

# Master MINT- und Lern-Camps 2021

für Schüler/innen inkl. Betreuung, Programm mit oder ohne Übernachtung und Vollpension



Mit unterschiedlichen wählbaren Themenschwerpunkten:

- LEGO Education Camps (4.-9. Klasse)
- Coding-&Computer-Science-Camps (6.-10. Klasse)
- 3D-Druck- & Drohnenbau Camps (6.-10. Klasse)
- Fischertechnik Education Camps (6.-10. Klasse)
- Technikcamps (4.-6. Klasse)
- Robotikcamps (5.-10. Klasse)
- Elektronikcamps (6.-10. Klasse)
- LEGO Education Camps 2.0 (5.-8. Klasse)
- Naturwissenschaftscamps (4.-6. Klasse)
- PowerLernCamps (4.-12. Klasse)
- EduGaming Camps (6.-10. Klasse)

Die Teilnehmer sind für eine Woche im eigenen Jugendhaus Centblick der Stiftung in Reichartshausen untergebracht; natürlich voll versorgt und 24h betreut durch unser jahrelang bewährtes Scout- und Erzieherteam. Das tägliche Programm findet in der Master MINT Akademie oder direkt in Reichartshausen statt. Bei den Master MINT Camps gehören pro Woche ein Besuch in eine befreundete Einrichtung dazu (je nach Verfügbarkeit). Dazu können gehören z.B. Deutsches Luft- und Raumfahrtzentrum, Technoseum Mannheim, Erlebnismuseum Fördertechnik Sinsheim, Experimenta Heilbronn, Haus der Astronomie oder Technikmuseum Speyer/Sinsheim. Alle Transfers während der Woche werden mit unseren eigenen Master MINT Expeditionsbussen durchgeführt. Für ein Rahmenprogramm mit z.B. Kinoabend, Schwimmbadbesuch, Spiel und Sport ist gesorgt. Beginn ist bei den Camps mit Übernachtung um 18 Uhr am ersten Tag (Sonntag) und das Ende am letzten Tag (Freitag) um 14 Uhr jeweils in Heidelberg. Alle Camps können auch ohne Übernachtung gebucht werden. Diese dauern dann täglich (Mo.-Fr.) von 9-16 Uhr und die PowerLernCamps von 8-13 Uhr.

| Termine            | Schwerpunkt 1           | Schwerpunkt 2                 | Schwerpunkt 3                 | Schwerpunkt 4 |
|--------------------|-------------------------|-------------------------------|-------------------------------|---------------|
| 18.07.-23.07.2021* | Naturwissenschaftscamp  | 3D-Druck- & Drohnenbau Camp   | ---                           | PowerLernCamp |
| 01.08.-06.08.2021  | LEGO Education Camp     | Robotikcamp                   | Coding-&Computer Science Camp | PowerLernCamp |
| 08.08.-13.08.2021  | Naturwissenschaftscamps | Technikcamp                   | Elektronikcamp                | PowerLernCamp |
| 15.08.-20.08.2021  | LEGO Education Camp 2.0 | Fischertechnik Education Camp | ---                           | PowerLernCamp |
| 22.08.-27.08.2021  | LEGO Education Camp     | EduGaming Camp                | ---                           | PowerLernCamp |
| 29.08.-03.09.2021  | Naturwissenschaftscamp  | Robotikcamp                   | Coding-&Computer-Science-Camp | PowerLernCamp |
| 05.09.-10.09.2021  | LEGO Education Camp     | Fischertechnik Education Camp | 3D-Druck- & Drohnenbau Camp   | PowerLernCamp |
| 10.10.-15.10.2021* | LEGO Education Camp 2.0 | Elektronikcamp                | Coding-&Computer-Science-Camp | PowerLernCamp |
| 17.10.-22.10.2021* | LEGO Education Camp     | EduGaming Camp                | 3D-Druck- & Drohnenbau Camp   | PowerLernCamp |
| 31.10.-05.11.2021  | LEGO Education Camp 2.0 | Naturwissenschaftscamp        | Coding-&Computer-Science-Camp | PowerLernCamp |

Die mit (\*) gekennzeichneten Wochen können nur als Übernachtungscamp gebucht werden.

## LEGO Education Camps (4.-9.Klasse)

In diesem Camp werden mit Hilfe von LEGO Education verschiedenste Themen aus den Bereichen MINT, aber auch Deutsch und Kommunikation erforscht und spielerisch nähergebracht. Ziel ist es die Freude am Problemlösen, die kreative Entfaltung und den Spaß am Lernen mit LEGO zu fördern und zu entdecken. Programm: 2 Tage LEGO Mindstorms EV3, 1 Tag LEGO NWT, 1 Tag LEGO Storystarter, 1 Tag MINT-Ausflug.

## LEGO Education Camps 2.0 (5.-8. Klasse) - LEGO für Fortgeschrittene

Unser beliebtes LEGO Education Camp präsentiert sich in der nächsten Stufe mit neuen, spannenden Inhalten. Mit dem LEGO Education Spike geht es um das Konstruieren und Verstehenlernen von Datenströmen beim Bau verschiedener Modelle. Mit EV3 werden erste Maschinen gebaut und mit LEGO NWT geht es um Umwelttechnik. Ziel ist auch hier die Freude am Problemlösen, die kreative Entfaltung und den Spaß am Lernen mit LEGO zu fördern und zu entdecken. **Besonders Interessant für alle, die bereits beim LEGO Education Camp dabei waren und Lust auf mehr haben!** Programm: 4 Tage LEGO Education (u.a. Robotik, NWT und Einfache Maschinen), 1 Tag MINT-Ausflug.

## Technikcamps (4.-6. Klasse)

Mit einem eigenen Experimentierkasten geht es in vielen Versuchen quer durch die Technik. Experimentier- und Baufreude über die eigenen Modelle, die Dokumentation im Praktikumsbericht sowie Spannung und Spaß gehören natürlich dazu! Der Experimentierkasten kann im Anschluss mit nach Hause genommen werden. Programm: 3 Tage Experimentieren, 1 Tag LEGO WeDo, 1 Tag MINT-Ausflug.

## Naturwissenschaftscamps (4.-6.Klasse)

Bei diesem Camp geht es mit einem eigenen Experimentierkasten in vielen Versuchen quer durch die Naturwissenschaften. Außerdem steht eine Einheit mit dem Calliope auf dem Programm. Der Experimentierkasten kann im Anschluss mit nach Hause genommen werden. Programm: 3 Tage Experimentierkasten, 1 Tag Calliope, 1 Tag MINT-Ausflug.

## Coding-/Computer Science-Camps (6.-10. Klasse)

Bei diesem Camp werden Grundkenntnisse erworben, um die ersten Programmierungen selbst vorzunehmen. Mit Snap! werden die ersten eigenen Spiele programmiert. Von HTML über Python bis hin zur eigenen App ist das Camp für alle gedacht, die sich intensiver mit Programmierung auseinandersetzen wollen. Programm: 1 Tag Snap!, 1 Tag Python, 1 Tag MIT App Inventor, 1 Tag HTML und Robotik mit NAO, 1 Tag Ausflug.

## Robotikcamps (4.-9. Klasse)

Bei diesem Camp wird der inhaltliche Schwerpunkt komplett auf Robotik gesetzt. Sowohl Robotik mit LEGO Education Mindstorms EV3 als auch der ProgrammierEinstieg und Programmierung von Mikrocontrollern bilden Schwerpunkte. Programm: 3 Tage LEGO Mindstorms EV3, 1 Tag Snap! mit Arduino, 1 Tag MINT-Ausflug.

## 3D-Druck- & Drohnenbau Camps (6.-10. Klasse)

Das 3D-Druck & Drohnenbau Camp kombiniert zwei bereits ausgereifte Zukunftstechnologien in einem Camp. Der Bau und die Programmierung eines 3D-Druckers, der Bau einer Drohne sowie ein Flugtraining und eine Einführung in die rechtlichen Aspekte des Drohnenflugs in Deutschland bilden Schwerpunkte der Woche. Programm: 2,5 Tage 3D-Druck, 1 Tag Drohnenbau und Flugtraining, 0,5 Tag Kenntnisnachweis für Drohnenpiloten über SafeDrone, 1 Tag MINT Ausflug.

## Fischertechnik Education Camps (6.-10. Klasse)

In diesem Camp werden mit Hilfe von Fischertechnik verschiedenste Modelle aus den Bereichen Konstruktion, Mechanik und Statik gebaut, erforscht und wissenschaftliche Hintergründe praktisch erlebt. Ziel ist es die Freude am Problemlösen, die kreative Entfaltung und den Spaß am Lernen mit Fischertechnik zu fördern und zu entdecken.

Programm: 4 Tage Fischertechnik Education (u.a. 1 Tag FT Physik, 1Tag FT Mechanik, 1Tag FT Pneumatik, 1 Tag FT Elektronik), 1 Tag MINT-Ausflug.

## EduGaming Camps (6.-10. Klasse)

Gaming und Bildung?! Das passt zusammen – und macht Spaß! Gut gemachte Spiele sind so erfolgreich, dass sie Menschen aus den unterschiedlichsten Gesellschaftsschichten und Kulturkreisen fesseln können. Die hohe Motivation und der Spaßfaktor beim Spielen machen Computerspiele hochinteressant für Bildungs- und Lernprozesse. EduGaming ist nicht nur für Daueraddler und Computerfreaks – allen Interessierten ermöglichen wir den Einstieg von Grund auf! Programm: 4 Tage EduGaming (u.a. Minecraft, Spiele selber programmieren, ...), 1 Tag MINT-Ausflug.

## Elektronikcamps (6.-10. Klasse)

Im Elektronikcamp können Schüler erste Erfahrungen im Bereich der Elektrotechnik sammeln. Diverse Elektronikbausteine und Schaltungen werden erlernt, geplant und selbst in Funktion gebracht. Ein Lötkurs und ein zum Thema passender Ausflug beschließen das einwöchige Programm. Programm: 1 Tag Lötkurs, 1 Tag Kurs Schaltungen/Transistoren, 2 Tage Elektronikprojekt, 1 Tag MINT Ausflug.

### PowerLernCamps / Nachhilfe (4.-13. Klasse)

Bei unserer Nachhilfe / Lerncamps besteht die Möglichkeit, Schulstoff in Mathematik anwendungssicher zu trainieren, Lücken zu schließen oder in den Sprachen Englisch und Französisch ein Grammatik- und Konversationstraining mit Unterstützung durch das Rosetta Stone Sprachsystem zu absolvieren. Weitere Fächer sind auf Anfrage möglich. Bei den Lerncamps ohne

Übernachtung sind 25h Schulstunden Lernprogramm vorgesehen. Bei den Camps mit Übernachtung sind ca. 50 Schulstunden sowie ein Ausgleichsprogramm am Abend eingeplant. Beginn ist sonntags um 18 Uhr und Ende freitags um 14 Uhr. Camp ohne Übernachtung: Mo.-Fr. von 8-13 Uhr.

*Organisatorisch bedingte Programmänderungen vorbehalten.*



### Leistungen / Übernachtung / Kostenumlage

Die Kosten für die Camps mit Übernachtung inklusive aller Transfers, Programm und Eintritte, Betreuung, Unterkunft und Vollverpflegung betragen 395 Euro (Ausnahmen: 3D-Druck- & Drohnenbaucamp: 445 Euro inkl. Drohnenbausatz, PowerLernCamps mit Übernachtung 495 Euro). Die Kosten für Camps ohne Übernachtung inkl. Programm, Betreuung, Mittagessen, Getränke (am Ausflugstag wird ein Lunchpaket benötigt) betragen 295 Euro, PowerLernCamps ohne Übernachtung 195 Euro. Sie erhalten nach Anmeldung per E-Mail eine Rechnung mit einem Zahlungsziel von 8 Tagen.

Die Anmeldung kann über nachfolgendes Formular oder über die Onlineanmeldung auf [www.master-mint.de/anmeldung](http://www.master-mint.de/anmeldung) erfolgen.

## Anmeldeformular Master MINT und Lern-Camps 2021



Datum des Camps: \_\_\_\_\_ Übernachtung gewünscht:  Ja  Nein

Schwerpunkt / Name des Camps: \_\_\_\_\_

Vorname, Name des Teilnehmers: \_\_\_\_\_ Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

Erziehungsberechtigte/r: \_\_\_\_\_

Straße, Nr.: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Telefon / ggf. Mobil: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Bemerkungen (z.B. Vegetarier): \_\_\_\_\_

Hiermit melde ich mein Kind verbindlich zu obigem Camp an. Im Anschluss erhalte ich per Email eine Anmeldebestätigung und Rechnung per E-Mail. Die untenstehenden Teilnahmebedingungen akzeptiere ich. Bei „on Tour“-Veranstaltungen: Mit der Anmeldung bestätige ich, dass mein Kind die besuchten Orte in 3er-/4er-Gruppen eigenständig erkunden darf und die notwendige Reife dafür mitbringt. Dies betrifft u.a. Schwimmbäder, Freizeitparks.

Ort, Datum

Unterschrift eines Erziehungsberechtigten

### Teilnahmebedingungen

- Veranstalter ist die IJM Stiftung, Heidelberg, [www.ijm-stiftung.de](http://www.ijm-stiftung.de); die Bustransfers führt die IJM Bildungsreisen GmbH, Heidelberg durch.
- Die Anmeldungen werden in der Reihenfolge des Eingangs berücksichtigt. Wird die Mindestteilnehmerzahl nicht erreicht, ist der Veranstalter berechtigt, die Veranstaltung abzusagen. Der Teilnehmerbetrag wird dann zu 100% erstattet; weitere Ansprüche können nicht geltend gemacht werden.
- Die Leistungen beschränken sich auf die in der Ausschreibung angegebenen Punkte.
- Ein Rücktritt von der Veranstaltung muss ausschließlich schriftlich erfolgen. Erfolgt der Rücktritt weniger als zehn Wochen vor Beginn der Veranstaltung werden 10%, weniger als fünf Wochen werden 25%, weniger als 14 Tage werden 50% und weniger als 3 Tage werden 100% des Teilnehmerbetrages als Kostendeckung einbehalten. Der Abschluss einer Reiserücktrittskostenversicherung steht jedem frei.
- Bis zum Reisebeginn kann ein Teilnehmer noch durch einen Dritten ersetzt werden. Allerdings kann das IJM dem Wechsel in der Person widersprechen, wenn der Dritte den besonderen Anforderungen der Expedition nicht genügt.
- Den Anordnungen der IJM-Teamer ist Folge zu leisten. Verstöße des Teilnehmers durch grobes ordnungswidriges Verhalten können zum Ausschluss von der Expedition führen. Alle anfallenden Kosten sind vom Reisetilnehmer zu tragen.
- Das IJM ist dazu berechtigt vom Reisevertrag zurückzutreten oder nach Reiseantritt den Reisevertrag zu kündigen, wenn die Reise durch höhere Gewalt oder sonstige, vom Veranstalter nicht zu vertretene Umstände, wie z.B. Katastrophen, Krieg usw. beeinträchtigt oder nicht durchgeführt werden kann. Das IJM zahlt den anteiligen Reisepreis zurück, der sich aufgrund nicht genutzter Dritteleistungen und nach Abzug der eigenen Aufwendungen ergibt.
- Sämtliche Beanstandungen sind unverzüglich der örtlichen Reiseleitung mitzuteilen. Die Reiseleitung wird versuchen, die Beanstandungen vor Ort zu beheben. Gelingt dies nicht, muss eine Niederschrift zwischen Reiseleitung und dem Teilnehmer angefertigt werden. Die Reiseleitung ist nicht befugt, Ansprüche anzuerkennen. Mögliche Ansprüche sind in schriftlicher Form direkt über das IJM geltend zu machen. Alle Ansprüche müssen innerhalb eines Monats nach vertraglich vorgesehener Beendigung der Freizeit vorgebracht werden. Es gilt der Poststempel.
- Es besteht für alle Teilnehmer die Pflicht, dass vor der Expedition / dem Camp zugesandte Notfallformular und das Personalblatt vollständig und richtig auszufüllen. Im Unterlassungsfall, z.B. bei bekannten Infektionskrankheiten, ist eine Haftung für den Veranstalter ausgeschlossen.

Anmeldung bitte per Post an:

IJM Stiftung, Haberstraße 1, 69126 Heidelberg

oder per Fax an:

06221 / 39 556-65

oder eingescannt per E-Mail an:

[anmeldung@ijm-online.de](mailto:anmeldung@ijm-online.de)

