

HDGDL, lol oder XoXo

Was klingt wie die Sprache einer fernen Kultur beherrschen Schülerinnen und Schüler heutzutage im Schlaf. Abkürzungen wie diese werden in Chats verwendet, um zeitraubende Tastatureingaben zu vermeiden oder Gefühle auszudrücken. Alles schön und gut, aber wie funktioniert eigentlich ein Chat, diese in der Regel textbasierte Echtzeit-Kommunikation über das Internet? Im Rahmen des Girls'Days an der Uni Bamberg hatten Schülerinnen ab Jahrgangsstufe 9 Gelegenheit, die Antwort auf diese Frage kennenzulernen und sogar eine eigene Chat-Software zu entwickeln.

Bereits zum fünften Mal beteiligte sich die Universität Bamberg am 22.04.2010 mit ihrer Fakultät Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik (WIAI) am bundesweiten Girls'Day. Mit 76 Plätzen in sechs spannenden Workshops zählte sie wie auch in den vergangenen Jahren zu den größten Veranstaltern in Bamberg. Zahlreiche Gymnasiastinnen im Alter von 14 bis 17 Jahren nutzten das Angebot und informierten sich in den fast ausgebuchten Workshops über verschiedenste Themenbereiche aus der Wirtschaftsinformatik und Angewandten Informatik.



Von der Begrüßung in den Workshop

Der Tag begann mit einer Begrüßung durch Prof. Ute Schmid, der Frauenbeauftragten der Fakultät WIAI und Initiatorin des Girls'Day Angebots an der Uni Bamberg. Es folgte ein Vortrag von Prof. Tim Weitzel, der die Mädchen an die abstrakten Begriffe Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik heranführte. „Jeder weiß, wer Medizin studiert, wird später Arzt“, erläuterte Prof. Weitzel. „Was aber wird man, wenn man Wirtschaftsinformatik studiert?“ Im weiteren Verlauf des Vortrages erfuhren die Mädchen, wie der typische Tagesablauf einer Informatikstudentin aussehen kann, welche vielfältigen Einstiegschancen sich nach dem Studium bieten und welche Firmen nach entsprechenden Absolventinnen suchen. „Heutzutage hat nahezu jedes Unternehmen eine IT-Abteilung. Informatikerinnen und Informatiker werden daher in allen Branchen händierend gesucht, selbst in Zeiten der Wirtschaftskrise“, so das Fazit von Prof. Weitzel.



Teamwork bei Crazy Robots

Im Anschluss an den Vortrag hieß es für die Schülerinnen endlich, Informationstechnologien im Rahmen der Workshops in Kleingruppen von bis zu zwölf Mädchen selbst auszuprobieren. Diese wurden von Professoren und wissenschaftlichen Mitarbeitern der Fakultät WIAI angeboten und durchgeführt. Nach einer einführenden Mini-Vorlesung stand den Teilnehmerinnen viel Zeit zur Verfügung, sich praktisch mit den Kursinhalten auseinander zu setzen.

Die behandelten Themengebiete waren vielfältig. Neben dem eingangs erwähnten und erstmalig angebotenen "Chat Experimentierkasten" konnten die Teilnehmerinnen im Workshop "Schlaue Computer" dem PC beibringen, eigene Schlussfolgerungen über Verwandtschaftsbeziehungen zu ziehen. "3D-Welten am Computer" wurden in einem weiteren Kurs erstellt. Fertige 3D-Räume konnten anschließend mit Hilfe eines 3D-Helms von den Schülerinnen erkundet werden. Im Workshop "Crazy Robots" brachten die Mädchen Roboter zum Drehen, Tanzen und selbständigem Fahren. Was anfangs recht komplex erschien, wurde mit Hilfe der engagierten Betreuerinnen und Betreuer rasch in die Praxis umgesetzt. Warum ist der elektronische Lebenslauf besser als eine Papierbewerbung? Wieso ist es für einen Supermarkt von Vorteil, seine Kunden und ihr Verhalten am Computer zu simulieren? Diese und viele weitere Fragen zum Zusammenspiel von Wirtschaft und Informatik können die Teilnehmerinnen der Workshops "E-Recruiting" und "Die Welt der Wirtschaft im Computer" nun beantworten.



E-Recruiting - die Arbeitslore der Uni



Fragebogensausfüllen bei der Abschlussbesprechung

Als die Mädchen um zwei Uhr nach erfolgreich absolviertem Workshop (und wohlverdienter Mensa-Mittagspause) zur Abschlussbesprechung zusammenkamen, war von Erschöpfung oder Langeweile keine Spur. Ein munterer, interessierter Haufen versammelte sich, um den Freundinnen vom Erlebten zu berichten und um letzte Fragen zum Tag an die Organisatoren loszuwerden.

Die Evaluationsergebnisse der Veranstaltung bestätigen das positive Stimmungsbild des Tages. So gab ein Großteil der Mädchen an, sich eine spätere berufliche Tätigkeit im kennengelernten Bereich vorstellen zu können. Besonderen Gefallen fanden die Teilnehmerinnen an der Möglichkeit, Informationstechnologien selbständig auszuprobieren, und gemeinsam mit den Dozentinnen und Dozenten die Mensa zu besuchen. Fast alle Schülerinnen waren sich einig, dass vergleichbare Aktionen Mädchen für Technik/Informatik begeistern können, und viele würden gerne öfter an solchen Aktionen teilnehmen. Kommentare wie „Es war sooo schön – könnte es nicht öfter im Jahr stattfinden?“ zeigen den Veranstaltern wieder einmal, dass die Angebote des Girls'Days eine sinnvolle Ergänzung zum Schulalltag darstellen, und motivieren dazu, auch die anderen Aktionen der Universität für Schüler (z.B. Kinder Uni Bamberg, MUT – Mädchen und Technik, Freak-IT) weiter auszubauen und zu verbessern.

Die eingangs erwähnten Abkürzungen werden übrigens wie folgt übersetzt: HDGDL = Hab Dich Ganz Doll Lieb; lol = laughing out loud; XoXo = Hugs and Kisses. Hätten Sie's gewusst?