

Einblicke in die Welt hinter der digitalen Oberfläche

Bamberger Informatiktag erlebt nie dagewesenen Ansturm

Die Förderung digitaler Kompetenzen zählt zu den aktuellen bildungspolitischen Megathemen. Die Fakultät Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik (WIAI) der Otto-Friedrich-Universität Bamberg bietet hierzu bereits seit 2005 zahlreiche Workshops an, die bei Kindern und Jugendlichen den kompetenten und kritischen Umgang mit digitalen Medien und ein Verständnis für die Prozesse hinter der Bedienoberfläche digitaler Medien fördern wollen. Am vergangenen Freitag fand der jährliche Bamberger Informatiktag (BIT) statt, zu dem die Dekanin der Fakultät, Frau Prof. Dr. Ute Schmid, knapp 100 interessierte Kinder und Jugendliche begrüßen durfte. Bereits kurz vor 14 Uhr war ein reges Drängen im Foyer des Unigebäudes auf dem ERBA-Gelände zu verzeichnen und mit gespannter Erwartung fieberten die Kinder und Jugendlichen dem Beginn ihrer Workshops entgegen. Das bewährte Workshopprogramm umfasste Angebote für Vor- und Grundschüler sowie Schülerinnen und Schüler an weiterführenden Schulen - untergliedert in Kurse für 5. - 8. Klasse und Oberstufe.



Anmeldung im ERBA-Foyer

Für die Jüngsten stand ScratchJr bzw. Calliope auf dem Programm. Dabei wurden die Kinder nicht nur spielerisch an das Thema Programmieren herangeführt, sondern erfuhren zugleich, dass jedes Programm von Menschen erdacht wurde und strikt den Anweisungen seines Erfinders folgt. Der Calliope-Workshop, bei dem ein Mikrocontroller mittels einfacher Befehle zu einem Instrument, einer Wetterstation oder einer Diskokugel verwandelt werden kann, wurde auf Anregung der Grund- und Mittelschule Burgebrach aufgenommen, die seit dem Schuljahr 2017/2018 den Einsatz von Calliope im Sachunterricht sowie im Technikunterricht erfolgreich erprobt. Carina Neubauer und Andreas Schweibold, beide Lehrkräfte an der Grund- und Mittelschule Burgebrach, zeigen sich dabei insbesondere von der Kombination aus Lebensweltbezug und informatischer Grundbildung begeistert.



Workshop: Scratch Junior

Die Schülerinnen und Schüler der 5. bis 8. Klasse konnten zwischen den Workshops „Spielend programmieren“, „Scratch Dir Deine eigene Welt“ und „Crazy Robots“ wählen und machten sich mit Begeisterung an das Programmieren eigener Computerspiele und Roboter. Primär für die Oberstufe waren die Workshops „Programmieren eines Webchats“, bei dem die Schülerinnen und Schüler erfuhren, welche Techniken hinter der Kommunikation zwischen Clients und Servern stecken, und „Inside Android: Wie funktioniert eine App“ gedacht. Doch die Angebote erweckten nicht nur das Interesse der Oberstufenschülerinnen und -schüler, wie die Teilnahme von Deniz Isik aus der 5. Klasse zeigte. Bereits beim Regionalwettbewerb Schüler Experimentieren hatte er eindrucksvoll bewiesen, dass anspruchsvolle Programme



Workshop: Programmierung eines Webchats

nicht nur von älteren Schülerinnen und Schülern geschrieben werden können und informatische Bildung bereits in frühen Jahren ansetzen darf.

Am Ende eines rundum gelungenen Tages durften alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer nicht nur eine Teilnahmeurkunde sondern wertvolle neue Einblicke und Erfahrungen mitnehmen, die sie zu kompetenten Akteuren in der digitalen Welt macht. Frau Prof. Dr. Ute Schmid bedankte sich bei allen Mitwirkenden, die neben ihren Aufgaben in Forschung und Lehre ehrenamtlich viel Zeit investieren, um jährlich ein ansprechendes Workshopprogramm auf die Beine zu stellen. Dabei hatte das Organisationsteam alle Hände voll zu tun, um dem riesigen Ansturm auf die Workshops gerecht zu werden. "Wir wurden dieses Jahr von Anfragen der Eltern überrollt", so Tanja Fiehl, die organisatorische Leiterin des BIT. "Im Grundschulbereich haben wir spontan von 12 auf 34 Plätze aufgestockt. Für die Klassen 5 bis 8 haben wir die Teilnehmerzahlen ebenfalls erhöht. Dennoch konnten leider bei Weitem nicht alle Anfragen berücksichtigt werden." Wer nicht bis zum nächsten Jahr warten möchte, um sich beim Bamberger Informatiktag mit MINT-Themen zu befassen, dem legte Lutz Reuter, Ansprechpartner für die Angebote des Schülerforschungszentrums der Technologie-Allianz-Oberfranken (SFZ), schließlich noch die Seminar- und Projektangebote im Bereich Mathematik, Naturwissenschaften, Informatik und Ingenieurwissenschaften des SFZ nahe.

Autorin: Dr. Anja Gärtig-Daug