



TheaterSchule - Sommerakademie Brandenburg/Berlin 2021

Ausschreibung und Anmeldung für die Sommerakademie Theater/Schule 2021 vom 25.06.2021 bis 28.06.2021. Die Veranstaltung findet, je nach pandemischer Lage, entweder digital-online oder live im LISUM Ludwigsfelde statt.

Theater und Digitalität/Netztheater - Das große Finale

Die Sommerakademie 2021 bearbeitet zwei Themen:

(1) „Theater und Digitalität/Netztheater“, mithin Theaterformen, die einzig digital stattfinden können.

(2) „Das große Finale“, um einen Abschied zu markieren, da das bis dato bewährte Leitungsteam Lambert Blum, Martina Leeker und Thomas Wehling die Fortführung der Sommerakademie Theater/Schule in diesem Jahr an die Brandenburgische Landesarbeitsgemeinschaft Theater in Schulen e.V. (BLAG.Tis) abgeben wird.

„Theater und Digitalität/Netztheater“

Die Pandemie hat zu einem bis dahin kaum vorstellbaren Digitalisierungsschub im Theater geführt, da das vermeintlich unüberwindliche Diktum der Liveness wegen der Schließungen von Spielstätten nicht mehr durchführbar war. Theater und Performance entdeckten daraufhin gezwungenermaßen das Internet als Bühne und die Ästhetiken und Dramaturgien von dessen Plattformen und den an diesen hängenden Tools als Auslöser neuer Spielwiesen. Partizipation sowie technische Fehler wurden dabei zur digitalen Version von Liveness. Es entstanden beispielsweise Game-Performances, in denen man eine vermeintlich vermisste Person suchen oder ein Rätsel lösen musste. In virtuellen Räumen spazierte Zuschauer_innen gemeinsam mit Akteur_innen über die Bühnen. Schließlich wurde jüngst mit der Inszenierung „Werther-live“ gar das gute alte Stadttheater auf Zoom, WhatsApp und Instagram gebracht; Kanäle, über die sich Werther und Lotte in pandemisch-digitalen Zeiten kennen und lieben lernten. Es kündigen sich zudem große Veränderungen für das institutionalisierte Theater an, denn mit der avisierten Etablierung *digitaler Sparten* und der Involvierung sogenannter *digital natives* werden auch alte Hierarchien und Kulturansprüche des Theaters in Frage gestellt. Es tendiert zu einem *Ort der Ermöglichung von kultureller Teilhabe*. Es zeigt sich also, dass dieses „digitale Theater“ nicht nur eine Notlösung ist, auf die in Zeiten der Pandemie zurückgegriffen wurde, um sie dann schnellst möglichst nach letzterer wieder zu vergessen. Vielmehr geht es um neue Formen von Theater, die nur im Kontext sowie mit Hilfe von Digitalität denkbar und machbar sind. Jüngst wurde dafür der Topos Netztheater stark gemacht (<https://www.boell.de/de/netztheater>).

An diese Entwicklungen schließt die Sommerakademie 2021 an mit dem Ziel, eine technische, ästhetische und konzeptuelle Fortbildung in diesem Bereich zu ermöglichen. Es geht mithin um Netztheater, das einerseits in pandemischen Zeiten den Theaterunterricht aufrechterhalten kann. Andererseits - und vor allem sollen - sollen neue Möglichkeiten von Theater erschlossen werden. Dazu werden Werkstätten zu drei wichtigen Erscheinungsformen des digitalen Theaters/Netztheaters angeboten: (1) Performances in 3D VR-Bühnen, (2) ästhetische Möglichkeiten und technische Bedingungen für Video-Theater-Serien (TikTok) in *social media*, (3) Partizipative Game-Performances.

Diese Fortbildung ist für den Komplex „Theater – Digitalität – Schule“ von besonderer Bedeutung. Es geht dabei nicht um eine Digitalisierung im Sinne der Ausstattung mit Geräten und Infrastrukturen, sondern vielmehr um *Schule als Labor der Auseinandersetzung mit digitalen Kulturen*. Denn gerade die performativen Künste mit ihrer Ausrichtung auf Vollzug, Handlung, Rollen und Spiel haben einen genuinen Bezug zu den medialen Welten, mit denen Jugendliche heute umgehen, wie Spiele, soziale Medien oder Do-it-Yourself-Kulturen. Im Schulfach Theater ist es zudem möglich, gerade über die Analyse und den künstlerischen, d. h. den ästhetisch überformenden und damit verfremdenden Umgang mit digitalen Szenarien, Choreographien, Figuren, Narrationen und Aufführungspraktiken die postdigitale Lebensrealität der Jugendlichen einer produktiven Reflexion zugänglich zu machen. *Theater und Digitalität* steht mithin für eine Umstellung von Schule auf eine postdigitale Bildung, in der Wissen prekär wird und Schüler_innen zu Experten und Lehrer_innen zu Teamplayern werden.

Das große Finale

"Das große Finale" hat vielschichtige Formen und Aufgaben. Man kennt es z. B. aus dem Kontext von Wettbewerben wie Fußball-Endspiele, Modell-Shows oder dem Eurovision Song Contest. Die Gegner_innen der Endrunden stehen fest, der Ausgang aber ist höchst ungewiss und spannungsgeladen. "Das große Finale" steht auch für eine bewusste und inszenierte, mithin geplante Art des Beendens und Verabschiedens. Etwas hört nicht einfach auf, sondern das Ende wird gefeiert, wobei zugleich mitschwingt, dass es nach dem fulminanten Abschluss in einer anderen Form weitergehen könnte; vielleicht nicht mehr so glamourös wie bisher. Auch zur Katastrophe tendierende und nicht kontrollierbare Ereignisse, etwa ein Sturm, ein Gewitter, ein Vulkanausbruch oder eine Überschwemmung, können im Nachhinein als ein großes Finale einer schon länger brodelnden Entwicklung (Wetterlage, Klimawandel, Ausbeutung der Natur) erzählt werden. Nunmehr kommt, so scheint es, ein nicht-mehr-menschliches Agens ins Spiel.

"Das große Finale" stellt sich allerdings nicht von alleine her, sondern bedarf einer Dramaturgie, um überhaupt in Erscheinung treten zu können. Entsprechende Gestaltungsweisen werden in den performativen Künsten ebenso entwickelt und tradiert wie im Film oder in der Musik. Zu denken ist etwa an die Dramaturgie des *Happy End* oder des *Show-Down*, mit denen dramatische Situationen und Entwicklungen so arrangiert werden, dass sie schließlich furios und fulminant in einer finalen Lösung münden. Das kompositorische Drängen zu einem Höhepunkt in der Musik oder die überbordende Bündelung der Tanzenden im Corps de ballet sind Beispiele für eher struktural-abstrakte dramaturgische Spannungsbögen für "Das große Finale". Bei aller Unterschiedlichkeit geht es in den genannten Beispielen immer um die Überführung widerstreitender, vielleicht sogar nicht aushaltbarer Spannungen in die Ökonomie einer finalen Auflösung. Diese ist ambivalent, denn sie ist vielleicht nicht immer zum Wohle aller Beteiligten, bringt aber Chaos und Widerstreit in die dramaturgische Logik einer vermeintlich zielführenden Steigerung. So kehrt, zumindest zeitweise und beispielhaft, Ruhe ein.

Die Inszenierung eines großen Finales kann mithin als eine Kulturtechnik gesehen werden, um mit einer Mischung aus Leichtigkeit und Wehmut Zäsuren, Übergänge und Veränderungen zu bezeichnen. Diese zu markieren und zu feiern ist eine Form des produktiven Umgangs mit der immer schon virulenten Veränderbarkeit und Kontingenz von Existenz. Statt sie zu fürchten, werden sie bejubelt. "Das große Finale" hilft in diesem Kontext dann auch dabei, den Schmerz des Endes und des Abschieds zu bewältigen.

In den Werkstätten zum Thema sollen große Finale und deren Dramaturgien erarbeitet, reflektiert und präsentiert werden. Folgende Fragen sind dabei u. a. leitend: Wann und aus welchen Gründen wird ein Finale initiiert und inszeniert (z. B. Fernsehshow, Jahreswechsel, Fußball, Wettbewerb, Soap)? Mit welcher Dramaturgie wird ein Finale gestaltet, welcher Art ist es (z. B.: Happy End, Show-down, Event) und welche Wirkungen hat es? Was macht die Größe eines Finales aus? Was wäre es wert, ein großes Finale zu bekommen? Wie würdet Ihr Euch von einer Institution, einer Veranstaltung, von Beziehungen, die Euch wichtig sind/waren, wertschätzend und fulminant verabschieden?

Die Veranstaltung ist unter der Anerkennungs-Nr.: - **210625-35.11-46511-210331.1** - durch das Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg als Fortbildung im Form eines ERSATZ-Angebots anerkannt.

Werkstätten

1.) Virtuelle Theater-Räume selbst gestalten (Michael Straeubig)

Theater und Digitalität ist in aller Munde. Jedoch sind die technologischen Hürden für soziale virtuelle Räume und Theater in der virtuellen Realität noch recht hoch. Damit sich digitale Dramaturgie und Didaktik entwickeln können, benötigen wir vor allem niedrigschwellige Angebote, die es Theaterschaffenden erlaubt, unabhängig von Hintergrund und Vorkenntnissen experimentieren zu können.

In diesem praktischen Workshop lernen wir, eigene virtuelle Welten zu gestalten und theatrale Formate zu entwickeln. Wir erforschen die Möglichkeiten und Beschränkungen der VR-Umgebung *Mozilla Hubs* und spielen mit Avataren, multimedialen Inhalten und 3D-Objekten. Am Ende hat jede*r Teilnehmer*in eine eigene kleine Welt gebaut und dabei wertvolle Erfahrungen gesammelt, die sie/er weitergeben kann.

Mozilla Hubs basiert auf quelloffener Software und wird von einer Non-Profit Organisation entwickelt. Es wird beispielsweise von der *Akademie für Theater und Digitalität* in Dortmund verwendet und kam beim diesjährigen Treffen der dramaturgischen Gesellschaft als virtueller Tagungsort zum Einsatz.

Dieser Workshop ist "hands-on", Vorkenntnisse sind ausdrücklich nicht erforderlich. Auf bereits fortgeschrittene Teilnehmer*innen kann individuell eingegangen werden. Absolute technische Voraussetzung ist jedoch ein PC/Laptop mit Webcam und Mikrofon (kein Tablet) und eine aktuelle Version des Chrome Browsers. Für Cardboard VR (optional) wird ein halbwegs aktuelles Smartphone (iPhone oder Android) benötigt.

Dr. Michael Straeubig (www.straeubig.com) ist Systemtheoretiker, digitaler Dramaturg, Gamedesigner und Creative Coder. Als Marie Curie Fellow an der University of Plymouth untersuchte und gestaltete er spielerische Systeme. Als Diplom-Informatiker mit Schwerpunkt künstlicher Intelligenz arbeitet er an der Schnittstelle von Theater, Games, virtueller Realität und künstlicher Intelligenz. Lehrtätigkeiten an den Universitäten Plymouth, Lüneburg und Nanjing. Fellow of the Higher Education Academy. Initiator des Workshop-Formats "Imperfect VR".

2.) Digital erweiterte Theaterworkshops via TikTok realisieren (Judith Ackermann)

TikTok ist in Bezug auf seine Ausrichtung im Vergleich zu anderen Social Media Plattformen stärker auf die Bereiche Kreativität, Fiktion und Performance ausgerichtet. Im Zentrum der App stehen nutzer*innengenerierte Videoclips, die maximal eine Minute umfassen dürfen und über gemeinsam verwendete Sounds, identische Choreografien und thematische Kategorisierungen miteinander in Verbindung gesetzt werden. Zusätzlich beinhaltet TikTok eine Vielzahl von Elementen, die videobasierte Interaktion mit anderen Nutzenden in quasi Echtzeit ermöglichen.

Dies bietet interessante Möglichkeiten zur Realisierung digital erweiterter Theaterworkshops mithilfe der App – und lässt sowohl die gemeinschaftliche Performance vor Ort zu als auch die Interaktion mit räumlich entfernten Personen zu. In dieser Hinsicht stellt TikTok ein spannendes Tool in Bezug auf die Flexibilisierung und Pluralisierung von Zugängen zu theaterpädagogischen Aktivitäten dar.

In der Werkstatt wollen wir die verschiedenen kreativen Möglichkeiten TikToks besser kennenlernen und ihre Potenziale für die Gestaltung digital-erweiterter Theaterworkshops identifizieren und erproben. Dazu werden wir allein und gemeinsam kleine Szenen und Formate mithilfe der App gestalten und erste Ideen für einen Einsatz in der Schule entwickeln.

***Judith Ackermann** ist Forschungsprofessorin für Digitale und vernetzte Medien in der Sozialen Arbeit an der FH Potsdam. Seit 2017 leitet sie anteilig das BMBF-Projekt „Postdigitale Kunstpraktiken in der Kulturellen Bildung“ (PKKB) und seit 2019 anteilig das Projekt „Digitale Inklusion im Kontext Sozialer Angststörungen“ (DISA). In ihrer Forschung befasst sie sich mit den Potenzialen der Digitalisierung für Gesellschaft und Kultur. Ackermann ist wissenschaftlicher Beirat der Akademie für Theater und Digitalität Dortmund und betreibt seit August als @dieprofessorin Wissenschaftskommunikation auf TikTok.*

3.) Mario Killed the Video Star (Caspar Bankert – komplexbrigade)

Herzlich willkommen im digitalen Zeitalter. Im Zeitalter des spielenden Menschen. Das Spiel steht im Zentrum menschlicher Entwicklung. Kinder spielen, um zu lernen und externe Motivationsstrukturen wie Geld halten uns Erwachsene bei der Stange. Doch was hat das Spiel auf der Bühne verloren?

In diesem Workshop schauen wir uns verschiedene Formen der Geschichtenerzählung und Dramaturgie in Spielen an. Mal auf der Bühne, mal auf Festplatten und mal in Hobbykellern introvertierter Jugendlicher suchen wir nach Ideen, Ästhetik und Strukturen, die wir schamlos klauen können. Wir untersuchen digitale Theaterperformances und Phänomene des Internets nach ihren Bugs und Features und entwickeln daraus eigene Bühnenkonzepte.

Außerdem werden wir die Webseite www.roll20.net dazu nutzen, eine virtuelle Bühne zu errichten. Auf dieser für Rollenspieler bekannter TTRPG's (tabletop role playing games) entwickelten online Tischoberfläche, lassen sich Bilder bewegen und Szenen anlegen, um so ein Puppenspiel im Netz zu gestalten.

Benötigt wird nur ein Computer mit Internetzugang und Mikrofon.

***Caspar Bankert** ist studierter Puppenspieler und absolvierte seinen Abschluss an der Hochschule für Schauspiel Ernst Busch. Nach seinem Studium gründete er das Theaterkollektiv „komplexbrigade“ und arbeitete seitdem vielfältig beschäftigt im Bereich der darstellenden Künste. Caspar ist als Sprecher, Puppenspieler, Game-Designer, Illustrator und Regisseur beruflich tätig und war im diesem Jahr Fellow an der Akademie für Theater und Digitalität in Dortmund.*

In seiner Arbeit als Regisseur verbindet Caspar Bankert die Strukturen und Mittel digitaler und analoger Spiele mit den Möglichkeiten menschlicher Akteure in theatralen Situationen.

4.) „Theater und Digitalität“ – Theorie-Werkstatt (Martina Leeker)

„Theater und Digitalität“ spielen eine wichtige Rolle für die Ausgestaltung digitaler Kulturen, denn sie arbeiten an einer Umstellung von modernen Vorstellungen aus dem 18. Jahrhundert zu beispielsweise Mensch, Subjekt, Handlungsfähigkeit, Technik, das Politische und Sozialität. In den Fokus rücken nun techno-humane Handlungsensembles, in denen sich menschliche und technische Agierende Handlungs- und Entscheidungsmacht teilen. Dabei entstehen zudem neue Formen von rituellen Zusammenkünften und Events, die an die Stelle des Politischen als Aushandeln von unterschiedlichen Meinungen und Interessen treten. Diese Umstellungen laufen auch im Kontext des seit der Pandemie aufkommenden, rein digital machbaren und im Internet präsenten „Netztheaters“ weiter und werden beschleunigt. Es gilt diese „performative Posthumanisierung“, wie die Umwälzungen genannt werden können, in ihren historischen und aktuellen Ausprägungen zu rekonstruieren, um die Bedeutungen und Effekte von „Theater und Digitalität“ zu verstehen. In der Werkstatt werden Geschichte und Gegenwart von „Theater und Digitalität“ vorgestellt und im genannten Kontext untersucht. Es werden kleine Theorie-Performances entstehen, die u.a. TikTok, Instagram sowie Videos auf YouTube nutzen.

Martina Leeker ist Privatdozentin für Theater- und Medienwissenschaft sowie Performerin und Regisseurin. Diverse Gastprofessuren, u. a. 2019 – 2020 für Theaterpädagogik an der Universität der Künste Berlin; bis 2018 Senior-Researcher am „Centre for Digital Cultures“, Leuphana Universität Lüneburg; diverse Lehraufträge, u. a. in Medienwissenschaft, Kunst und Kunstpädagogik, Pädagogik. Gründungsmitglied und Leitungsteam der Sommerakademie Theater/Schule. Forschungsschwerpunkte: Theater und Digitalität, digitale Kulturen, Kritik, Posthumane Bildung sowie Forschung mit performativen Methoden in Speculation-Labs und Wissensperformances. www.martina-leeker.de, www.projects.digital-cultures.net/e-i/

Organisatorisches

Allgemeiner Hinweis auf die pandemische Lage

Die Sommerakademie 2021 wird unabhängig von der pandemischen Lage stattfinden. Sofern es die Situation erlaubt, vor Ort im LISUM in Ludwigsfelde. Wenn es die Umstände nicht zulassen, wird die Sommerakademie 2021 digital über die Plattform Zoom angeboten. Entsprechende Zugangslinks werden nach erfolgreicher Anmeldung rechtzeitig vor Start verschickt.

Die Entscheidung über die Veranstaltungsform wird voraussichtlich am 01.06.2021 getroffen werden.

Ablauf

Neben der täglichen Arbeit in den Werkstätten gibt es in der Sommerakademie theoretische Inputs. Auch im Sommer 2021 wird es Vorträge der DozentInnen geben, in denen sie ihre Arbeit vorstellen.

Zeiten

Anreise (bei Präsenzveranst.):	Fr., 25. Juni	bis 09:00 Uhr Anreise, 10:00 Uhr Eröffnung im Plenum
Werkstätten:	Fr., 25. Juni	von 11:00 Uhr bis 18:00 Uhr
	Sa., 26. Juni	von 09:00 Uhr bis 18:00 Uhr
	So., 27. Juni	von 09:00 Uhr bis 18:00 Uhr

Fr.19:30 Uhr: Kurzvorstellung der anderen Werkstätten und der Arbeit der Dozenten außerhalb der Sommerakademie

Sa. 19.30 Uhr: **Informationen zum SDL**, zur Konzeptbewertung und zum Coaching in Vorbereitung der nächsten SDL und zur Brandenburgischen Landesarbeitsgemeinschaft Theater in Schulen

So. 20:00 Uhr: Gruppe manifest – Wie kann man mit jiddischen Liedern und Geschichten von Josef Burg an der Schule dem Antisemitismus begegnen?

Einzelauswertung: So., 27.Juni Am Ende nach der Werkstatt

Präsentation: Mo., 28.Juni 10:00 – 12.00 Uhr

Allgem. Auswertung: Mo., 28.Juni 12:10 – 13.00 Uhr, Übergabe der Teilnehmer-Bestätigungen

Ort (sofern Präsenzveranstaltung)

Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg
Struweg
14974 Ludwigsfelde

<https://lisum.berlin-brandenburg.de>

TeilnehmerInnen

- LehrerInnen (DS, DG, Musik, Kunst, Deutsch, Informatik etc.) aus Brandenburg/Berlin und SchülerInnen (ab 16 Jahre) aus Brandenburg/Berlin
- GrundschullehrerInnen, die in ihren Arbeitsfeldern spiel- und theaterpädagogischen Verfahren nutzen möchten
- MitarbeiterInnen soziokultureller Institutionen
- SozialpädagogInnen und ErzieherInnen
- SpielleiterInnen und TheaterpädagogInnen sowie alle Berufstätigen, die theaterpädagogische Verfahren anwenden (z.B. SupervisorInnen, BeraterInnen, MediatorInnen etc....)

Anmeldung

Damit die Sommerakademie vom Schulamt als Fortbildungsveranstaltung anerkannt wird, ist es notwendig sich über das beigefügte Formular anzumelden. Bitte kopiert es und schickt oder faxt es an die unten angegebene Kontaktadresse. Bitte gebt Kopien auch an andere interessierte KollegInnen, SchülerInnen etc. weiter!

Auch auf den Fortbildungsseiten des Bildungsservers Berlin-Brandenburg (Externe Angebote - FortbildungsNetz) ist sie veröffentlicht.

Eure Anmeldung gilt als verbindlich, wenn Ihr keine Absage bekommt.

Da Überbelegungen einzelner Werkstätten möglich sind, gebt bitte einen Zweitwunsch an! Der Posteingangsstempel entscheidet über Teilnahme und Werkstatt!

Unterkunft

Gästezimmer des LISUM in EZ und DZ möglich.

Dazu liegt eine aktuelle Übersicht zu den Benutzungsgebühren des LISUM auf <https://lisum.berlin-brandenburg.de> vor.

Lehrkräfte aus Brandenburg, die in einer Entfernung von mehr als 30 km vom LISUM entfernt wohnen, müssen für die Übernachtung keine Kosten tragen.

Kosten pro TeilnehmerIn

Teilnehmerbeitrag:

Erwachsene:	89,00 € überweisen auf das unten angegebene Kto.
SchülerInnen aus Brandenburg/Berlin:	10,00 € überweisen auf das unten angegebene Kto.

Der Betrag ist bitte bis zum **11. Juni 2021** auf folgendes Konto einzuzahlen:

Betreff:	SOMAK 21 LISUM
Konto-Inhaber:	transARTES e.V.
IBAN:	DE15 1001 0010 0915 9771 02
BIC:	PBNKDEFF

Die Teilnahmebeiträge können von der Steuer (Anerkennungs-Nr.: - wird nachgereicht -) abgesetzt werden.

Verpflegung

Wird in der Mensa des LISUM bereitgestellt und muss selbst getragen werden.

Rücktritt

Bei einem **Rücktritt** bis 10 Tage vor Beginn der Veranstaltung wird die Hälfte des Teilnahmebeitrages zurückgezahlt. Danach ist eine Rückerstattung nicht mehr möglich (Ersatzleute können geschickt werden).

Anmeldeformular zur Sommerakademie 2021

Seminardaten	
Thema	Theater und Digitalität/Netztheater - Das große Finale
Ort	LISUM Berlin/Brandenburg, Struweg, 14974 Ludwigsfelde ODER Zoom (digital)
Dauer	25.06.2021– 28.06.2021
Fortbildungsnummer	Anerkennungs-Nr.: 210625-35.11-46511-210331.1

Persönliche Daten des Anmeldenden	
Nachname	Vorname
Titel	Geburtsdatum
Straße/Hausnummer	PLZ/Ort
Telefon	Handy
E-Mail	

Daten der Dienststelle/Schule/Bildungseinrichtung des Anmeldenden	
Schule/Dienststelle	Bundesland
Straße/Hausnummer	PLZ/Ort
Telefon	E-Mail

Werkstattauswahl (Bitte 1 Erstwunsch und 1 Zweitwunsch wählen) Bei Überschreitung der Teilnehmerzahl zählt der Posteingangsstempel. Bei Überbelegung einer Werkstatt (Poststempel!) zählt der Zweitwunsch.		
Werkstatt	Erstwunsch	Zweitwunsch
1 Virtuelle Theater-Räume selbst gestalten (Michael Straeubig)		
2 Digital erweiterte Theaterworkshops via TikTok realisieren (Judith Ackermann)		
3 Mario Killed the Video Star (Caspar Bankert – komplexbrigade)		
4 „Theater und Digitalität“ – Theorie-Werkstatt (Martina Leeker)		

Übernachtung in den Gästezimmern des LISUM (Kosten müssen selbst getragen werden)		
<input type="checkbox"/> Nein	<input type="checkbox"/> Ja, EZ	<input type="checkbox"/> Ja, DZ mit _____

Mit der Speicherung der vorstehenden Daten zur Vorbereitung, Durchführung und Auswertung dieser und zukünftiger Sommerakademien – zu keinen anderen Zwecken – bin ich einverstanden. Dieses Formular kann zur Vorlage beim Schulamt zwecks Anerkennung als Fortbildung genutzt werden. Schüler und Nicht-Lehrer nutzen bitte auch dieses Formular und lassen nichtzutreffende Felder frei.

Anmeldeformular unterschrieben/ausgefüllt bis zum **30. Mai 2021** an:

Fax: 030 / 88724929
Email: wehling.t@web.de

Es gelten die organisatorischen Informationen zur Sommerakademie 2021.

Ort, Datum

Unterschrift