

Projekt Nr.:	46
Kürzel Projektleiter/in	-
Name Projektleiter/in	<i>Anna Lena Lieth</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Aus alt mach neues Lieblingsstück</i>
Kurztitel	<i>Upcycling</i>
Leitfach	Kunst
Stufen:	7-9, bei Vorwissen ggf. auch 6
ggf. notwendige Voraussetzungen:	Ggf. Vorwissen im Umgang mit einer Nähmaschine, gerne alte Klamotten zum upcyclen
Kosten pro Teilnehmer	3,- €
Beschreibung Kosten	Materialkosten

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

In der Projektwoche möchte ich mit euch upcyclen. Das bedeutet wir nehmen uns alte, zu kleine oder ungeliebte Kleidungsstücke und recyceln sie durch Handarbeit und mit anderen kreativen Gestaltungsmöglichkeiten. Die daraus entstandene Mode können wir am Präsentationstag als Laufstegshow, einer Ausstellung oder durch eine eurer Ideen vorstellen.

Auf dem Weg zu deinem neuen Kleidungsstück werden wir das Nähen mit einer Maschine erlernen oder unter Beweis stellen, Mode designen und ein wenig über „fast fashion“ und warum wir diese umgehen sollten, lernen.

Ich freue mich auf euch und eure kreativen Ideen!

Projekt Nr.:	47
Kürzel Projektleiter/in	<i>Bdh</i>
Name Projektleiter/in	<i>Michael Beiderhase</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Android-Apps für Einsteiger</i>
Kurztitel	<i>Eigene Android-Apps entwickeln</i>
Leitfach	
Stufen: (I.d.R. nur 5-7, 9-EPH)	7 – Q1
ggf. notwendige Voraussetzungen:	<ul style="list-style-type: none"> • Material: Jeder SuS benötigt ein eigenes Android-Handy, auf dem er/sie Apps installieren darf. • Vorwissen: Nicht unbedingt erforderlich. Interesse an Apps und Programmierung reicht.
Kosten pro Teilnehmer	Keine.
Beschreibung Kosten	-

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Mit Hilfe des kostenlosen Tools „App Inventor“ werden wir erste Erfahrungen in der App-Entwicklung sammeln. Die Apps werden zunächst auf dem PC entwickelt und dann auf das eigene Handy übertragen.

Wir starten mit einer sehr einfachen App, die zum Kennenlernen des App-Inventors dient. Anschließend entwickelt jeder nach Anleitung in individuellem Tempo die folgenden Apps:

- Wahrheitskugel App: Eine Antwort wird zufällig aus einer Liste ausgewählt
- Zeichen App: Farben werden „gemischt“ und Bilder werden gespeichert.
- Spiel App: Ein einfaches aber reales Spiel für das Handy.

Nach dieser Phase sollte jeder das Handwerkzeug beherrschen, um eigene App-Ideen zu formulieren und anschließend auch zu programmieren.

Die fertigen Apps werden zum Abschluss präsentiert und ggf. auch prämiert.

Der App Inventor wird vom Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelt. Die Nutzung ist kostenlos. Viele Universitäten in den USA nutzen den App Inventor für den Einstieg in die Programmierung.

Projekt Nr.:	48
Kürzel Projektleiter/in	<i>ED</i>
Name Projektleiter/in	<i>Philipp Eden</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Kreatives Schreiben</i>
Kurztitel	
Leitfach	Deutsch
Stufen: (I.d.R. nur 5-7, 9-EPH)	5 – Q1
ggf. notwendige Voraussetzungen:	Einen Stift fest in der Hand halten können.
Kosten pro Teilnehmer	Max. 20 Euro
Beschreibung Kosten	Eintägige Exkursion, evtl. Workshop durch Externe, evtl. Druckkosten

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Du hast schon seit Längerem eine Idee für eine Kurzgeschichte über Vampire – weißt aber nicht, ob Vampirgeschichten nicht mittlerweile komplett out sind? Du möchtest ein Gedicht schreiben – sorgst dich aber darum, welche Auswirkungen die Bekanntmachung dieser Sehnsucht auf die Klickzahlen deines Insta-Accounts haben wird? Deine Karnevalsreden ecken zu sehr an und du kassierst einen Shitstorm nach dem anderen? Vor kurzem noch hat dich *Gregs Tagebuch* begeistert – du fragst dich aber, ob *Kevins Tagebuch* ein Erfolg werden kann?

Dir kann geholfen werden! Jeder, der gerne Texte schreibt, kennt die Probleme: Die berühmte Angst vor dem weißen Blatt, die Schwierigkeit, wenn es an einer bestimmten Stelle hakt oder die Sorge, dass ein Thema nicht genug hergibt, um daraus einen guten Text zu bauen. Das Projekt „Kreatives Schreiben“ im Rahmen der Projektwoche bietet ideale Voraussetzungen, um sich diesen Problemen zu stellen. Du erhältst die Chance, mit anderen Schülerinnen und Schülern, die sich für „das Schreiben“ interessieren, Ideen auszutauschen, deine Projekte vorzustellen und weiterzuentwickeln oder auf ganz neue Ideen zu kommen. Dabei herrscht kein Druck durch Bewertung und Noten, sondern eine konstruktive Stimmung, die Raum für „Kreativität“ schafft. Dafür lernst du im Verlaufe des Projektes eine Reihe von Methoden und Anleitungen kennen, welche dir helfen, dem Ausdruck zu verleihen, was dich interessiert.

An einem Tag werden wir eine Exkursion machen (das Exkursionsziel werden wir noch gemeinsam festlegen) und durch verschiedene Schreibimpulse selbst erfahren, welchen Einfluss der Ort des Schreibens (z.B. ein belebtes Café, die Ruhe des Kölner Doms, der hektische Hauptbahnhof) auf die eigenen Texte haben kann.

Ziel des Projektes ist es, Texte zu veröffentlichen. Über die Form der Veröffentlichung werden wir zu Beginn der Projektwoche gemeinsam entscheiden – denkbar wären z.B. eine literarische Zeitschrift, eine Lesung, ein Poetry-Slam o.ä.

Projekt Nr.:	49
Kürzel Projektleiter/in	<i>Net/ Gru</i>
Name Projektleiter/in	<i>Nett/ Grünewald</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Mit Videos die Welt erklären!</i>
Kurztitel	<i>Erklärvideos als Hilfe im Leben und in der Schule</i>
Leitfach	Alle eure Interessen
Stufen:	5-Q1
ggf. notwendige Voraussetzungen:	Videofähiges digitales Endgerät wäre hilfreich.
Kosten pro Teilnehmer	Keine
Beschreibung Kosten	Entfällt

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Ihr habt ein Problem und wollt es lösen oder verstehen? Wo sucht ihr nach der Lösung des Problems? Youtube? Google? Was hilft euch besonders? Schon mal ein Erklärvideo probiert? Aber wo kommen sie eigentlich her?

Erklärvideos findet ihr im Internet überall. Welche Arten von Erklärvideos gibt es überhaupt? Und welche können euch wirklich helfen und welche nicht? Was macht ein gutes Erklärvideo aus?

Diese Fragen sollen zu Beginn des Projektes im Vordergrund stehen, damit wir daran anknüpfend selbst Erklärvideos drehen können. In Kleingruppen werdet ihr kleine und große Probleme, ob aus Schule oder Alltag, aufarbeiten, um ein Drehbuch für ein Erklärvideo zu verfassen. Mithilfe von Handy, Tablet oder Computer ist es dann eure Aufgabe, das Drehbuch in einem Video umzusetzen. Dabei dürft ihr kreativ werden (eigene schauspielerische Darstellungen, Displayaufnahmen mit Ton, Tafelanschriften...). Der letzte Schritt wird der Schnitt eurer Videos sein, damit wir am Samstag allen die Ergebnisse präsentieren können.

Technische Voraussetzungen im Bereich des Videodrehs und -schnitts sind nicht notwendig, dürfen aber gerne, falls vorhanden, eingebracht werden.

Wir freuen uns auf eine spannende Woche mit euch und viele kreative und tolle Ideen!

Nett & Grünewald

Projekt Nr.:	50
Kürzel Projektleiter/in	HO
Name Projektleiter/in	Ch.Höhne
Bezeichnung des Projekts:	<i>Masche für Masche- ran an die Stricknadel</i>
Kurztitel	<i>Strickkurs für Anfänger und Fortgeschrittene</i>
Leitfach	Textilkunde
Stufen: (I.d.R. nur 5-7, 9-EPH)	5 bis Q1
ggf. notwendige Voraussetzungen:	wünschenswert sind Erfahrungen im Handarbeitsbereich, Stricknadeln, Wolle und andere Textilien
Kosten pro Teilnehmer	ca. 20,00€
Beschreibung Kosten	für Material und den Eintritt in ein Museum z.B. Stadtmuseum Düsseldorf Ausstellung: Generation Mode

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen:

Wir werden verschiedene Objekte z.B. Trostteddys selbst herstellen. Eventuell gemeinsam ein Gesamtprodukt erstellen z.B. eine zusammen gesetzte Decke und unterschiedliche Techniken des Strickens kennen lernen.

Auf dem Präsentationstag können die Objekte verkauft werden und es soll eine Vorstellung unterschiedlicher Techniken geben.

Es gibt eine Möglichkeit der Verknüpfung mit dem Projekt Upcycling. Man könnte zwischen beiden Projekten wechseln, damit verschiedenartige modische Arbeiten erstellt werden können.

Projekt Nr.:	51
Kürzel Projektleiter/in	<i>Kel</i>
Name Projektleiter/in	<i>Keller</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Mathematik im Alltag –Rätsel und logische Probleme</i>
Kurztitel	<i>Rätsel</i>
Leitfach	Mathematik
Stufen: (I.d.R. nur 5-7, 9-EPH)	5-EF
ggf. notwendige Voraussetzungen:	-keine-
Kosten pro Teilnehmer	ca. 15€
Beschreibung Kosten	Fahrtkosten (je nach vorhandenem Ticket) und Eintritt in das Arithmeum in Bonn (3€ oder 2€)

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Für viele ist Mathematik, obwohl unstrittig wichtig, als Schulfach eine Zumutung. So mancher schlaue Geist lehnt eine Beschäftigung mit ihr über das unbedingt Notwendige hinaus vollständig ab. Wir wollen uns ihr von einer anderen Seite nähern, fern des Schulunterrichts und fern von Formeln und Umformungen.

Durch die ihr eigene Betrachtungsweise kann die Mathematik dabei helfen, die Lösung eines Problems zu finden, ohne viel von ihr verstehen zu müssen. Manchmal gar bemerkt man sie überhaupt nicht. Wir möchten uns im Projekt ohne mathematische Sprache mit Rätseln, Spielen und Spielstrategien beschäftigen und diese veranschaulichen.

Was wir für das Projekt benötigen sind keine mathematischen Fachkenntnisse oder Spezialkenntnisse, aber einen wachen Kopf und die Bereitschaft, sich auf alltägliche Fragen in ungewohnter Weise einzulassen: Warum ist das so? Wie funktioniert es am besten? Und wie ist es überhaupt möglich? Und: Wie kann ich das erfolgversprechend angehen?

Als Präsentation werden je nach Schwerpunkt herausfordernde Rätsel für verschiedene Altersstufen anschaulich dargestellt, bei Interesse ist auch ein computergestütztes Quiz denkbar. Das Arithmeum in Bonn mit seinem Schwerpunkt auf Zahlen und Mathematik im Alltag stellt eine sinnvolle Ergänzung des Projekts dar.

Projekt Nr.:	52
Kürzel Projektleiter/in	<i>Kri</i>
Name Projektleiter/in	<i>Frau Krings</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Das perfekte Schüldinner</i>
Kurztitel	<i>Von schmackhaften Vorspeisen bis hin zu sündig-süßen Desserts – Wir kochen uns rund um die Welt und erstellen ein Kochbuch</i>
Leitfach	Deutsch; Ernährungswissenschaften
Stufen:	7-Q1
ggf. notwendige Voraussetzungen:	-
Kosten pro Teilnehmer	40€
Beschreibung Kosten	Die Kosten entstehen durch das Einkaufen der Zutaten für die jeweiligen Gerichte

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Innerhalb dieses Projektes lernen die Schülerinnen und Schüler etwas über die benutzen Zutaten, kalkulieren ihre Einkaufsliste, kochen und probieren verschiedene Gerichte. Die Zubereitung der Gerichte wird mit Bildern festgehalten und die einzelnen Zubereitungsschritte von den Schülerinnen und Schüler dokumentiert, sodass am Ende ein Kochbuch mit den beliebtesten Gerichten entsteht. Dieses Kochbuch erhalten die Schülerinnen und Schüler, sodass sie ein Andenken an die Projektwoche haben.

Projekt Nr.:	53
Kürzel Projektleiter/in	Lo
Name Projektleiter/in	Loberenz
Bezeichnung des Projekts:	Erstellen eines Drehbuchs und Kurzfilms
Kurztitel	Kurzfilm
Leitfach	offen
Stufen: (I.d.R. nur 5-7, 9-EPH)	5 – Q1
ggf. notwendige Voraussetzungen:	5 Smartphones, 2-3 Notebooks, 1 Beamer
Kosten pro Teilnehmer	keine
Beschreibung Kosten	----
Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen	

Ziel des Projekts ist die Herstellung eines Kurzfilms. Dabei besteht das Projekt aus 3 Teilen:

- Das Schreiben eines Drehbuchs
- Das Filmen der im Drehbuch festgelegten Szenen
- Das Zusammenstellen des Films

Wegen der Kürze der zur Verfügung stehenden Zeit ist der Weg das Ziel.

Das kann bedeuten, dass kein fertiger Film entsteht, sondern nur ein Drehbuch aus dem lediglich einzelne Szenen abgedreht worden sind.

Die Projektteilnehmer übernehmen die Funktionen als:

- Drehbuchautoren
- Regisseur(e)
- Schauspieler
- Kameraleute
- Requisiteur(e)
- Maskenbildner
- Kostümbildner
- Cutter

Wünschenswert sind Teilnehmer mit den entsprechenden Interessen/Fähigkeiten und der passenden Ausstattung (Smartphones, Notebooks), da die Ausstattung durch die Schule nicht erfolgen wird.

Einzige durch die Schule zu bietende Voraussetzung muss ein Raum mit Beamer sein, sonst ist das Projekt nicht durchführbar.

Projekt Nr.:	54
Kürzel Projektleiter/in	<i>Rau</i>
Name Projektleiter/in	<i>Rau</i>
Bezeichnung des Projekts:	中国 China – Land, Sprache und Kultur
Kurztitel	<i>China</i>
Leitfach	Erdkunde
Stufen: (I.d.R. nur 5-7, 9-EPH)	5 – Q1
ggf. notwendige Voraussetzungen:	Beamer, Zugang zur Küche zumindest 3 Std.
Kosten pro Teilnehmer	Max. 20 Euro (je nach Modulwahl der Gruppe)
Beschreibung Kosten	Einkauf von Lebensmitteln, Kalligraphie (Tinte, Papier, Pinsel), Ggf. Museumsbesuch (Museum für Ostasiatische Kunst oder Rautenstrauch-Joest Museum), ggf. Bahnticket

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Im Projekt „China“ werden wir uns eines der bevölkerungsreichsten und derzeit wirtschaftlich erfolgreichsten Länder ansehen. Dabei ist es möglich, dass die Teilnehmer*innen des Projekts an einem im Voraus angesetzten Besprechungstermin gemeinsam ca. **vier Module** aus folgenden Angeboten auswählen:

Esskultur – Wir kochen Jiaozi und lernen die chinesische Küche und ihre „Essregeln“ kennen,

Beijing, Shanghai, Guangzhou und Shenzhen – Leben in einer der chinesischen Megastädte und Einblick in die Bevölkerungsgeographie Chinas,

Chinesische Kunst – Besuch des Ostasiatischen Museums in Köln,

Sprache – Wir erlernen Mandarin Chinesisch (Grundlagen) und kalligraphieren (Schönschrift chinesischer Zeichen mit Tinte und Pergamentpapier),

Die Schattenseite – Menschenrechte und Armut in der Volksrepublik China,

Sitten, Traditionen, Bräuche – Ein Einblick in die chinesische Kultur, ggf. mit Besuch des Rautenstrauch-Joest Museums,

Made in China - Chinas rasanter Aufstieg zur Wirtschaftsmacht

Zum Abschluss eines jeden Moduls werden wir unsere neuen Einblicke in das Land auf einem Plakat festhalten und somit am Präsentationstag eine Kurzpräsentation in Form eines Galeriegangs ermöglichen.

Projekt Nr.:	55
Kürzel Projektleiter/in	SE
Name Projektleiter/in	Seemann
Bezeichnung des Projekts:	<i>Faszination Regenwald</i>
Kurztitel	<i>Regenwald</i>
Leitfach	Biologie
Stufen:	5 - 9
ggf. notwendige Voraussetzungen:	Grundkenntnisse im Umgang mit dem PC
Kosten pro Teilnehmer	12 Euro
Beschreibung Kosten	7 Euro f. Eintritt Zoo; ggfs. 5 Euro Fahrtkosten

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Wir werden zuerst einmal den unbekanntem und geheimnisvollen Lebensraum des tropischen Regenwaldes kennenlernen. Dazu werden wir mit Hilfe eines interaktiven Programms die Besonderheiten dieses Lebensraumes erforschen und die merkwürdigsten Pflanzen und Tiere und ihre Überlebensstrategien kennenlernen.

Danach fahren wir an einem Tag in den Kölner Zoo und besuchen dort vor allem das Regenwaldhaus. In Kleingruppen werdet ihr euch dort intensiv mit einer im Vorfeld ausgewählten Tier- oder Pflanzenart beschäftigen. (z.B. Blattschneideameisen, Baumsteigerfrösche, Kleideraffen, Orang-Utan, Malaienbär, Philodendron, Bromelien, etc.). Eure Ergebnisse (auch selbstgeschossene Fotos oder selbstgedrehte kleine Videos) sollt ihr dann in eigenen Powerpoint-Präsentationen oder Plakaten am Präsentationstag vorstellen.

Projekt Nr.:	56
Kürzel Projektleiter/in	<i>Zi</i>
Name Projektleiter/in	<i>Zierden</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Afrikanisches Trommeln, karibisches Keyboarden & Co</i>
Kurztitel	<i>Trommelworkshop</i>
Leitfach	Musik
Stufen:	5-Q1
ggf. notwendige Voraussetzungen:	
Kosten pro Teilnehmer	Evtl. ca. 10€
Beschreibung Kosten	Anleitung durch professionellen Perkussionisten

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Ich habe große Lust, mit Euch einen kombinierten Trommel- und Keyboardworkshop durchzuführen. Wir werden, teilweise unter professioneller Anleitung, das Aufeinander-Hören, rhythmisches Verständnis und verschiedene Grundlagen des Trommel- und Keyboardspiels erlernen. Die erworbenen Fertigkeiten und die Freude am Spiel wollen wir in einem gemeinschaftlichen und energetischen Auftritt gipfeln lassen. Wer macht mit?