FACHHOCHSCHULE
ERFURT UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES
Angewandte
Informatik

Fakultät Gebäudetechnik
und Informatik

Prof. Dr. Oksana Arnold

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

Erfurt, 6.November 2026

AI4Kids Newsletter 2 / 2026

Ehemalige AI4Kids-Studierende unterstützen die Lange Nacht der Wissenschaft. Neuauflage der Kurse ab Mai 2027 geplant. Informiert Euch noch heute.

Liebe Kinder und Jugendliche, sehr geehrte Eltern,

schön, dass Ihr Euch für unser Angebot zur Langen Nacht der Wissenschaft interessiert. Mit LEGO® Mindstorms®; Scratch® und Minecraft® kann man eigene Kreationen in Bewegung setzen. Ehemalige AI4Kids-Studierende, die bereits jetzt Informatiker mit Leib und Seele geworden sind, unterstützen die Lange Nacht der Wissenschaften und zeigen, was in den verschiedenen Umgebungen so Faszinierendes auf unsere Erkundung wartet. Ein Student, der im LEGO® Mindstorms® Robotik-Kurs aktiv war, wird Einblicke in die Kursinhalte geben. Er unterstützt alle Interessierten bei der Programmierung. Er zeigt Euch auf Anfrage auch, wie ein kleines neuronales Netz trainiert und zur flexiblen Steuerung eines Roboters zumindest in der Simulationsumgebung eingesetzt werden kann. Aber auch in "Scratch®" kann man Roboter programmieren. Ihr dürft es gern versuchen! Alternativ beobachtet, analysiert und diskutiert Ihr. Egal, was Euch am meisten in den Bann zieht, wir unterstützen Euch mit Rat und Tat bei allen Fragen und Experimenten. Und vielleicht gibt es auch noch ein paar humanoide Roboter, die Euer Interesse wecken. Wenn die Zeit nicht reicht und Eure Eltern zu anderen Stationen drängen, dann meldet Euch zum Newsletter an. Unter http://www.ai.fh-erfurt.de/ai4kids/ findet Ihr dazu: Mailing-Liste, Formulare und Termine. Für die konkreten Termine 2027 brauche ich bis zum Beginn des Sommersemesters. Meist beginnt es in den ersten Apriltagen, denn erst dann weiß ich, welche Studierende an der Kursgestaltung interessiert sind und in welche Themenbereiche sie für und mit Euch eintauchen wollen.

Wie kann man an den kostenlosen AI4Kids-Kurse 2027 teilnehmen?

Wenn Ihr gleich Nägel mit Köpfen machen wollt, dann füllt das Voranmeldeformular aus und lasst es hier. Ihr könnt auch die Unterlagen mitnehmen und in Ruhe zu Hause lesen. Dann schickt Ihr das ausgefüllte Formular etwas später per eMail an ai4kids-request@fh-erfurt.de oder an unsere Adressen im Briefkopf. Wundert Euch aber nicht, wenn Ihr nicht gleich eine Rückbestätigung erhaltet. Es sind bewegte Zeiten mit vielen verschiedenen Verpflichtungen und Aktivitäten. Notfalls hakt Ihr nach. Nach Festlegung der Themenbereiche und Kurstermine schreibe ich Euch an, ob Ihr den Kursplatz noch haben wollt. Wenn ja, dann könnt Ihr Euch auf ein Wiedersehen freuen.

Wie kann man sich den Ablauf eines Kurses vorstellen?

Jeder Kurs besteht aus 6 Veranstaltungen á 90 Minuten. Mit der Anmeldebestätigung erhaltet Ihr den genauen Ort (Raum und Lageplan). Die Kurse beginnen meist im Mai und enden vor den Ferien. Nach 2 oder 3 Veranstaltungen gibt es eine Atempause für unsere Studierenden, da sie auf Eure Interessen und Kenntnisse bei der Konzeption des jeweiligen Kurses eingehen wollen. Die Kurse finden immer donnerstags (16:00 – 17:30 Uhr) statt. Ihr könnt Euch von Euren Eltern bringen lassen oder selbst an die FH kommen. Wenn Ihr es wünscht, können Eure Eltern mit Euch arbeiten, oder Ihr zeigt Eure Ergebnisse, wenn Ihr Euch abholen lasst. Alternativ erzählt Ihr Eure Erlebnisse zu Hause.

Welche AI4Kids-Kurse gibt es und was wird dort gemacht?

Konkret wird dies erst Anfang des Sommersemesters 2027 gemeinsam mit den Studierenden und anhand der Voranmeldungen entschieden Die Studierenden schreiben sich in die dazugehörige Lehrveranstaltung im März 2027 ein. Natürlich versuchen wir alle Kurse anzubieten, aber manchmal finden zu viele Studierende andere Veranstaltungen interessanter. Dann muss das Kursangebot eingeschränkt werden, denn zwei bis drei Studierende sind schon nötig, um einen Kurs zu halten. Die Angebotspalette umfasst:

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 Programmier-umgebung. 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 Anmeldungsbestätigung enthält alle weiteren Veranstaltungsdetails. Für Fragen stehe ich gern zur Verfügung.

Prof. Dr.-Ing. Oksana Arnold