

Beim Girls'Day lernen Mädchen die Welt der Computer kennen

Girls, Girls, Girls ... Der Mädchen-Zukunftstag Girls'Day ging am 24. April in eine neue Runde - bundesweit zum achten Mal und nun auch schon zum dritten Mal an der Fakultät WIAI der Universität Bamberg.

Der Girls'Day hat sich etabliert. In ganz Deutschland nahmen über 132.000 Mädchen an mehr als 8.600 Veranstaltungen teil. In Bamberg verteilten sich rund 60 Gymnasiastinnen ab Jahrgangsstufe 9 auf sechs Workshops zu Themen der Angewandten Informatik und der Wirtschaftsinformatik. Die Mädchen lernen die Welt der Computer kennen, spielerisch, unverkrampft und ohne Leistungsdruck.



Roboter sind nur so verrückt, wie man sie programmiert. Gymnasiastinnen beim Workshop „Crazy Robots“

Der Tag begann für die Schülerinnen aus Bamberg und Umgebung nach der Begrüßung durch die WIAI-Frauenbeauftragte und Projektorganisatorin Prof. Dr. Ute Schmid mit einem Vortrag im Hörsaal zum Thema "Was ist Angewandte Informatik?" von Prof. Dr. Christoph Schlieder. Denn was Informatik ist, davon glauben die meisten zumindest eine ungefähre Vorstellung zu haben. In welchen Disziplinen Informatik jedoch überhaupt in welcher Form angewandt werden kann, ist den wenigsten bewusst.



Wie schlau ist der Computer wirklich fragen sich die Mädchen in diesem Workshop

Internet und mehr

Nach der Theorie in echter Uni-Atmosphäre ging es dann für drei Stunden in die Seminarräume der einzelnen Workshops. Im Workshop "3D-Welten am Computer" (Medieninformatik, Prof. Dr. Andreas Henrich) erstellten Mädchen dreidimensionale Objekte mittels der Programmiersprache WRML - liebevoll auch Wörmel genannt -, bei "Crazy

Robots" (theoretische Informatik, Prof. Dr. Michael Mendler) wurden Roboter mit Handlungsabläufen programmiert. Und auch im Workshop "Schlaue Computer" (Angewandte Informatik/Kognitive Systeme, Prof. Dr. Ute Schmid) wurde programmiert: Mit Hilfe der Programmiersprache Prolog wurde dem Computer das Denken und Schlussfolgern beigebracht.



Die Abschlussrunde bot Raum, um über das Erlebte und Gelernte zu sprechen

Im Workshop "Internet und mehr" (Kulturinformatik, Prof. Dr. Christoph Schlieder) erfuh eine Gruppe von Mädchen, wie es hinter den Kulissen des Internets aussieht. In der "Welt der Wirtschaft im Computer" (Wirtschaftsinformatik, Prof. Dr. Otto K. Ferstl) wurde über die neuen Möglichkeiten durch RFID-Chips gesprochen, anschließend simulierten die Teilnehmerinnen am Computer die Vorgänge und Zusammenhänge innerhalb eines Supermarktes - dies mit so viel Vergnügen, dass mehrere Mädchen das Programm gerne mit nach Hause genommen hätten. Im Workshop "E-Recruiting" (Wirtschaftsinformatik, Prof. Dr. Tim Weitzel) analysierte eine Gruppe die Vorgehensweisen großer Unternehmen bei der Bewerbersuche, denn zunehmend wird in diesem Bereich nur noch online gesucht.

Bis zum Studium ist noch Zeit

Die Veranstaltung schloss mit einer abschließenden Runde im Hörsaal, in der über das Erlebte reflektiert wurde. Mädchen und Veranstalter tauschten sich über Erwartungen und Erfahrungen aus. Dass der Girls'Day eine gute Möglichkeit ist, in frauenuntypische Berufe hineinzuschnuppern, darin waren sich fast alle Mädchen einig. Auch, dass man neue Leute kennen lernt, hoben viele Mädchen hervor. Und oft war auch zu hören: "Der Girls'Day macht einfach Spaß!" Ob sie nun auch an der Universität Bamberg studieren wollen, wissen die meisten Mädchen jedoch noch nicht. Aber bis zu dieser Entscheidung bleiben den meisten ja auch noch ein paar Jahre Zeit.