

Bamberger Informatik Tag (BIT) 2017:

Praktische Erfahrungen für Schülerinnen und Schüler

Zum nun vierten Mal fand am 23.06.2017 der Bamberger Informatik Tag (BIT) an der Fakultät Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik (WIAI) statt. Mädchen und Jungen der Vor-, Grund- und weiterführenden Schule konnten hier in verschiedenen Workshops in unterschiedliche Bereiche der Informatik hineinschnuppern, mit dem Ziel die Kinder für die Informatik und ihre Anwendungsbereiche zu begeistern.

Wie jedes Jahr startete auch dieser BIT mit einer kurzen Begrüßung durch die Schirmherrin der Nachwuchsprojekte an der Fakultät WIAI Frau Prof. Dr. Ute Schmid. Ebenfalls wieder mit dabei war Dr. Uwe Henker von medatixx, der es auch dieses Jahr wieder schaffte die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit seinem Vortrag zum Thema „Warum Informatik studieren?“ für die IT-Branche als Berufsfeld zu begeistern.

Nach der Begrüßung ging es für die motivierten Schülerinnen und Schüler der Klassen 5 bis 8 in die Workshops „Crazy Robots“, „Spielend Programmieren“, und „Scratch dir Deine eigene Welt“. Die Schülerinnen und Schüler ab Klassenstufe 9 durften an dem Workshop „Programmierung eines Web-Chats“ teilnehmen.

Die Vor- und Grundschul Kinder starteten bereits vor der Begrüßung mit ihrem Workshop „Programmieren mit Scratch Junior“. Die Kleinen konnten hier (auch in Begleitung ihrer Eltern) mit der visuellen Programmiersprache Scratch kleine Welten programmieren. Den Kindern machte vor allem die intuitive Bedienung des Programms am Tablet Spaß. So konnten sie recht schnell kleine Algorithmen programmieren und mit deren Hilfe Tiere animieren.

Im Workshop „Crazy Robots“ war der Name Programm. Die Schülerinnen und Schüler bauten zunächst nach Anleitung in Gruppen je einen Lego-Mindstorm Roboter zusammen. Anschließend konnten Sie mit Hilfe eines visuellen Programms am PC kurze Befehlssequenzen schreiben. Die Roboter – mit vielen verschiedenen Sensoren ausgestattet – konnten so zum Beispiel 50 cm vor einer Wand wenden, kurze Melodien abspielen oder auch auf Klatschen reagieren und stoppen. Eine Schülerin erklärt stolz: „Mein Roboter kann an einer Linie entlangfahren und sich am Ende einmal drehen und sogar bellen!“

Ein eigenes kleines 2D-Computerspiel durften die Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Workshop „Spielend Programmieren“ entwickeln. Zunächst lernten alle zusammen die Funktionen des Programms anhand eines Drachenspiels kennen, danach konnten die Kinder entweder das Drachenspiel weiterausbauen oder etwas Neues beginnen. Einer der Teilnehmer baute sogar die bekannte Pokémon-Welt nach und sagt dazu: „Es war schon etwas kompliziert, aber die Workshopleiter haben eine Liste mit Ideen, wenn man nicht weiterweiß und mit Pokémon kenne ich mich ja sehr gut aus.“

Die Programmiersprache Scratch war Thema im Workshop „Scratch dir deine eigene Welt“. Die Schülerinnen und Schüler hatten keine Probleme die visuelle Programmiersprache zu verstehen und bauten interaktive Welten, in denen verschiedenste Charaktere zu Hause sind, so z.B. Einhörner oder Bären. Dieses Jahr gab es sogar eine Tierolympiade. Zwei Teilnehmer schafften es im Team verschiedene Tier um die Wette laufen zu lassen! Ein riesen Spaß!

Zu Beginn des Oberstufenworkshops stellten kurz die aktuellen Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Projekts „make IT – Informatik Mentoring“ eben dieses kurz vor und berichtetet von ihren eigenen, durch die Bank positiven Erfahrungen. Zitat einer Teilnehmerin: „Ich kann wirklich jedem, der nicht so genau weiß, was er nach dem Abi machen will, dieses Projekt empfehlen. Auch wenn man nicht unbedingt Informatik studieren will, lernt man so die Uni und das Studium im Allgemeinen kennen und lernt auch viel über sich selbst und seine Wünsche.“ Anschließend erhielten sie von Frau Prof. Dr. Ute Schmid Teilnahmeurkunden. Dann startete der eigentliche Workshop. Die Ältesten beschäftigten sich mit der Programmierung eines Web-Chats im gleichnamigen Workshop. Die Uni stellte hierfür einen Webserver bereit, mit dem die Schülerinnen und Schüler dann ihre eigenen Web-Chats erstellen konnten. Ein Schüler sagte, dass es schon etwas knifflig sei und er es noch nicht ganz hinbekommen habe, aber gerne zu Hause weiter an seinem Chat bauen möchte. Insgesamt bekamen die Schülerinnen und Schüler so einen praktischen Einblick in das für die Informatik wichtige Prinzip von Client und Server.

Abgerundet wurde der Tag von einer kurzen Abschlussbesprechung in ausgelassener Stimmung. Die Kinder konnten hier unter Anleitung von Frau Prof. Dr. Ute Schmid den Eltern und den anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmern kurz die Ergebnisse aus ihren Workshops präsentieren und ihre Teilnahmeurkunden entgegennehmen. Dieses Jahr wurden zudem die Mentorinnen und Mentoren des Projekts „make IT – Informatik Mentoring“ geehrt und die Anwesenden auf dieses weitere Nachwuchsprojekt der Uni Bamberg ab Klasse 9 aufmerksam gemacht.

Neben den Workshops für die Kinder fand dieses Jahr zu zweiten Mal die Firmenkontaktmesse für Studentinnen und Studenten der Universität Bamberg statt. Viele Firmen aus der Umgebung auf der Suche nach IT-Studierenden präsentierten sich hier. Die Studierenden hatten die Möglichkeit sich hier über Praktikumsangebote, Werkstudentenstellen, Möglichkeiten der Abschlussarbeitenbetreuung und den Berufseinstieg zu informieren. Darüber hinaus bot die Agentur für Arbeit die Möglichkeit eines Bewerbungsunterlagenchecks an, bei dem die Studierenden kostenlos von fachkompetenten Mitarbeiter ihre Bewerbungsunterlagen durchsprechen konnten. Des Weiteren gehört zum diesjährigen Angebot noch ein Fachvortrag der Firma medatixx zum Thema: „Schnuppertag & Co. – interaktives Bewerbungsgespräch“, der von den Studierenden ebenfalls sehr positiv aufgenommen wurde.

Hannah Deininger