Projekte im Jahrgang 7

7/1: Wissenschaftler = Künstler
7/2: EinStein fällt auf den anderen (Kettenreaktionen)
7/3: Die ganze Welt in einem Marmeladenglas
7/4: Rätseln wie Einstein
7/5: Einstein-Parkour
7/6: Einstein-Anekdoten

7/1: **„Die größten Wissenschaftler sind immer auch Künstler."** (Albert Einstein) In diesem Projekt könnt Ihr eine gestalterische Annäherung an Einsteins Leben und Werk erproben. Hierzu werden zwei bis drei Teilgruppen gebildet, die jeweils nach eigener Anwahl, unterschiedliche künstlerische und gestalterische Projekte entwickeln, so dass z.B. Mini-Museen im Schuhkarton, Fotostorys, zeichnerische oder skulpturale Arbeiten entstehen. Ebenso können selbst vorgeschlagene Projektideen umgesetzt werden.
7/2: **EinStein fällt auf den anderen** (Kettenreaktionen) Das Projekt verbindet Physik und Kreativität mit dem Gefühl ein „EinSteinianer" zu sein. An drei Tagen wollen wir planen, wie Steine und andere Materialien (ähnlich Domino) fallen können, um den Namen E I N S T E I N zu schreiben. Herauskommen soll ein Video, welches dann hoffentlich mit vielen Steinen die Kreativität der ‚EinSteinianer:innen' widerspiegelt.
7/3: **Die ganze Welt in einem Marmeladenglas** *„Freude am Schauen und Begreifen ist die schönste Gabe der Natur." Albert Einstein* In diesem Projekt wollen wir eine eigene kleine Welt erschaffen, beobachten und begreifen. Dazu erstellen wir unsere eigenen Flaschengärten. Doch was brauchen wir an belebten und unbelebten Bestandteilen dafür? Können Lebewesen in einem verschlossenen Glas denn überhaupt langfristig überleben? Und was hat das alles mit dem globalen Klimawandel zu tun? Wir wollen diesen Fragen auf den Grund gehen, unseren Mitschüler: innen unsere selbst erschaffenen kleinen Welten und Erkenntnisse präsentieren und am Ende jeder einen kleinen Flaschengarten mit nach Hause nehmen.
7/4: **Rätseln wie Einstein** Als Einstieg wird die Gruppe selbst das Exit-Game "Rette Einstein!" mit u.a. physikalischen Experimenten durchlaufen und kleinere Kodierungsrätsel und Logicals zum Thema "Leben von Albert Einstein" lösen. Danach erhaltet Ihr einen Input zu Codierungen am Beispiel ASCII und Ceasar-Code und die Struktur von Exit-Games, damit Ihr selbst ein Exit-Game zum Thema Albert Einstein planen könnt. Zum Abschluss führen wir alle einige Exit-Games durch.
7/5: **Einstein-Parkour** Sei sportlich aktiv und entwickle mit uns den ultimativen Einstein-Parkour, der Dich als echte/n Einsteinianer/in ausweist. Mit diversen Geräten werden wir einen Parkour in der Halle erarbeiten und ihn selbst mit coolen Moves bewältigen. Final entsteht ein Video, welches wir gemeinsam schneiden und letztlich präsentieren werden. Wir freuen uns auf euch!
7/6: **Einstein-Anekdoten – endlich verfilmt** Wir wollen uns dem Namensgeber unserer Schule über einige Anekdoten nähern. Das sind kurze, witzige Geschichten, die uns mit dem Physiker, Nobelpreisträger und Menschen Albert Einstein bekanntmachen. Zu den kleinen Begebenheiten sollt ihr ein kurzes Drehbuch bzw. Storyboard schreiben, die Figuren selbst herstellen, (Film)Hintergründe basteln etc. Anhand dessen soll dann mit der Stop-Motion-Technik daraus ein kleiner Film werden. Dazu ist lediglich ein Handy mit der entsprechenden App nötig. Wie genau das funktioniert, schauen wir uns gemeinsam an. Die Ergebnisse werden am Ende präsentiert und können auch auf der Homepage der Schule veröffentlicht werden.

Projekte im Jahrgang 8

8/1: Actionbound – Einsteinianer unterwegs in Potsdam
8/2: Jüdisches Leben
8/3: Offenes Fotoprojekt „Auf den Spuren Einsteins“
8/4: Vorhang auf! – Hier kommt Albert
8/5: Einstein rappt
8/6: Einstein goes America
8/7: Escape the Einstein
8/8: Eine Zeitreise in Einsteins Berlin

8/1: Actionbound – Einsteinianer unterwegs in Potsdam

An zahlreichen Orten in Potsdam hat Albert Einstein, der Namensgeber unserer Schule, gewirkt. Was viele nicht wissen: der Mann mit den schneeweißen Haaren und dem markanten Schnurrbart war dabei oft sehr sportlich unterwegs. Sei es rennend, spazierend oder mit dem Rad - er war immer in Bewegung.
Um Albert Einstein gerecht zu werden, sollen daher in dieser Veranstaltung in Gruppen verschiedene (sportliche) interaktive Schnitzeljagden und Handy-Rallyes geplant sowie durchgeführt werden, die das Wirken Albert Einsteins in Potsdam verdeutlichen. Und wer weiß, vielleicht wird eure Schnitzeljagd ja schon bald ein fester Bestandteil an unserer Schule, um den Namensgeber besser kennenzulernen.
Wichtig: Packt bitte witterungsbedingte Sportbekleidung für draußen ein. Wir wollen aktiv werden.

8/2: Jüdisches Leben

Lasst uns gemeinsam in Potsdam auf „ Spurensuche“ gehen. Es gibt vieles zu entdecken: in Häusern, auf dem Gehweg , in Büchern, in Dokumentationen… . Was hat unser Vorhaben mit Albert Einstein zu tun? Ihr werdet es herausfinden. **„Ich habe keine besondere Begabung, sondern bin nur leidenschaftlich neugierig“.** Albert Einstein
Wir freuen uns auf neugierige Schülerinnen und Schüler!

8/3: Offenes Fotoprojekt „Auf den Spuren Einsteins“

Mehrere „Blickwinkel“ auf das Leben und Wirken Albert Einsteins sind möglich, ob Gebäude, Biografie, Atome etc.
Beispiele für praktische Entscheidungen: Fotostory, Daumenkino, Schattentheater-Dokumentation, Fotocollage, Fotoentwicklung aus Zeichnungen, Erstellen einer Serie z.B. zu Einsteins Leben u.a.
⟹ Die Entwicklungskosten der Fotos werden durch die Teilnehmer getragen!
⟹ Voraussetzung: gute Handykamera oder eigene Kamera

8/4: Vorhang auf – Hier kommt Albert!

Liebe Schülerinnen und Schüler der 8. Klassen!
In unserem Projekt wollen wir uns mit Albert Einstein als Mensch befassen. Dazu führen wir kurze Recherchen durch (überwiegend zu seiner Kindheit und Jugend) und schreiben kleine Bühnenszenen.
Freut Euch dann auf die Aufführungen am Freitag.

8/5: Einstein rappt

“Wenn ich kein Physiker wäre, wäre ich vermutlich Musiker geworden. Ich denke oft in Musik. Ich lebe meine Tagträume in Musik. Ich sehe mein Leben als Ausdruck der Musik.” (Albert Einstein)
Wir beschäftigen uns im Projekt kreativ mit unterschiedlichen Aspekten von Rap-Musik. Das eigene musikpraktische Erleben und Arbeiten, wie das Schreiben von Texten und Entwickeln von Beats (auch Beatboxing), steht dabei im Vordergrund. Alle nötigen Grundlagen dafür erlernt Ihr natürlich vorab.

8/6: **Einstein goes America**

Im Mittelpunkt unseres Projekts soll Albert Einstein als Emigrant, der vor den Nazis in die USA flüchten musste, stehen. Unter Nutzung der App *Bookcreator* möchten wir gemeinsam ein multimediales Buch mit dem Titel „Einstein goes America“ gestalten. Materialien werden Euch zur Verfügung gestellt werden. Für das Buch könnt Ihr zusätzlich zu Euren kleinen Texten Soundeffekte, Fotos, Videos und sogar ein fiktives Interview einfügen. Eurer Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt - getreu nach Albert Einstein, der gesagt haben soll: „Phantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt.“

8/7: **Escape the Einstein**

Ihr habt Lust, den Einsatz von Escape Rooms im Klassenraum kennenzulernen und selber auf den Spuren von Einstein einen solchen EduBreakout für eure Mitschüler und Mitschülerinnen zu konzipieren? Dann seid Ihr hier genau richtig. Gemeinsam wollen wir nicht nur EduBreakouts ausprobieren und spielen, sondern auch eigene Escape Rooms für euren Klassenraum erstellen. Dabei könnt Ihr unter Anleitung von Frau Matthees und Herrn Schulz Eurer Kreativität freien Lauf lassen und Materialien, Rätsel und Experimente selber erstellen. Zum Abschluss sollen dann die Escape Rooms gespielt werden.

8/8: **Eine Zeitreise in Einsteins Berlin**

Tauche mit uns ein in gleich zwei faszinierende Zeitreisen: Erkunde zunächst das Berlin der Vorkriegszeit auf den Spuren des legendären Physikers Albert Einstein. Wir betrachten die Stadt durch die Einstein-Brille und tauchen in sein persönliches Leben ein. Anschließend lassen wir Einsteins berühmtes Motto - 'Spiel ist die beste Forschung' - lebendig werden und begeben uns auf ein Zeitreise-Abenteuer namens Einsteins Relativitätskrise. Sei dabei, wenn Geschichte lebendig wird und Spaß auf Wissenschaft trifft!