

BERGATREUTE

Von Data Scientist bis Maschinen-Ethiker

LESEDAUER: 4 MIN



Neugierig auf die digitale Zukunft: Schüler der Gemeinschaftsschule gehen im Digitalisierungs-Truck von „Expedition D“ für zwei Tage auf Entdeckungstour. (Foto: Gemeinschaftsschule Bergatreute)

23. Oktober 2019

SCHWÄBISCHE ZEITUNG

Drucken

Was haben Bäckerinnen oder Krankenpfleger mit Digitalisierung zu tun? Was macht ein Data Scientist? Und wozu brauchen wir Maschinen-Ethik? Diese Fragen und damit verbundenen Chancen, Herausforderungen und notwendig zu erwerbenden Kompetenzen der Zukunft werden von der Bildungsinitiative „Expedition D“ thematisiert. Am Montag und Dienstag, 21. und 22. Oktober, hat der Digitalisierungs-Truck an der Initiative an der Gemeinschaftsschule Bergatreute Halt gemacht.

Schüler wurden von jungen Coaches aus den Fachgebieten Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (MINT) zu einer Entdeckungsreise in digitale Schlüsseltechnologien ermuntert, wie es in einer Pressemitteilung der Schule heißt. Sie leiteten dabei die Schüler an und zeigten berufliche Perspektiven. Auch der Landtagsabgeordnete **Raimund Haser** und Bergatreutes Bürgermeister Helfried Schäfer informierten sich am Montag mit Schulleiter Andreas Reichle über die Bildungsinitiative.

Maschinen-Ethiker formulieren Regeln

Data Storyteller zaubern aus nüchternen Zahlen packende Geschichten, Chief Digital Officer machen Unternehmen fit für die Digitalisierung. Und Maschinen-Ethiker formulieren Regeln für autonome Maschinen. Doch auch Berufe wie Lehrer, Mechatronikerin oder Krankenpfleger veränderten sich durch die Digitalisierung.

Bevor die Schüler mit den zwei Coaches, der Mathematikerin Eva Rohrbach und Geowissenschaftlerin Felicitas Mundel, den „Raum der Technologien“ im Erdgeschoss des Trucks erkundeten, wählten sie einen Arbeitsauftrag wie „Entwickle ein autonom fahrendes Auto“, der als Leitfaden diente. An verschiedenen Stationen lernten die jungen Menschen danach digitale Schlüsseltechnologien wie Robotik, Virtual Reality, 3-D-Druck, Sensorik, Gesichtserkennung, künstliche Intelligenz oder Computer Vision kennen.

Vasengriff aus dem 3-D-Drucker

Dabei mussten sie auch praktische Aufgaben lösen. Zum Beispiel galt es, mit 3-D-Druck den fehlenden Griff einer alten Vase rekonstruieren, mit Augmented Reality – laut Wikipedia eine computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung – ein Zimmer einzurichten, mit einer Smart Camera und Puzzlestücken einen Code zu knacken oder mit einer VR-Brille ein Fahrrad zusammenzubauen. An einer riesigen Multimedia-Wand können die Schüler zusätzlich ein Programm schreiben, um Sensoren und Lichter im Truck zu steuern, eine SQL-Datenbank zu befragen, um einem Dieb auf die Schliche zu kommen oder mit Emojis ein Kommunikationsprotokoll zu verfassen.

Im „Raum der Ideen“ im Obergeschoss hielten die jungen Leute in einem selbst erstellten „DigiPoster“ anschließend fest, welche Technologien sie für ihren Arbeitsauftrag benötigen und welche MINT-Berufe daran beteiligt seien. Fähigkeiten wie Prozessdenken, selbstständiges Arbeiten und Kreativität sind dabei wichtige Kompetenzen, heißt es abschließend im Pressebericht.



0 Kommentare

schwäbische
© Schwäbischer Verlag 2019