

## Nachbericht MUT 2017

Zum 14-ten Mal fand dieses Jahr das Herbstferienprogramm MUT – Mädchen und Technik an der Fakultät Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik (WIAI) der Otto-Friedrich-Universität Bamberg statt. Wie immer waren die Plätze sehr schnell ausgebucht – unter den Mädchen zwischen zehn und 14 Jahren erfreut sich das Workshopangebot der Universität Bamberg großer Beliebtheit. Insgesamt konnten die begeisterten Mädchen zwischen sieben verschiedenen und sehr spannenden Workshops wählen. Das Programm erstreckte sich über zwei Tage (02.11 & 03.11.2017).

Spaß hatten die Teilnehmerinnen des Workshops „Wie bleibt unser Geheimnis geheim?“. Hier konnten die Mädels Verschlüsselungsverfahren quer durch die Menschheit von der Antike bis heute kennen lernen und natürlich direkt ausprobieren. Besonders gut bewertet wurde die Thematisierung von sicherem Schutz geheimer Nachrichten im Internet. Hierzu sagt eine Teilnehmerin: „Ich bin sehr froh, dass ich nun mehr über die Sicherheit von geheimen Nachrichten weiß. Das gibt mir ein gutes Gefühl. Außerdem kann ich mit den Geheimschriften aus der Antike geheime Nachrichten mit meiner Schwester austauschen.“

Dass Bilder lügen können, erfuhren die Teilnehmerinnen des Workshops „Wenn Bilder lügen“. Die Mädchen lernten Bilder zu bearbeiten, zum Beispiel unschöne Dinge zu entfernen, aber auch sich selbst in eine ganz andere Kulisse hineinzusetzen. „Ich habe ein Bild gemacht, auf dem ich neben einem Pinguin in der Antarktis stehe. Dabei war ich da noch nie!“, erzählt eine Teilnehmerin begeistert.

Mit der visuellen Programmiersprache „Scratch“ setzen sich die Mädchen im Workshop „Scratch dir deine eigene Welt“ auseinander. Scratch ist eine Sprache, die auf visuellen Bausteinen basiert und daher intuitiv bedienbar ist. So können die Teilnehmerinnen interaktive Phantasiewelten bauen und darin, wie sie es sich vorstellen, unterschiedliche Charaktere animieren. Bei einer kurzen Stippvisite konnte ein Fußballfeld, ein Zoo, in dem sogar Drachen und Einhörnern wohnen sowie ein Wald mit vielen tierischen Bewohnern gesichtet werden.

Wie immer ein Renner war der Workshop „Crazy Robots“. Zunächst bauten die Teilnehmerinnen die Lego-Mindstorm-Roboter zusammen, danach ging es an die Programmierung. Über ein Programm auf dem PC konnten die Mädchen den Robotern die tollsten Sachen „beibringen“. Mit Hilfe von Sensoren können die Roboter an einer Linie entlangfahren, die Richtung wechseln, wenn sie an eine Wand stoßen und sogar Geräusche machen. Eine Teilnehmerin berichtet: „Wenn ich zweimal klatsche, dann spielt mein Roboter ein kurzes Stück Musik und dreht sich dabei. Das sieht so aus, als würde er tanzen.“

Was „Eyetracking“ genau ist lernten die Mädchen im gleichnamigen Workshop am Donnerstagvormittag kennen. Der Eyetracker ist ein Gerät, das die Augenbewegungen beim Betrachten eines Bildschirms erfasst. Die Mädels konnten das natürlich direkt selbst ausprobieren und dann durch die Auswertung ihrer eigenen Blickdaten feststellen, welchen Teilen des Bildschirms sie besonders viel Aufmerksamkeit schenken. „Es ist total cool dann zu sehen, wie sich die Augen bewegen, wenn man am PC sitzt und wo man so überall hinschaut!“, berichtet eine Teilnehmerin.

Als externe Workshopleiter sind auch dieses Jahr wieder die Jungs und Mädels des backspace e.V. angereist – im Gepäck viel Material und einige Lötgeräte. Diese konnten die Mädchen im „Lotworkshop“ ausprobieren. Mit Hilfe der erfahrenen Lötter des backspace e.V. hatten die Mädchen die Gelegenheit sich ihre eigene Uhr zu löten, die natürlich die Zeit anzeigen, aber auch blinken und

noch vieles mehr kann. Mit Metall, Drähten und Lötkolben legten alle begeistert los und die Endergebnisse konnten sich dann auch durchaus sehen lassen.

Zuletzt wurde noch der Workshop „Spielend Programmieren“ angeboten. Der Name ist hierbei Programm. Spielerisch konnten die Mädchen ihr eigenes 2D-Computerspiel programmieren. Der Phantasie waren dabei keine Grenzen gesetzt. Neben der Welt, in der das Spiel spielt, konnten die Mädchen auch alle Spielregeln komplett selbst bestimmen. Eine Teilnehmerin ließ in den Bergen einen Adler in einem Nest sitzen. Ziel war es, dem Adler die Eier unter den Füßen zu klauen. „Mir macht mein eigenes Spiel zu erstellen sehr viel Spaß. Außerdem ist es natürlich toll, dass man es danach direkt selbst spielen kann.“, erklärt eine Teilnehmerin.

Einen Runden Abschluss hat MUT dann in der Abschlussveranstaltung gefunden. Die Dekanin und Frauenbeauftragte der Fakultät WIAI Frau Prof. Dr. Ute Schmid hielt einen kurzen Vortrag mit brandaktuellen Bildern aus den Workshops der letzten beiden Tage und die Teilnehmerinnen konnten allen anwesenden Eltern, Freunden und Geschwistern zeigen, was sie in den zwei Tagen so alles erlebt und erstellt haben. Zuletzt erhielten alle Mädchen noch ein Teilnahmezertifikat. Wir freuen uns, dass auch in diesem Jahr wieder so viele Mädchen mit einem freudigen Lächeln und Begeisterung für die Informatik nach Hause gehen konnten. Im nächsten Jahr sehen wir uns wieder!

*Autorin: Hannah Deininger*