

Master MINT Camps 2018 für Schüler/innen

In den Schulferien inkl. Vollpension, Betreuung, Programm mit oder ohne Übernachtung



Mit unterschiedlichen Themenschwerpunkten:

- LEGO Education Camps (4.-9. Klasse)
- Coding-&Computer-Science-Camps (6.-10. Klasse)
- **Neu!** 3D-Druck- & Drohnenbau (6.-10. Klasse)
- Technikcamps (4.-6. Klasse)
- Robotikcamps (5.-10. Klasse)
- **Neu!** Elektronikcamps (6.-10. Klasse)
- Naturwissenschaftscamps (4.-6. Klasse)
- **Neu!** Spionagecamps (6.-10. Klasse)
- **Neu!** Weltraumcamps (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. Pro Woche gehören jeweils noch ein bis zwei Besuche in befreundete Einrichtungen dazu (je nach Verfügbarkeit). Dazu können gehören z.B. Deutsches Luft- und Raumfahrtzentrum, Technoseum Mannheim, Mathematikum, Haus der Astronomie oder Technikmuseum Speyer/Sinsheim. Alle Transfers während der Woche werden mit unseren eigenen Master MINT Expeditionsbussen durchgeführt. Für ein Rahmenprogramm mit Kinoabend, Schwimmbadbesuch, Spiel und Sport ist gesorgt. Beginn ist um 18 Uhr am ersten Tag (Sonntag), Ende am letzten Tag (Freitag) um 14 Uhr jeweils in Heidelberg. Einige Camps können auch ohne Übernachtung gebucht werden. Diese Camps dauern dann täglich (Mo.-Fr.) von 9-16 Uhr. Letzte Informationen zum Camp sowie eine Packliste erhalten die Teilnehmer jeweils eine Woche vor Beginn des Camps.

Termine:	Mögliche Schwerpunkte:	Termine:	Mögliche Schwerpunkte:
11.02.-16.02.	LEGO Education*, Technik*, Coding&Computer-Science	19.08.-24.08.	LEGO Education*, Weltraum, Coding&Computer-Science
25.03.-30.03.	LEGO Education*, Naturwissenschaften*, Spionage	26.08.-31.08.	LEGO Education*, Elektronik*, Spionage
01.04.-06.04.	LEGO Education*, Robotik*, 3D-Druck & Drohnenbau	02.09.-07.09.	LEGO Education*, Robotik*
20.05.-25.05.	LEGO Education*, Technik*, Weltraum, Coding&Comp.-Science	30.09.-05.10.	LEGO Education, 3D-Druck & Drohnenbau
27.05.-01.06.	LEGO Education*, Elektronik*, Naturwissenschaften	07.10.-12.10.	Naturwissenschaften, Spionage
22.07.-27.07.	LEGO Education, 3D-Druck&Drohnenbau	14.10.-19.10.	LEGO Education, Elektronik
29.07.-03.08.	Robotik*, Technik*, Coding&Computer-Science	21.10.-26.10.	Technik, Robotik
05.08.-10.08.	LEGO Education*, Robotik*, Spionage	28.10.-02.11.	LEGO Education*, Spionage, Coding&Computer-Science
12.08.-17.08.	LEGO Education*, 3D-Druck & Drohnenbau		

Die mit (*) gekennzeichneten Camps können auch ohne Übernachtung gebucht werden und beginnen dann jeweils montags.

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 näher gebracht. 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.

Technikcamps (4.-6. Klasse)

Mit einem eigenen Experimentierkasten geht es in vielen Versuchen quer durch die Technik und technische Grundkenntnisse. 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 Experimentierkästen können im Anschluss mit nach Hause genommen werden. Programm: 3 Tage Experimentierkasten, 1 Tag Calliope, 1 Tag MINT-Ausflug.

NEU: Weltraumcamps (6.-10.Klasse)

Das Universum mit seinen Zusammenhängen und Geheimnissen rückt in den Mittelpunkt des neuen MasterMINT Weltraumcamps. Thematische Ausflüge z.B. in ein Planetarium/Sternwarte nehmen die Teilnehmer mit auf eine Entdeckertour, bei der vom Marsroboter bis zur Raumstation verschiedenste wissenschaftliche und technische Themen ihren Platz finden. Programm: 2 Tage LEGO Mindstorms EV3, 1 Tag Simulation Game Raumstation, 1 Tag Ausflug zum DLR, 1 Tag Ausflug zum Planetarium oder Sternwarte.

NEU: 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 thematischer Ausflug.

Coding-/Computer Science-Camps mit SAP Young Thinkers (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, 1 Tag Ausflug zur SAP.

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. Ein Ausflug zu einem Produktionsunternehmen wie z.B. Audi, wo ganz viele Roboter zusammenarbeiten, darf natürlich nicht fehlen. Programm: 3 Tage LEGO Mindstorms EV3, 1 Tag Snap! mit Arduino, 1 Tag Ausflug zu Audi.

NEU: Spionagecamps (6.-10. Klasse)

Im Spionagecamp tauchen die Kinder ein in die Welt von Geheimdiensten, Ermittlern und Geheimagenten. Workshops zur Spurensicherung, ein Abseiltraining und Verschlüsselungstechniken sind nur Auszüge einer spannenden Woche voller 007-Flair. Programm: 1 Tag Spurensicherung, 1 Tag Bau von Spionageutensilien, 1 Tag Bau einer Alarmanlage mit Arduino, 1 Tag Verschlüsselung und Codes, 1 Tag Ausflug in den Hochseilgarten.

NEU: 3D-Druck- & Drohnenbau (6.-10. Klasse)

Das 3D-Druck und 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 Tage 3D-Druck, 2 Tage Drohnenbau, 1 Tag Flugtraining mit Einführung in das Luftverkehrsrecht.

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 325 Euro. Die Kosten für Camps ohne Übernachtung inkl. Programm, Betreuung, Mittagessen und Getränke betragen 215 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 erfolgen.



Anmeldeformular

Master MINT Camps 2018 in Heidelberg

Bitte tragen Sie nachfolgend das gewünschte Camp ein. Der Teilnahmebeitrag pro Camp beträgt 325 Euro (mit Übernachtung und Vollzeitprogramm) oder 215 Euro (ohne Übernachtung mit Tagesbetreuung 9-16 Uhr).

Datum: _____ Übernachtung: Ja Nein

Schwerpunkt: _____

Vorname, Name des Teilnehmers: _____

Erziehungsberechtigte/r: _____

Straße, Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

Geburtsdatum des Teilnehmers: _____

Telefon / ggf. Mobil: _____

E-Mail: _____

Bemerkungen: _____

Hiermit melde ich mein Kind verbindlich zu obigem Camp an. Im Anschluss erhalte ich per Email eine Anmeldebestätigung und Rechnung. Die untenstehenden Teilnahmebedingungen akzeptiere ich.

Ort, Datum

Unterschrift eines Erziehungsberechtigten

Teilnahmebedingungen

- Veranstalter ist die IJM Stiftung, Heidelberg, 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 Reiseteilnehmer 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 Drittleistungen 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, das 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