

«Mädchen-Informatik-Los» am Nationalen Zukunftstag in Zürich

Am 9. November 2017 war in der Noser Young Professionals in Zürich nichts vom Klischee der Informatik zu sehen.

Neun neugierige Mädchen nahmen die Chance wahr und schnupperten einen Tag die Luft der Informatik. Begleitet wurden sie von weiblichen IT-Lernenden, welche sich aktuell im ersten Lehrjahr befinden.

Gemeinsam mit ihren Betreuerinnen wurde eine HTML Seite gestaltet, welche am Schluss funkelnde Augen hervor brachten.

Zur Auflockerung der Atmosphäre wurde Pizza bestellt und während der Mittagspause gemeinsam gegessen. Mit vollem Magen ging es danach weiter mit einem bekannten Aktivierungsspiel, dem Montagsmaler.

Um auch einen technischen Einblick in die PC-Hardware zu erhalten, durften die Mädchen einen Computer selbständig auseinander- und wieder zusammenbauen. Zum Glück blieben keine Schrauben übrig und das eine oder andere erstaunte Lächeln zeichnete sich auf den Gesichtern ab.

Als Abrundung des gelungenen Tages gehörte auch eine weitere spielerische Tätigkeit, welche in Verbindung mit dem Programmieren gezeigt wurde. Die Mädchen durften zwischen drei verschiedenen Spielen aussuchen, welche sie mit Hilfe ihrer Betreuerinnen auf eine schnell verständliche Weise programmieren konnten.



Nationaler Zukunftstag bei Noser Young Professionals

Einstieg ins Programmieren

Wie der Titel des Nationalen Zukunftstages sagt, konnten acht Noser-Kinder, darunter zwei Mädchen, einen Blick in die Zukunft erhaschen.

Unter Betreuung der NYP-Lernenden des Basislehrjahres, nahmen die Kinder einen Computer auseinander und schauten sich dessen Komponenten genauer an. Der nächste Programmpunkt war die Erstellung einer HTML-Seite, wobei die kreativste ausgezeichnet werden sollte. Da die Auswahl sehr schwer fiel, zählten alle Kinder zu den Gewinnern und strahlten.

Gemeinsam mit dem Mädchen-Informatik-Los Team begaben sich die Kinder und Lernende am Mittag in die Cafeteria zum gemeinsamen Pizzaplausch.

Gestärkt und mit einem Lächeln im Gesicht ging danach das Tagesprogramm weiter mit einem kleinen Montagsmaler zur Aktivierung der Kinder.

Der spielerische Einstieg in die Programmierung am Nachmittag bildete den Höhepunkt des Tages. So durften die Kinder zwischen drei Spielen auswählen, welches sie mit den Betreuern programmieren konnten. Das war nicht ganz leicht, denn es galt sich zwischen einer orangen Katze, einen süßen Affen und einem Strategiespiel zu entscheiden.

Wer weiss, vielleicht werden wir die Kinder in ein paar Jahren im Basislehrjahr wiedersehen und gemeinsam mit ihnen einen Zukunftstag gestalten. Wir würden uns freuen!

