

Wettbewerbe

Freude und Kreativität zeigen unsere Schülerinnen und Schüler erfolgreich in der Auseinandersetzung mit anderen in zahlreichen naturwissenschaftlichen und mathematischen Wettbewerben.

Moderner Naturwissenschaftlicher Trakt

In einem separaten Gebäudeteil befinden sich die naturwissenschaftlichen Fachklassen- sowie diverse Sammlungsräume. Die Fachräume eignen sich hervorragend sowohl für das eigenständige Experimentieren als auch das Demonstrationsexperiment.



KONTAKT

Altes Kurfürstliches Gymnasium Bensheim

Wilhelmstraße 62
64625 Bensheim

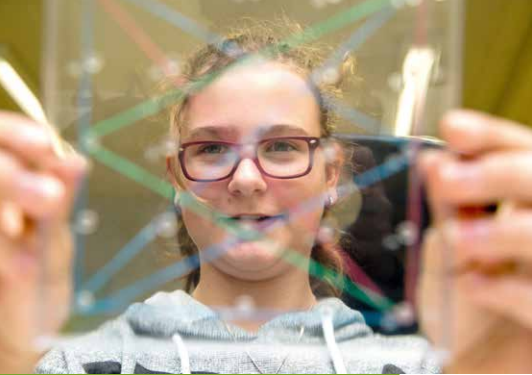
Tel. 06251-8432-0
Fax 06251-8432-50
Mail direktion@akg-bensheim.de
www.akg-bensheim.de



MITEINANDER bilden
LEISTUNG erleben
TRADITION entfalten



MINT freundliche Schule



MINT am AKG

Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik

Wir sind von der Initiative MINT Zukunft e.V. als »MINT-freundliche Schule« ausgezeichnet. Dies bestätigt, dass unser Fachunterricht und die Vielfalt der Arbeitsgemeinschaften eine qualifizierte Ausbildung im MINT-Bereich bieten.

Neben dem Regelunterricht in Mathematik, den Naturwissenschaften und Informatik bieten wir einen MINT-Kurs im Wahlunterricht der Mittelstufe an.

In der Oberstufe besteht die Möglichkeit in Grund- und Leistungskursen sein Wissen in MINT-Fächern zu vertiefen.

Unsere Schülerinnen und Schüler bauen in unseren Angeboten vernetzte Denkstrukturen auf und steigern ihre Teamfähigkeit. Für die Arbeit im Unterricht stehen mehrere Klassensätze an Tablets zur Verfügung, die u.a. für den Einsatz von Mess-Sensoren und die Auswertung von Experimenten genutzt werden können.

Es ist uns wichtig, dass alle Schülerinnen und Schüler die Anforderungen der MINT-Fächer bewältigen können. Daher gibt es in der Sekundarstufe I auch Unterstützungsangebote in Mathematik.

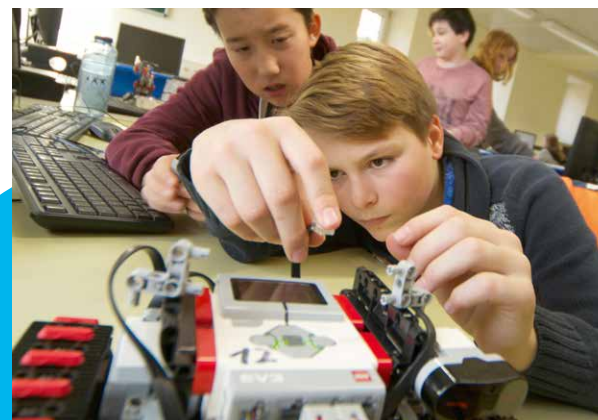
Unsere Arbeitsgemeinschaften

Voraussetzungen und Inhalte

Interesse an naturwissenschaftlichen Fragestellungen, Freude am planvollen Experimentieren, Fähigkeit zur kritischen Bewertung der Ergebnisse, Spaß am Ideenaustausch und bei der Vorstellung und Dokumentation der Ergebnisse. Wir fördern die individuellen Interessen und Begabungen.

Mit Robotics zur Informatik

In der Unterstufe werden, basierend auf dem Lego Mindstorms Baukasten, Roboter gebaut und mit Hilfe einer Programmiersprache unter Nutzung verschiedener Sensoren in Bewegung gesetzt. Am Ende eines Projekts steht dann die Erprobung, Anpassung und Vorführung der Roboter, eventuell auch die Teilnahme am First-LEGO-League-Wettbewerb. Auch in der Informatik-AG der Mittelstufe geht es um das Erlernen einer Programmiersprache und deren Anwendung beim Experimentieren mit Elektronik und Technik.



Mathematik: mehr als Rechnen

Die Mathematik-AG ist eine „Spielwiese“ für alle, die Spaß an Mathematik und logischem Denken haben. Die Schülerinnen und Schüler entdecken zusammen mit Gleichgesinnten die Mathematik beim Knobeln und Spielen, erlernen dabei verschiedene Problemlöse-Strategien und bereiten sich nebenbei auf verschiedene Wettbewerbe wie z.B. Mathematik-Olympiade und Känguru-Wettbewerb vor.

Biologie: Vom Biotop zur DNA

Der Schulgarten mit Teich, Gewächshaus und Hochbeet ermöglicht biologische Beobachtungen und Projekte im Freien. In einem Vivarium lassen sich Wirbellose züchten und beobachten. Die Mikroskopier-AG bietet einen Rahmen, nach eigenem Interesse biologische Objekte „unter die Lupe“ zu nehmen. In der Oberstufe gibt es die Möglichkeit, molekularbiologische Techniken kennenzulernen und selbst anzuwenden.

Von der Forscher-AG zu Jugend forscht

Was tun Naturwissenschaftler eigentlich, wenn sie „forschen“? Experimente zum Mitmachen und selbst Ausprobieren führen Schülerinnen und Schüler der Klassen 5 und 6 in das naturwissenschaftliche Arbeiten ein. Wer sich dann mit eigenen Fragen und Problemen beschäftigen und nach Lösungen suchen möchte, findet in der AG Jugend forscht den passenden Rahmen: Die Unterstützung beim planvollen Experimentieren, kritischen Bewerten und Dokumentieren der Ergebnisse ermöglicht bei Interesse die Teilnahme am Jugend forscht-Wettbewerb.