



Fachhochschule Erfurt • PF 45 01 55 • 99051 Erfurt

Fakultät Gebäudetechnik
und Informatik

Prof. Dr. Oksana Arnold

AI4Kids Newsletter 1/2024

3 neue kostenlose AI4Kids-Kurse starten aufgrund des kurzen Schulhalbjahres bereits am 25. April 2024

Altonaer Straße 25
99085 Erfurt

Tel. 0361 6700 - 5531
oksana.arnold@fh-erfurt.de

Sekretariat:
Tel. 0361 6700 - 5510
sekretariat-ai@fh-erfurt.de
www.ai.fh-erfurt.de

Liebe Kinder und Jugendliche, sehr geehrte Eltern,

Erfurt, 16. April 2024

unser Semester ist erst wenige Tage alt. Vor 3 Arbeitstagen am 11. April 2024 konnten wir die AI4Kids-Angebote im neuen Sommersemester erstmalig besprechen und nun in einem aktuellen Newsletter finalisieren. Glücklicherweise meldeten sich einige Interessenten bereits nach den letzten AI4Kids-Angeboten 2023 sowie Anfang des Jahres, so dass wir hoffen, die Kurse trotz der Kurzfristigkeit mit Teilnehmer:innen gut gefüllt zu bekommen. 11 Studierende sind gegenwärtig dabei, die 3 großen Themen auszugestalten, in die 6 Veranstaltungen herunterzubrechen und jede einzelne Veranstaltung mit richtig coolen Ideen zu bestücken.

Noch im April – am 25.04 2024 – geht es los ...

Wir erwarten Euch in unseren Computerpools und -laboren. Bis dahin sind natürlich noch alle Anmeldeformalitäten zu erledigen, vom Ausfüllen und Einreichen der Formulare – wer dies noch nicht getan hat – bis zum Versenden der Teilnahmebestätigung mit der Information, wo genau Euer Kurs am 25.04.2024 stattfindet. Eigentlich haben wir schon Routine, aber durch die Kurzfristigkeit ist es doch wieder ein Abenteuer und wir sind gespannt, ob wir wie geplant, Euch rechtzeitig auf unser Informatikabenteuer mitnehmen können! Die Sonne in unseren Herzen ist bereits fürs Abenteuer gebucht, und so wird es an Spaß und Freude nicht fehlen.

Alle AI4Kids-Kurse finden in Präsenz statt. Aktuelle Hygieneregeln gibt es nicht. Ihr entscheidet also selbst, wie vorsichtig Ihr seid. Unsere 11 Studierende – Eure Kursleiter:innen – dürfen dies auch.

Weitere Events stehen auf dem Plan...

Neben der Vorbereitung und Durchführung der Kurse gibt es am 04. Mai 2024 (vgl. <https://www.fh-erfurt.de/angebote-studium-und-weiterbildung/hochschulluft-schnuppern/hochschulinfotag>) den Hochschulinformationstag 2024 und am 8. November 2024 die lange Nacht der Wissenschaften (vgl. <https://lange-naechte.erfurt.de/ln/de/wissenschaftsnacht/index.html>). Zu beiden Events könnt Ihr Euch mit einigen der Kursleiter:innen unterhalten, Euch ansehen, was in den AI4Kids-Kursen geboten wird, und vielleicht auch selbst ein bisschen Informatikluft schnuppern, wenn Ihr Roboter baut, kleine Programme erstellt oder die Kursergebnisse ausprobiert. Auf jeden Fall planen wir, Euch zu zeigen, was

wir zu bieten haben: LEGO Mindstorms®, Programmieren mit Scratch®, Arbeiten mit der Minecraft Java Edition®. 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 nach den AI4Kids-Kursen weiterging. Bestimmt gibt es viel zu berichten. Wir sind gespannt.

Zurück zu unseren 3 AI4Kids-Kurse ab 25.April ...

Es ist schön, Euch diese drei Angebote machen zu können. Die Informationen unter <http://www.ai.fh-erfurt.de/ai4kids/> sind aktualisiert und werden über eMails verteilt. Vielleicht erfahrt Ihr auf diese Weise gerade von unseren Aktivitäten. Vorhandene Voranmeldungen werden in den nächsten Stunden bearbeitet. Wer Interesse an einem der Plätze hat, sollte das Anmeldeformular ausfüllen, per eMail an sekretariat-ai@fh-erfurt.de schicken oder sich telefonisch melden. In den nächsten Tagen werden alle Plätze fest vergeben. Jeder Kurs findet am 25.April und 2.Mai, dann nach einem Feiertag und am 16. und 23.Mai sowie nach einer weiteren Atempause am 6. und 13.Juni 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.