

## Infos zur Sommerakademie

Bereits zum 16. Mal findet in diesem Jahr vom 16.08. bis zum 18.08.2022 die Sommerakademie am Albrecht-Dürer-Gymnasium statt.

Hier können besonders begabte und interessierte Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen 5 bis 8 kreativ arbeiten und Wissen erwerben, das über den Schulalltag hinausgeht. In insgesamt fünf spannenden Kursen geht es um Schach, um Escher-Drehfiguren und um das Programmieren von Mikrocomputern. Darüber hinaus erforschen wir die Welt der Insekten und der Berliner Spatzen.

Es wird eine Teilnahmegebühr von 20,- Euro erhoben.

Die Durchführung der Sommerakademie hängt von der Pandemie-situation ab. Wir führen die Kurse im Rahmen des im August geltenden Hygienekonzepts durch. Falls erforderlich, folgen genauere Hinweise ca. eine Woche vor Beginn per Mail.

## Anmeldung

mit dem unter  
[www.albrecht-duerer-gymnasium.de](http://www.albrecht-duerer-gymnasium.de)  
erhältlichen Anmeldeformular

bis zum  
**24. Juni 2022**  
am  
Albrecht-Dürer-Gymnasium

## Kontakt Sommerakademie

### Albrecht-Dürer-Gymnasium

**Adresse** Emser Straße 133-137, D-12051 Berlin

**Website** [www.albrecht-duerer-gymnasium.de](http://www.albrecht-duerer-gymnasium.de)

**E-Mail** [sekretariat@albrecht-duerer.schule.berlin.de](mailto:sekretariat@albrecht-duerer.schule.berlin.de)

**Telefon** 030 221 99 43 10

**Fax** 030 221 99 43 43

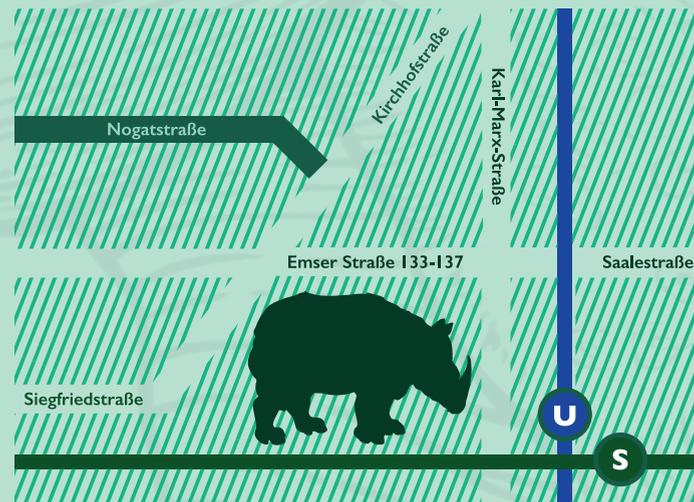
.....

## Verkehrsanbindung



.....

## Lageplan



**ALBRECHT DÜRER  
GYMNASIUM**

**16. Sommerakademie  
16.08.2022 – 18.08.2022**



## Coding und Making mit Arduino und Co.

Hr. Neumann

ab Jahrgangsstufe 5

Du willst lernen, wie man programmiert und bastelst gern mit Technik? Dann kannst du in diesem Kurs lernen, wie man mithilfe der Programmiersprache Snap! sogenannte Microcontroller, wie den Arduino oder den Minicomputer Raspberry Pi steuert. Dazu werden wir verschiedenste Sensoren auslesen, LEDs zum Blinken bringen und am Ende ein kleines Projekt auf die Beine stellen. Von der Wetterstation bis hin zur Mülltrennung auf Knopfdruck ist alles denkbar. Eure Ideen sind gefragt!

## Werde Spatzenretter:in!

Fr. Prey, Fr. Akdemir

ab Jahrgangsstufe 5



Überall um uns herum zwitschert es, aber wo wohnen unsere kleinen geflügelten Nachbar:innen denn eigentlich? Sie sind uns näher, als du vielleicht dachtest. Unter'm Dach, in der Leuchtschrift ... aber reicht der Platz denn auch wirklich, um allen Spatzen ein Zuhause zu bieten? Wir setzen uns mit dieser Frage auseinander, indem wir eine Tour durch den Kiez und über das Schulgelände machen und dabei mehr über Spatzen und ihre Lebensräume erfahren. Unterstützt mit Expertenwissen werden wir dabei durch die Initiative „Berliner Spatzenretter“. Schließlich werdet ihr selbst aktiv und baut euer eigenes Vogelhäuschen, das auf die Bedürfnisse der Stadtvögel angepasst ist.

## Escherparkett und Escher-Drehfiguren

Fr. Klose, Fr. Türhan

ab Jahrgangsstufe 5

Mit wenigen geometrischen Handgriffen verwandeln wir einfache Formen in komplexe und oft auch überraschende Gebilde. Hierzu zählen: das Escher-Parkett – aus beliebigen Vierecken werden durch Umlegen von Flächenanteilen Figuren und flächendeckende Muster – sowie die Escher-Drehfigur – aus einem zusammenhängenden Netz wird durch Falten und Kleben eine Figur, die sich endlos drehen lässt; die Drehfiguren sollen ein sich selbst entwickelndes fortlaufendes Muster erhalten.

## Überall Insekten?!

Fr. Schmitt, Fr. Nowak

ab Jahrgangsstufe 5

Was krabbelt denn da? Im Laub im Wald, an Baumstämmen und auf der Wiese überall wimmelt es von unzähligen Käfern und anderen Insekten. Welche wichtige Aufgabe haben sie im Wald? Und warum trifft man die kleinen Krabbeltiere sogar in der Innenstadt an? In unserem Kurs erforschen wir die Welt der Insekten und erfahren, warum sie so wichtig sind. Dazu machen wir einen Ausflug in den Wald. Da sie wichtig und nützlich für uns sind, werden wir ihnen kleine Geschenke, wie Samenkugeln und Insekten-schlafplätze basteln.



## Schach

Hr. Müller, Hr. Schlüter

ab Jahrgangsstufe 5

Wolltest du schon immer mal einen Gegner ohne Blutvergießen speißen, (auf-)gabeln oder gar schlagen? Und hast du nicht Lust, ein ganzes Heer in eine Schlacht zu führen, die nur mit Geisteswaffen ausgetragen wird? Dabei gewinnst nicht nur du – wenn du gewinnst –, sondern auch dein Gegner. Das königliche Spiel, ja der König aller Spiele, bietet dafür die besten Möglichkeiten. Du lernst nicht nur spielerisch die Grundregeln des Schachspiels, sondern erfährst auch, wie man einen Gegner nur mit drei Zügen besiegt. Aber Vorsicht: Dein Gegner hat vielleicht einen fiesen Gegenplan ... Zum Spielen verfügen wir nicht nur über ausreichend Schachbretter, Schachuhren und auch Figuren, sondern wir werden auch auf dem Riesenschachbrett des Schulhofes einen Mannschaftswettkampf austragen.