

Wo Mathe und Technik ein Spiel ist

Bildung Gut 1000 Besucher lockte die Premiere der Ausstellung "Mach mit - MINT Digital" an die Pädagogische Hochschule. Generationenübergreifend tüftelten sich die Besucher von Aufgabe zu Aufgabe. Von Anja Jantschik

Schwäbisch Gmünd Die Pforten an der Pädagogischen Hochschule wurden am Samstagvormittag gerade erst geöffnet, da strömten auch schon die Besucher. Die erste Mitmach-Ausstellung "MINT Digital" zog die Gäste generationenübergreifend an - und in ihren Bann. "Das war keine Eintagsfliege", ist sich die Leiterin der Pädagogischen Hochschule, Claudia Vorst, deshalb sicher.

Pausenlos durften die gut 100 Studierenden an den einzelnen Stationen Jung und Alt beraten und betreuen, bei der Aktion unterstützen oder Tipps geben. "Und alle sind freiwillig gekommen", meinte Organisatorin Professor Dr. Silke Ladel begeistert. Gmünds Bürgermeister Dr. Joachim Bläse sowie der Sport- und Schulumtsleiter Klaus Arnholdt machten sich ein Bild vom umfangreichen Angebot, das sich über fast den ganzen PH-Campus zog. Beide begrüßten sehr, dass auch Studierende der Hochschule für Gestaltung (HfG) sowie Profis der Wissenswerkstatt EULE mit von der Partie waren. Schnell zeigte sich, dass die Digitalisierung in den Klassenzimmern längst Einzug gehalten hat. Und dies auch die Zukunft so sein wird. Nicht nur, um dem Fachkräftemangel Paroli zu bieten. Wie spielerisch die Kinder an Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik (MINT) herangeführt werden können, zeigte sich etwa beim Stand von Profes-

sor Lutz Kasper. Hier konnte sowohl mit Wasserfarbe als auch digital Farbe gemischt werden. Unterm Strich war an allen Ständen, an denen sich junge und ältere Besucher gleichermaßen an den Mitmachaktionen beteiligen konnten, zu beobachten, dass analog und digital sehr wohl im Einklang sein können.

Teamarbeit gibt's weiterhin

Professorin Silke Ladel betonte als Organisatorin, dass aufgeräumt werden müsse mit dem Horrorszenario, dass Kinder nur noch allein im Zimmer vor dem PC sitzen. Denn die Stände zeigten deutlich, dass Teamarbeit und Kommunikation sehr wohl im Vordergrund stehen bei der digitalen Action. Bestes Beispiel hierfür: die Lego League. Im Team ausgetüftelt, schien das Programmieren eines Roboters tatsächlich kinderleicht. Faszination für Technik und Digitalisierung geben sich hier die Hand. "Die Grenzen zwischen digital und analog verschwimmen - und das ist gut so", befand Professorin Ladel.

"Die Begeisterungsfähigkeit der Kinder, aber auch der Erwachsenen hier ist beeindruckend", stellte der Leiter der Hochschule für Gestaltung, Ralf Dringenberg fest. In den einzelnen Räumen an der PH, inklusive der Mensa, steckten die Besucher die Köpfe zusammen, blickten auf Monitore, auf denen geometrische Spiele liefen. Auch die HfG wartete mit Beiträgen auf und zeigte

etwa, wie die Digitalisierung ein großer Vorteil für die Museumsbesucher sein kann. In dem man selbst an interaktiven Angeboten teilnimmt und nicht vor Exponaten verharrt. Klaus Arnholdt machte deutlich, dass zum Einzug der Digitalisierung in die Klassenzimmer auch die Lehrerfortbildung elementar wichtig sei. Hier pflichtete PH-Rektorin Vorst kräftig bei. Sie wünschte sich eine bessere Struktur in der Fortbildung. Die Mitmach-Ausstellung selbst nannte Claudia Vorst "großartig". "Hier wird MINT erfahrbar", befand sie und sparte nicht mit Anerkennung für Professorin Silke Ladel, die viele Monaten Vorbereitung in diese Premiere gesteckt habe. Mehr Bilder

vom Mitmach-Tag gibt's unter www.tagespost.de

Da sag noch einer, dass Technik nicht spannend ist: Voll konzentriert versuchten sich die jungen wie die älteren Besucher an den unterschiedlichen Experimenten. Der Rat der Studenten war stets willkommen. *Fotos: Tom*

Auch analoge Denkspiele beschäftigten die Jungs.

Beim Rundgang: (v.li.) Joachim Bläse, Claudia Vorst, Silke Ladel, Ralf Dringenberg, Klaus Arnholdt.