



2026

PROJEKTTAGE

TECHNOLOGIE & ZUKUNFT



Liebe Schüler*innen!

Die Wahlen für die Projekte finden von Montag, 16. – Freitag 27. März in euren Klassen (SEK I) und Deutsch-Grundkursen (SEK II) statt. Ihr habt insgesamt fünf Optionen. Bitte lest euch die Beschreibungen der jeweiligen Projekte aufmerksam durch und notiert euch bereits jetzt die Nummern/Titel der Projekte, die euch interessieren. Die Wahl findet digital über die Homepage statt.

Bei Fragen könnt ihr euch an Frau Plückhahn oder Herrn Salinger wenden.

Nr.	Projektthema	Beschreibung	Projektleitung
1	Memekunde	Wir analysieren, wie sich Memes seit 2010 verändert haben und welchen Einfluss sie auf die Gesellschaft haben. Am Ende erstellen wir selber Memes für 2026.	Conrad Wolter, Dorian Dreyer, Leonhard Stolyar, Jasper Voß (8e)
2	Computerspiele selbst machen	Hier könnt ihr eurer Kreativität freien Raum lassen. Programmiert ein Spiel zum Thema eurer Wahl und habt Spaß!	Felix Schröder, Flint Ebner, Lasse Tabeling, Laren Diler (6f)
3	Websites erstellen	Wir machen Websites: Wir teilen uns in Gruppen auf und jede Gruppe entscheidet für sich ein Thema für die Website. Wir überlegen uns eine Präsentation der gesamten Projekttage.	Mariia Androsova, Naemi Ludwig, Ema Abdyli, Anna Suárez Kuskova (5e)
4	Wie funktioniert AI?	Wir untersuchen wie AI funktioniert und wie weit es geht um zu überleben. Wir werden auch untersuchen wie man AI richtig benutzt.	Lukijan Kolundzija, Milan Ciesinger, Emanuel Katalenic (7d)
5	Mode in der Zukunft	Was für Kleidung werden wir in der Zukunft tragen? Wir wollen Mode entwerfen, zeichnen und nähen.	Shreya Bawaskar, Julia von Glowacki, Daria Ungureanu (7d)
6	Wie technologie- und zukunftsorientiert ist Berlin? Eine Spurensuche	Auf der Grundlage von Recherche, Exkursionen und Gesprächen mit Expert*innen soll untersucht werden, wie technologie- und zukunftsorientiert unsere Stadt ist.	Frau Koschembahr
7	Virtuelle Realität und Metaverse	Lernen, arbeiten und Freizeit in virtuellen Welten. Chancen und Gefahren.	Elise Starke, Beril Barkana (8b)
8	Science-Fiction - Was ist Science, was kann Fiction?	An selbst gewählten Science-Fiction Beispielen wird untersucht, welche technologischen oder gesellschaftlichen Entwicklungen bereits Realität sind oder es noch werden können, und welchen Einfluss die Science-Fiction-Werke selbst dabei haben.	Frau Lorenz
9	Musikensemble (Singen, Band, Instrumente)	Gemeinsames Singen und Musizieren mit Instrumenten, Bandarbeit, Popsongs etc.	Frau Hecht & Herr Zimpel
10	Theaterworkshop "Zukunftsvisionen"	Beschäftigung mit Texten sowie audiovisuellem Material zum Thema Zukunft, Erarbeitung einer kurzen Inszenierung mit Auftritt, szenischer Lesung oder Ähnlichem	Frau Quenzler
11	Data-Science	Datenanalyse reicht vom Wetter bis social media. Wir schauen uns an, was das eigentlich ist und wie man es bereits mit einfachen Mitteln (Calc/Excel) durchführen kann.	Herr Urbanowski
12	Sehr schnelle Autos aus Lego bauen	Wir bauen sehr schnelle Autos aus Lego. Bringt gerne noch einen Batterieblock und eine Fernbedienung mit.	Alex Hamm, Peter Stam, Mischa Hanins (5e)

13	Wir und die Politik der Zukunft	Wie wir Politik in der Zukunft mitgestalten und was neue Technologien uns ermöglichen können, sowie aktuelle politische Themen, die eine Auswirkung auf unsere Zukunft haben.	Yamil Tiefenbeck, Hussein Nour-el-din (9a)
14	Dungeons and Dragons	Taucht mit uns in eine Welt voller Fantasie und unendlicher Möglichkeiten, in die Welt von Dungeons & Dragons! Der Einstieg in die Welt ist am Anfang ziemlich kompliziert, wird aber durch digitale Tools vereinfacht. Wir freuen uns auf euch!	Herr Glöckner, Cosmo Bitters, Richard Johann Baschel Rivera, Ignacy Plewinski (10e)
15	Kochen mit KI	Man kann mit KI Rezepte generieren und damit kochen. Wir wollen gemeinsam lernen, wie gut man KI für den Alltag nutzen kann. Menschen lernen immer weniger zu kochen und bestellen mehr Essen. Wir wollen zeigen, dass man ganz einfach mit Hilfe von KI-Bots kochen kann.	Anton Köpcke, Rayan Mohammadi Samadi, Timur Chingariev, Lara Klingbeil, Lenny Veit (9a)
16	Wie wird Technologie in Zukunft die Kunst beeinflussen?	In der kommenden Projektwoche wollen wir uns damit beschäftigen, wie die Entwicklung der Technologie die Kunst der Zukunft verändern wird. Nicht nur Malerei - auch Musik, Film und Theater	Wer hat die tolle Idee eingereicht? Bitte bei Frau Plückhahn/ Herrn Salinger melden!
17	Legoroboter, Hightech und Co.	Wir werden uns eine Woche lang mit Legorobotern, wie man sie konstruiert und programmiert beschäftigen. Am Ende könnt ihr euren gelernten Moves und Effekte vorführen.	Ruben Braun, Avyukt A., Oleg T. (6f)
18	Kochen mit KI Rezepten	Koch- und Backprojekt mit Rezepten, die von der KI generiert wurden, da dies einen großen Teil unserer Zukunft und Technologie einnehmen wird. Wir erproben unterschiedliche Formen und üben prompten.	Lia, Mila, Emilia, Lisanne (8b?)
19	Handwerk mit Zukunftsvision	Kreatives Basteln, Holzkisten bauen und Ideen, wie die Zukunft aussehen könnte, kreativ basteln und umsetzen	Wer hat die tolle Idee eingereicht? Bitte bei Frau Plückhahn/ Herrn Salinger melden!
20	Zukunft erfinden	Zeichnerische oder malerische Gestaltung einer Stadt in der Zukunft.	Wer hat die tolle Idee eingereicht? Bitte bei Frau Plückhahn/ Herrn Salinger melden!
21	Future vs. Crocheting	Es werden verschiedene Projekte wie z.B. Schlüsselanhänger etc. gehäkelt.	Polina Latsyna, Ayanor Abdo, Daniel Ezzo (10a)
22	Zukunft und Technologie in Minecraft	Wie könnte eine moderne Stadt der Zukunft in Minecraft aussehen? Lernt gemeinsam in Gruppen, wie man kreative Bauideen umsetzen kann und Technologien klug und effizient einsetzt.	Julius Neubauer, Joris Voß, Lucian Rubinger (alle 10f), Niklas Brunner, Jacob Hoang, Shayan Ali (9a)
	Clash Royale	Clash Royale: Hilfe für Anfänger und Fortgeschrittene. Clash Royale ist ein umfangreiches Strategiespiel für Einzel- und Multiplayer. Abseits von Spiel, Spaß, Teambuilding und Verbesserung gibt es einen Einblick in die Richtlinien und Regeln des Spiels und allgemeiner Online-Kommunikation. Wir freuen uns auf euch!	Leander Brian, Platon Ermolaev, Caspar Mielke (Q1)
24	Film: Digitale Welten - Utopie oder Dystopie?	Wir möchten einen, zwei, drei Kurzfilme drehen und dabei mögliche Auswirkungen einer Digitalisierung untersuchen: a. in einer filmischen Dokumentation unser jetziges Leben mit den digitalen Medien darstellen (Neutral) b. in einem fiktiven Film einen positiven Ausblick einer digitalen Gesellschaft und Leben geben (Utopie) c. in einem fiktiven Film einen erschreckenden Ausblick in eine digitale Zukunft geben (Dystopie) Dafür werden wir in 3 Gruppen ein Plakat mit einem Storyboard und Mood erstellen. Das Plakat dient uns als Wegweiser, was wir in den Filmen darstellen möchten. Wir erlernen filmische Mittel, wie Kameraperspektive, Kameraausschnitt und Licht, Schatten, Schärfe und Filmausstattung einzusetzen. Wir diskutieren die jeweiligen Aspekte einer fortschreitenden Digitalisierung und setzen sie in Kurzfilmen bildnerisch um. Wir sind Regisseur, Kameramann, Kamerafrau, Ausstatter und Schauspieler zugleich. Auch besteht die Möglichkeit, in einem Animationsfilm die Themen jeweils darzustellen. Wir arbeiten mit Stift und Collage, mit iPads und iMovie.	Herr Mertens + Marco Hebestreit

25	Jugend debattiert	Vertritt deine Meinung! Wenn du in den großen Fragen unserer Zeit für deinen Standpunkt eintreten willst, bist du in unserem Projekt genau richtig! In ausführlichen Debatten - orientiert am Format des deutschlandweiten Wettbewerbs "Jugend Debattiert" - hast du hier die Möglichkeit dazu. Altersgerecht nach Jahrgängen aufgeteilt, erarbeiten wir gemeinsam die entscheidenden Fragestellungen, Perspektiven und Positionen. Diese wägen wir dann in den Debatten gegeneinander ab, führen sie aber auch zu produktiven Erkenntnissen und konstruktiven Lösungskonzepten zusammen. Das Ziel ist ein bereichernder Austausch, welcher das eigene Wissen erweitert, nützliche Beobachtungen hervorbringt und das Fundament für neue Denkweisen sowie Lösungsansätze bildet. Perspektivisch könnte das Projekt eine zukünftige Teilnahme am offiziellen Wettbewerb vorbereiten.	Juri Ciesinger
26	Erinnern – ja, wie denn?	Was erinnert im heutigen Stadtbild noch an die Verfolgung der Berliner Jüdinnen*Juden durch die Nationalsozialisten? An den drei Tagen besuchen wir das Anne Frank Zentrum, Jugendmuseum Schöneberg und Museum Blindenwerkstatt Otto Weidt. Wir wollen uns mit der Frage beschäftigen, wie wir aktuell und in Zukunft an die Verfolgten und Opfer des Nationalsozialismus erinnern können.	Herr Pohland
27	Zukunftsort Berlin	Wie werden und wollen wir in Zukunft leben? Wie wird Berlin in Zukunft aussehen? Was für eine Stadt wünschen wir uns künftig? Wer hat sich das nicht schon einmal gefragt? Doch die „eine“ Zukunft gibt es nicht. In Berlin gibt es zahlreiche Orte, an denen sich Menschen mit den Fragen nach unserer Zukunft in dieser Stadt auseinandersetzen und Ideen entwickeln, wie eine Zukunft - unsere Zukunft - aussehen kann und soll. Im Projekt wollen wir eine Auswahl solcher Orte besuchen und erkunden, wovon manche träumen und welche Zukunft denkbar ist. Wir wollen erfahren, welche Pläne und Ideen bereits in der Entwicklung sind. Dabei wollen wir miteinander ins Gespräch kommen und uns über unsere Ideen, Wünsche, Bedenken und Hoffnungen austauschen. Orte, die wir besuchen wollen, könnten z.B. sein: . Futurium, Berlin TXL, Spore Initiative, Humboldt-Forum etc.	Frau Kräling & Frau Schreck
28	Wir nähen und reparieren Kleidung für eine nachhaltige Zukunft	Unser Projekt richtet sich an SuS mit und ohne Vorkenntnisse im Nähen mit der Maschine und im Stricken. Wir lernen Grundlagen kennen (was heißt l-a-l, wie setze ich den Faden ein) und wollen einfache Projekte umsetzen z. B. Schals, T-Shirt , Kultur- oder Federtaschen u. a. durch Upcycling oder auch einfache Reparaturen (offene Nähte schließen) durchführen.	Frau Weidmann & Frau Nack
29	Dystopien: Aufbau, Sprache und Symbole	Wir untersuchen anhand bekannter dystopischer Medien, wie Zukunftswelten gestaltet werden, um Kritik an realen gesellschaftlichen Entwicklungen zu üben.	Frau Collman
30	Fliegen in die Zukunft?	Wir wollen uns ganz allgemein mit dem Thema Fliegen beschäftigen, der Technik, Flugsimulation, Auswirkungen auf die Umwelt und mit unterschiedlichen Materialien Flugobjekte erproben.	Jonah Huneke