



Tagelang haben sie im Schülerlabor getüftelt: Zum Abschluss des Feriencamps stellten die jungen Informatiker ihre Projekte vor. Foto: Ralf Ro

Informatik für Weltverbesserer

Eine Jacke für Fahrradfahrer mit eingebautem Blinklicht: Im Feriencamp sind spannende Projektideen ausprobiert worden. 23 Mädchen und Jungen arbeiteten im Schülerlabor zusammen.

VON EVA ONKELS

Aachen. Es sind die gleichen Probleme, mit denen auch die Großen immer mal wieder zu kämpfen haben: Die Technik funktioniert nicht, und die Zeit hat vorne und hinten nicht ausgereicht, um das Projekt vollständig fertig werden zu lassen. Davon haben sich die 23 Jungen und Mädchen, die im Infosphere-Schülerlabor des Lehrstuhls für Informatik 9 ihre Projekte vorstellten, aber nicht abschrecken lassen. Mit viel Freude und Elan stellten sie ihre Projekte vor, die sie im Rahmen des „Informatik-Feriencamps für Weltverbesserer“ erarbeitet hatten.

„Was wir klasse finden ist, dass sich Schülerinnen und Schüler, die sich vorher nicht gekannt haben, in Gruppen zusammenfinden, um gemeinsam Projekte zu gestalten“, berichtet Nadine Bergner, Leiterin des Projektes. Die meisten stammen aus dem Großraum Aachen, aber sogar aus Berlin sind zwei Schüler dabei.

Es sind einige interessante Projektideen dabei entstanden, die mehr oder weniger vollständig umgesetzt wurden: ein Tresor etwa, der bei mehrmaliger falscher Eingabe des richtigen Codes Wegfahren und ein lautes Signal von sich geben sollte. Zwar haben das Wegfahren und der Signalton

nicht richtig funktionieren wollen, aber stolz sind die vier Jungen dennoch auf ihr Projekt. Eine weitere interessante Idee ist das Blinklicht für einen Fahrradfahrer, eingebaut in eine Jacke. Auch das Projekt scheiterte leider an der Zeit, die Grundidee ist aber sicherlich eine, die man noch verfolgen kann.

Spielereien mit Musik

Spielereien mit Musik steckten zwei Gruppen an. Die erste versuchte, mittels eines „Lots of LED shield“, einer Platte mit vielen kleinen LED-Lampen darin, einen Liedtext abzuspielen, die andere

Gruppe ließ Frequenzen in Grün und Rot anzeigen.

Besonders gelungen auch die Idee der Hausautomatisierung einer Türe, die sich, wenn man anfasst, automatisch aufgrund Wärme öffnen sollte. Das Team wies, dass eine ganze Menge Arbeit hinter dem Projekt steht.

Drei Tage lang haben sich vier und ihr achtköpfiges Team die Schülerinnen und Schüler zwischen zwölf und 17 Jahren gemerkt. Ermöglicht und finanziert wurde das Projekt durch die CodeWeekAward. Mit 10.000 € unterstützt die Vereinigung Projekt Weltverbesserer.

Drei Grundschulen laden zum Erzählkonzert ein

„El Sàs und seine Freunde“ wird am Samstag und Sonntag im Ludwig-Forum aufgeführt.