

Einen Einblick in die Welt der Wissenschaft vermitteln

Im Sommer freiwillig das Schwimmbad gegen den Hörsaal tauschen – diese Gelegenheit nutzten auch dieses Jahr wieder zahlreiche Jugendliche. Bereits zum 13. Mal lud die Hochschule für zehn Tage zur KINDERUNI ein, an der Schülerinnen und Schüler ab der 6. Klasse aus Pforzheim und dem Enzkreis teilnehmen können.

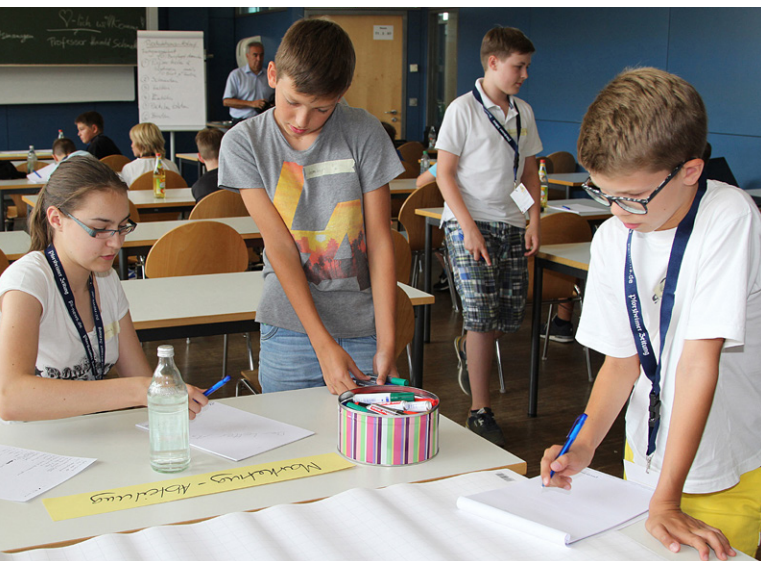


Bild oben: Professor Harald Schnell erklärte den Schülerinnen und Schülern, aus welchen Stationen eine Fabrik aufgebaut ist, was dort genau passiert und wer welche Aufgaben übernimmt.

Bild unten: Im Workshop „Meine erste App. Eine Einführung in die Programmierung“ mit Professor Dr. Raphael Volz.

Fotos: Annika Borchers

KINDERUNI-Organisatorin Cornelia Kamper stellte ein spannendes Programm aus allen drei Fakultäten zusammen, bei dem der Satz gelten kann, dass Kinder nicht für die Schule, sondern für das Leben lernen. „Wir möchten unseren KINDERUNI-Studierenden einen Einblick in die Welt der Hochschule und der Wissenschaft geben. Sie sollen – ohne Schulstress und Notengebung – Spaß an neuen Themen und am Lernen haben“, sagt sie über das erfolgreiche Format.

So durften Schülerinnen und Schüler zum Beispiel für einen Nachmittag zu Gestaltern werden. Sie entwarfen ein Logo für die KINDERUNI, das in Zukunft vielleicht als offizielles Markenzeichen der Veranstaltung genutzt wird, oder erlebten eine „Zeitreise zu den Anfängen der Fotografie“ und lernten dabei verschiedene Techniken kennen. Sie machten auch selbst Bilder mit einem Verfahren, das schon die Pioniere vor rund 180 Jahren nutzten. Die Jugendlichen durften zudem Apps entwickeln, die ein Android-basiertes Smartphone und Tablet sprechen lassen oder ein Computerspiel realisieren.

Wir alle kaufen unsere Produkte häufig im Geschäft. Aber wie werden diese eigentlich hergestellt und was muss bedacht werden, damit der Kunde zufrieden ist? Diese Fragen wurden in der Vorlesung „Was passiert eigentlich alles in einer Fabrik?“ beantwortet. Die Teilnehmenden gründeten die „Letterhead AG“, die Briefpapier herstellt und vertreibt. An anderer Stelle lernten die Schülerinnen und Schüler, dass Computerspiele vieles mit dem Ingenieurwesen gemeinsam haben. Hochauflösende Grafiken begeistern die Nutzer von Videospiele – und zunehmend auch Ingenieure. Denn bevor es in der Realität zur Fertigung kommt, werden Produkte bis ins Detail in der 3D-Konstruktion nachgebildet.

Auch hochaktuelle Themen wie Ökobilanzierung wurden in der KINDERUNI 2018 behandelt. Eine Ökobilanz verdeutlicht, welche Auswirkungen unser Kaufverhalten auf die Umwelt hat oder woher Rohstoffe für Produkte kommen. Die Jugendlichen konnten außerdem einen Blick hinter die Kulissen der Juristerei werfen und erfahren, wie Gesetze funktionieren. Anschließend konnten sie in die Welt der Zahlen einzutauchen und mit den Geschichten von Max & Moritz mehr über die Spieltheorie lernen. Dabei handelt es sich um ein Modellierungskonzept aus der Mathematik, das Entscheidungssituationen nachbildet. Hätten Max & Moritz sich nach ihrem 7. Streich retten können, wenn sie etwas von der Spieltheorie gewusst hätten? Und was hätte Lehrer Lämpel wohl dazu gesagt? Darüber konnten die Schülerinnen und Schüler gemeinsam bei der KINDERUNI philosophieren.

ANNIKA BORCHERS M.A.

ist Mitarbeiterin in der Zentralen Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Hochschule.