



Fachhochschule Erfurt • PF 45 01 55 • 99051 Erfurt

Fakultät Gebäudetechnik  
und Informatik

**Prof. Dr. Oksana Arnold**

## AI4Kids Newsletter 1/2023

**Endlich entspannt wieder in 3 neue kostenlose  
AI4Kids-Kurse ab Anfang Mai 2023 starten**

Altonaer Straße 25  
99085 Erfurt

Tel. 0361 6700 - 5531  
[oksana.arnold@fh-erfurt.de](mailto:oksana.arnold@fh-erfurt.de)

Sekretariat:  
Tel. 0361 6700 - 5510  
[sekretariat-ai@fh-erfurt.de](mailto:sekretariat-ai@fh-erfurt.de)  
[www.ai.fh-erfurt.de](http://www.ai.fh-erfurt.de)

**Liebe Kinder und Jugendliche, sehr geehrte Eltern,**

Erfurt, 20. April 2023

bereits kurz nach unserem Aufenthalt Anfang Juni 2022 im Popup-Store meldeten sich die ersten Interessenten für unser diesjähriges AI4Kids-Angebot an. Es war für die Betroffenen eine lange Wartezeit, die nun endlich für alle vorbei ist. 9 Studierende haben sich für das Modul angemeldet, so dass wir seit Anfang April fleißig die 3 großen Themen für die Kurse und die konkreten Inhalte für die jeweils 6 Veranstaltungen vorbereiten.

### Am 4. Mai 2023 geht es los ...

Wir erwarten Euch in unseren Computerpools und -laboren. Bis dahin sind natürlich noch alle Anmeldeformalitäten zu regeln, vom Ausfüllen des Anmeldeformulars sowie der Einwilligungserklärung für Bild- und Tonaufnahmen über die Teilnahmebestätigung bis zur Information, wo genau Euer Kurs stattfindet. Eigentlich haben wir uns schon Routine über die letzten 12 Jahre entwickelt. Doch fühlt es sich wie ein neues und spannendes Abenteuer an. Glücklicherweise mögen wir Abenteuer und würden Euch sehr gern mitnehmen! Die Tage werden länger und die Sonne in unseren Herzen ist immer dabei. Sie zaubert uns einfach ein Lächeln auf's Gesicht, das viel ansteckender als Corona ist. Euch wird damit Spaß und Freude garantiert. Nur an den schrecklichen Ukraine-Krieg, an das von Menschen gemachte Leid und die böswillige Zerstörung darf man sich nicht gewöhnen. Wenn also Geflüchtete durch ihre Teilnahme an unseren Kursen ein bisschen Ablenkung und Trost erhalten können, sind sie uns ganz herzlich willkommen. Verständigungsprobleme kriegen wir in den Griff. Versprochen.

Alle AI4Kids-Kurse finden in Präsenz statt. Aktuelle Hygieneregeln gibt es nicht. Ihr entscheidet also selbst, wie vorsichtig Ihr sein wollt. Unsere 9 Studierende – Eure Kursleiter:innen – dürfen dies auch.

### Ein weiteres Event steht auf dem Plan...

Neben der Vorbereitung und Durchführung der Kurse gibt es am 23.06.2023 die Lange Nacht der Wissenschaften (vgl. <https://lange-naechte.erfurt.de/ln/de/wissenschaftsnacht/index.html>). Noch ist das Programm nicht öffentlich, aber irgendwo im Haus 9 werden wir um 18:00 Uhr unsere Türen öffnen und Euch alles zeigen, was wir zu bieten haben: LEGO Mindstorms®, Programmieren mit Scratch®, Arbeiten mit der Minecraft Java Edition®. Auch Spielen und Tanzen mit dem humanoiden Nao-Roboter

ist erlaubt. Wenn Ihr Euch unverbindlich informieren wollt, was in den Kursen passiert, oder auf ein Gespräch mit den Studierenden Lust habt, dann kommt vorbei. Wir freuen uns auf Euch. Auch Wiedersehen macht Freude. Vielleicht wollt Ihr ein bisschen in Erinnerungen schwelgen oder erzählen, wie es für Euch weiterging. Bestimmt gibt es viel zu berichten. Wir sind gespannt.

### Zurück zu unseren 3 AI4Kids-Kurse ab 4. Mai ...

Es ist ein beglückendes Gefühl, Euch diese Angebote machen zu können. Die Informationen unter <http://www.ai.fh-erfurt.de/ai4kids/> sind aktualisiert und werden über die Mailing-Liste verteilt.

Nun wird es aber Ernst für Eure Anmeldungen. Voranmeldungen werden umgehend bearbeitet; Teilnehmer:innen der letzten Jahre erneut angeschrieben. Wer Interesse an einem der Plätze hat, sollte das Anmeldeformular per eMail an [sekretariat-ai@fh-erfurt.de](mailto:sekretariat-ai@fh-erfurt.de) schicken oder sich telefonisch melden. In den nächsten Tagen werden alle Plätze fest vergeben. Jeder Kurs findet am 4. und 11. Mai, dann nach einem Feiertag und einer Atempause am 1. und 8. Juni sowie nach einer weiteren Atempause und der langen Nacht am 29. Juni und 6. Juli jeweils von 16:00 Uhr bis 17:30 Uhr statt.

**Kurs A „Bauen und Programmieren mit LEGO® Mindstorms“** ist unser Standard-Kurs für Kinder ab 9 bzw. 10 Jahre, die sich für Technik begeistern und gern ihre Roboter bauen und programmieren wollen. Wir beginnen mit einem Basismodell und überlegen, was es durch neue „Anbauten“ erledigen kann. Dafür ist jede Menge zu tun und zwar nicht nur mit LEGO® Steinen, sondern auch am Computer. Um von Anfang an wie die Großen zu arbeiten, brauchen wir eine Programmierumgebung. Mal sehen, wofür sich die Studierenden entscheiden: die NXT-Umgebung von LEGO® oder doch Open-Roberta® als web-basierte Alternative? Wie auch immer: selbst erfahrene LEGO® Mindstorms Nutzer:innen werden neue Impulse erhalten und das Abenteuer genießen können.

**Kurs B „Erstellen von Animationen, Spielen und anderen Anwendungen mit Scratch®“** können wir wärmstens für Jugendliche ab 11 bzw. 12 Jahren empfehlen. Jeder hat bereits im Netz, Fernsehen oder Kino Animationen gesehen oder einfache Jump&Run-Spiele gespielt. Scratch wurde vom MIT entwickelt, um Kindern die Möglichkeit zu geben, selbst mit viel Spaß und einfachen Mitteln, Animationen und Spiele zu entwickeln. Wir wollen Euch gern zeigen, wie das geht. Bei der Gelegenheit erfahrt Ihr auch viel über die Arbeitsweise von Computern, über klassische Programmierelemente, über wichtige Hilfsmittel für Interaktion, Zeitleisten und Objektorientierung.

**Kurs C „Programmieren für und in Minecraft®“** ist für Minecraft®-Kenner:innen und solche, die es werden wollen. Uns geht es dabei nicht darum, Euch zu stundenlangem Spielen zu verführen, sondern darum, die Minecraft®-Möglichkeiten zu erweitern. Es geht um neue Welten, neue Mechanismen oder neue Fähigkeiten. Deshalb wendet sich dieser Kurs an Jugendliche ab 14 bzw. 15 Jahre, die Lust darauf haben, hinter die Kulissen zu schauen. Wir werden eine Spigot-Java-Implementierung als Basis nutzen und sie durch eigene Texturen, Modelle, Befehle und NPCs erweitern. Dazu lernt Ihr eine professionelle Entwicklungsumgebung und viele Programmierkonzepte in Java kennen. Natürlich gehört nach jeder entwickelten Erweiterung auch das Testen dazu, sonst wüsstet Ihr ja nicht, ob das Neue funktioniert. Am Ende werden Eure Klassenkameraden, Eltern und Lehrer:innen begeistert sein, wenn Ihr ihnen Eure neuen Skills zeigt.

Als Erinnerung für Eure engagierte Teilnahme gibt es ein Zertifikat. Die Anmeldebestätigung enthält alle weiteren Veranstaltungsdetails. Für Fragen stehe ich gern zur Verfügung.