



Fachhochschule Erfurt • PF 45 01 55 • 99051 Erfurt

Fakultät Gebäudetechnik
und Informatik

Prof. Dr. Oksana Arnold

AI4Kids Newsletter 1/2022

Wir sehnen das Licht am Ende des Tunnels voller Optimismus herbei und bieten 3 völlig neuartige kostenlose AI4Kids-Kurse ab Anfang Mai 2022 an

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, 22. April 2022

wir haben es nach 2 Jahren Corona-Pandemie in Deutschland satt, zu Hause zu hocken und starr wie das Kaninchen auf die Schläge auf die neuesten Nachrichten zu schauen. Die schrecklichen Bilder zum Ukraine-Krieg lassen selbst die enorme Virus-Verbreitung zunehmend verblassen. Für diesen Krieg, der so viel von Menschen gemachtes Leid und mutwillige Zerstörung mit sich bringt, haben wir im Jahr 2022 absolut kein Verständnis. Wenn also Geflüchtete durch ihre Teilnahme an unseren Kursen ein bisschen Ablenkung und Trost erhalten können, sind sie uns herzlich willkommen. Die Inzidenzen in Erfurt sind im Sinkflug. Laut <https://www.tagesschau.de/inland/coronavirus-karte-deutschland-101.html> liegen sie in der Altersgruppe 5 -14 bei 1185 und in der Altersgruppe 15 – 39 bei 1681 (23.04.22). Das ermutigt uns, nach einem Jahr Pause wieder 3 AI4Kids-Kurse mit jeweils 6 Veranstaltungen in Präsenz anzubieten. Natürlich gilt es, die Hygieneregeln der FH Erfurt einzuhalten. Den aktuellen Stand könnt Ihr unter <https://www.fh-erfurt.de/aktuelles/corona> einsehen: Bis zum 25.05.2022 ist eine „qualifizierte Mund-Nasen-Bedeckung (medizinisch oder FFP2) auf allen Fluren und allgemein zugänglichen Bereichen sowie immer dann“ zu tragen, „wenn der Mindestabstand von 1,5 m nicht eingehalten werden kann.“ Wir bleiben also vorsichtig und haben dazu alle Vorbereitungen noch ins Homeoffice und in Video-Konferenzen verlegt, auch wenn seit Anfang April die Thüringer Hochschulen wieder in Präsenz lehren. Wir wollen mit dem Start der neuen AI4Kids-Kurse Anfang Mai nun endlich nachziehen. 9 Studierende haben sich für das Modul „AI4Kids & KinderKult“ entschieden. Statt der KinderKult sind wir auf dem Hochschulinformationstag am 7. Mai 2022 und an einem Tag in der Woche vom 20.06.-25.06.2022 im Popup-Store für Euch da. Wenn Ihr Euch unverbindlich informieren wollt, was so in den AI4Kids-Kursen passiert, oder Ihr Euch einfach ein Bild von unseren Studierenden und Dozenten machen wollt, dann kommt vorbei. Für die diesjährigen Kurse wäre dies allerdings zu spät. Natürlich werden wir Voranmeldungen für 2023 auslegen.

Dynamische Zeiten wie eh und je verlangen kontinuierliche Veränderungen

„Die Dynamik lässt keine Routine aufkommen, soviel ist sicher.“ So stand es in den Newslettern 2019 und 2020! Nun ist der Spruch nicht minder aktuell. Wir versuchen, das Beste aus der Situation zu machen und Euch richtig tolle Nachmittage zu beschern. Vielleicht ist das ja auch für Euch ein Lichtblick am Ende des Tunnels. Wir legen deshalb viel Wert auf ein praktisches Erleben von Informatik

verbunden mit Spiel und Spaß. LEGO®-Mindstorms im Kurs A gehört zwingend dazu. Die häufigen Anfragen, wie es für Jugendliche nach LEGO®-Mindstorms weitergehen kann, haben uns zur Konzeption von zwei völlig neuen Kursen B und C bewegt. Auch da werden Euch je 3 Studierende auf eine Reise voller spannender Abenteuer mitnehmen, vorausgesetzt, ihr habt Lust dazu. Wir sind auf jeden Fall sehr glücklich, Euch diese Angebote machen zu können. Die Informationen unter <http://www.ai.fh-erfurt.de/ai4kids/> sind aktualisiert und werden über die Mailing-Liste verteilt.

3 kostenlose AI4Kids-Kurse ab Anfang Mai 2022

Nun wird es aber Ernst für Eure Anmeldungen. Voranmeldungen werden umgehend bearbeitet; Teilnehmer*innen der letzten Jahre erneut angeschrieben. Wer Interesse an einem der Plätze hat, sollte das Anmeldeformular 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 4., 11. und 18. Mai sowie nach einer Atempause am 15., 22. und 29. 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 entwickeln, wechseln wir die Programmierumgebung und nutzen Open-Roberta®. So können selbst erfahrene LEGO® Mindstorms Nutzer*innen noch neue Impulse erhalten und die Entdeckungsreise genießen.

Kurs B „Erstellen von Animationen mit Blender®“ können wir wärmstens für Jugendliche ab 13 bzw. 14 Jahren empfehlen. Aus dem Netz, Fernsehen oder Kino sind uns Animationen gut bekannt. Einige haben bereits mit Stop-Motion gearbeitet. Das macht richtig Spaß und liefert tolle Ergebnisse. Dennoch hat Stop-Motion Nachteile: Ihr müsst aufpassen, dass nichts wackelt auch Licht und Schatten nicht, Ihr müsst die Erdanziehung austricksen oder Ihr verzichtet auf 3-dimensionale Objekte. Diese Nachteile hat das Animieren mit Blender nicht. Mit einer coolen Idee im Gepäck erstellt Ihr 3D-Modelle für Eure Objekte und Charaktere. Diese könnt Ihr dann in Szenen beliebig drehen und positionieren sowie mit der Timeline und Kameraführung zum Leben erwecken. Es entstehen echte Animationsfilme und vielleicht lustige oder spannende Geschichten.

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, um neue Welten, neue Mechanismen oder neue Fähigkeiten zu erschaffen. 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 könnt Ihr vielleicht einen historischen Ort, wie ein römisches Kastell, oder eine Zukunftsvision einer lebenswerten Stadt blitzschnell erschaffen. Eure Klassenkameraden, Eltern und Lehrer*innen werden bestimmt begeistert sein, wenn Ihr sie auf eine Erlebnisreise mitnehmt.

Am Ende des Kurses gibt es ein Zertifikat als Erinnerung. Die Anmeldebestätigung enthält alle weiteren Veranstaltungsdetails. Für Fragen stehe ich gern zur Verfügung.

Prof. Dr.-Ing. Oksana Arnold