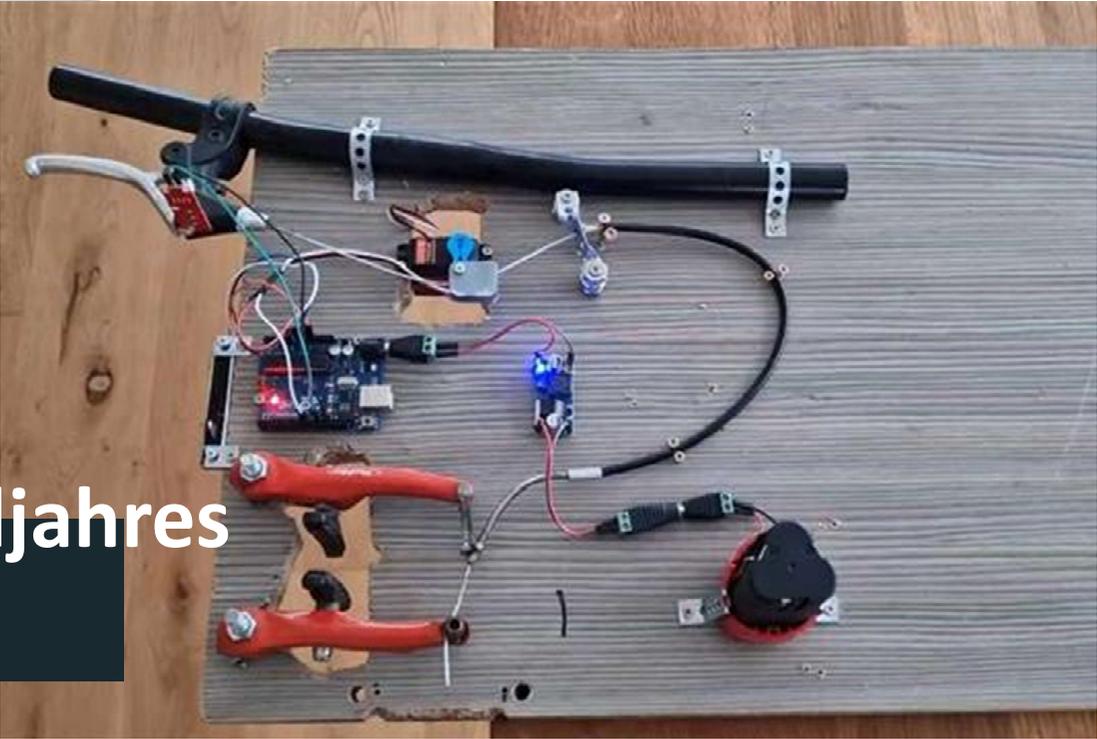
Couven

Direkt aus der Praxis von
Experten lernen



Pitch des Start-up vor Fachjury

Couven



Gewinner des Schuljahres
23/24

Projektphasen

Phase 1:

Basics & Mentoring

Wirtschaftskills anhand
eines Großunternehmens

Phase 2: Marktanalyse

Vertiefung der Wirtschaftskills mit
Mentoring

Phase 3: Geschäftsidee

Gründung, Businessplan und erster
Pitch

Phase 4: Schulwettbewerb

Abschlusspitch mit Qualifikation für NRW

LEISTUNGSANFORDERUNGEN

50 %



50 %



Business@school

Phase 1:

Basics & Mentoring

Wirtschaftskills anhand
eines Großunternehmens

Direkt aus der Praxis von Experten
lernen

Phase 2: Marktanalyse

Vertiefung der Wirtschaftskills mit
Mentoring

Phase 3: Geschäftsidee

Gründung, Businessplan und erster
Pitch

Wie gründe ich ein Unternehmen
(im Team)?

Pitch: Rhetorik &
Präsentation

Phase 4: Schulwettbewerb

Abschlusspitch mit Qualifikation für NRW



Couven

RWTHAACHEN
UNIVERSITY

FACH
Hochschule Aachen
Aachen University
of Applied Sciences

PROJEKTKURS:
MATHEPLUS **iMPACT**

Leitung: Frau Ziegler

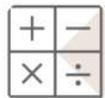
LEITUNG: FRAU ZIEGLER

REFERENZFACH: MATHEMATIK

WORUM GEHT ES?



Kooperation mit RWTH und FH Aachen



Erleichterung des Einstiegs in MINT-Studienfächer



Beschäftigung mit mathematischen Strukturen
und Anwendungsbereichen



Erprobung selbstständiger, kooperativer
(studiumsrelevanter) Lernformen

BEISPIEL

2. Übung Analysis I (1. Semester)

Aufgabe 1 (4 Punkte): Seien A, B, C, D Mengen. Zeigen Sie:

- (1) $(A \times C) \cup (B \times C) = (A \cup B) \times C$,
- (2) $(A \times B) \cap (C \times D) = (A \cap C) \times (B \cap D)$.

Aufgabe 2 (4 Punkte): Zeigen Sie durch Induktion:

- (1) Für alle $n \in \mathbb{N}$, $n \geq 4$ ist $3^n > n^3 + 1$.
- (2) Für alle $n \in \mathbb{N}$ ist $11^{n+1} + 12^{2n-1}$ durch 133 teilbar.

Aufgabe 3 (4 Punkte): Zeigen Sie durch Induktion:

- (1) Für alle $n \in \mathbb{N}$ ist $\sum_{k=1}^n k^2 = \frac{n(n+1)(2n+1)}{6}$.
- (2) Für $a \in \mathbb{R}$, $a \neq 1$ und alle $n \in \mathbb{N}_0$ ist $\prod_{k=0}^n (1 + a^{(2^k)}) = \frac{1 - a^{(2^{n+1})}}{1 - a}$.

Aufgabe 4 (6 Punkte): (1) Für welche $n \in \mathbb{N}_0$ ist $2^n n^2 < n!$?

(2) Seien $m, n \in \mathbb{N}$ mit $m \leq n$. Finden Sie geschlossene Darstellungen für

$$(a) \quad \sum_{k=1}^n (-1)^{k+1} k^2, \quad (b) \quad \sum_{k=m}^n \frac{1}{k(k+1)}$$

und beweisen Sie diese durch Induktion.

PLENUM

Erarbeitung von inhaltlichen
und methodischen
Basiskompetenzen

Präsentation,
vorstellen von Hausaufgaben
und Ergebnissen

KLEINGRUPPEN

Erarbeitung von Teilthemen mit Hilfe eines Skripts,
Lösen von Übungsaufgaben,
Vorbereitung der Präsentation

PORTFOLIOARBEIT

Sammlung der bearbeiteten Aufgaben
mit Musterlösung

PROJEKTARBEIT

Projektarbeit zu einem der thematischen
Schwerpunkte

ARBEITSSCHRITTE

LEISTUNGANFORDERUNGEN

50%



Mündliche Beiträge
Kreativität
Problemlösestrategien
Selbstständigkeit
Kooperationsfähigkeit
Präsentationsleistung

50%



Portfolio
Projektarbeit

FREIWILLIG



**Projektkurs: Bionische Architektur –
Lebensraum der Zukunft
Kursleitung: Frau Steinemer**

Couven

Referenzfächer: Biologie / Physik



Worum geht es?

- Bionische Errungenschaften von der Vergangenheit bis heute
- Bionische Entwicklungen und Forschungen für die Welt von morgen
- Bionische Architektur und wie sie unser zukünftiges Leben verbessern kann

Arbeitsschritte:

- Wir beschäftigen uns mit den verschiedenen bionischen Errungenschaften der Vergangenheit und deren Optimierung heute und zukünftig
- Wir planen wie wir die Vorbilder aus der Natur nutzen können um für uns heutzutage ein nachhaltiges Leben mit modernen und umweltfreundlichen Energieformen gestalten können.
- Wir planen und bauen bionische Architekturmodelle



Leistungsanforderung:

Sonstige Mitarbeit (50%):

- aktive Teilnahme

Dokumentation (50%):

- Planung und Bau eines bionischen Modells



Sports Down Under



Referenzfächer: Englisch, Sport

Sprache: Englisch und Deutsch

Ziel: theoretisches und praktisches Wissen über die Sportkultur

Bewertung: Projektarbeit mit einer neuseeländischen Schule (Dunedin/Otago), Präsentationen, Planung und Durchführung von Sportstunden

Aufbau der einzelnen Module

- **Modul 1:** New Zealand & Australian culture and especially sports culture (project work part I with a highschool in Dunedin/NZ)
- **Modul 2:** introduction to netball, rugby and hockey
- **Modul 3:** Training, techniques and tactics (Exkursion Rugby Club Aachen e.V.)
- **Modul 4:** project work: part II, role of sports down under

Any questions? Email: hung@couven.de

