

Mannheimer Stadtbibliothek wird zum Hackerspace

Bei "Hack To The Future" erlebten rund 40 Jugendliche ein Programmier-Wochenende und entwickelten beeindruckende digitale Projekte

Am vergangenen Wochenende verwandelte sich die Bibliothek der Stadt Mannheim mit der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg in einen Hackerspace für technikbegeisterte Jugendliche. Mit Unterstützung von 20 erfahrenen Mentorinnen und Mentoren aus den Bereichen IT, Softwareentwicklung und Projektmanagement entwickelten sie Games, Apps und Prototypen, die in der großen Abschlusspräsentation am Sonntag, 21. Januar 2018, vorgestellt wurden.

Unter dem Motto "Mit Programmieren die Zukunft gestalten" kreierten am vergangenen Wochenende rund 40 Jugendliche zwischen elf und 17 Jahren in der Stadtbibliothek Mannheim zwölf innovative digitale Projekte. Gemeinsam gingen sie der Frage nach, wie man mithilfe moderner Technologie Problemstellungen aus den Bereichen Umwelt, Zuhause, Gemeinschaft, Lernen, Familie, Verkehr und Netzpolitik lösen kann. Die Gruppe "Küchenelite" beschäftigte sich zum Beispiel mit der Frage, wie man Wasserkocher, Kaffeemaschine und Toaster platzsparend und dennoch betriebsbereit verstauen kann. Heraus kam der Prototyp einer smarten Arbeitsfläche, die mit Hilfe einer Arduino-Steuerung flexibel hoch und herunter gefahren werden kann. Das Team "Antisucht" programmierte mit Python einen Timer, der beim Spielen am PC die Zeit im Auge behält und daran erinnert, auch mal etwas anderes zu machen. Nach dem Vorbild der Weasley-Uhr aus Harry Potter entstand die App "My(C)Loc". Diese kann von allen Familienmitgliedern genutzt werden, um den aktuellen Standort anzugeben, sodass Eltern sich nicht so viele Sorgen machen müssen, wenn die Kinder mal

wieder vergessen haben, sich zu melden.

"Der Jugend-Hackathon in Mannheim war ein großer Erfolg. Die Themen Software und IT sind in der Metropolregion Rhein-Neckar omnipräsent und man merkt deutlich, dass ein großer Bedarf an außerschulischen Angeboten im Bereich Programmieren und Coden besteht", sagte Robert Gehring, Leiter der Geschäftsstelle Kindermedienland Baden-Württemberg. "Mit dem N³-Bibliothekslabor hat die Stadtbibliothek Mannheim einen Raum geschaffen, in dem Jugendliche und Erwachsene gemeinsam kreativ sein und sich im Programmieren oder 3D-Druck ausprobieren können. Wir freuen uns sehr, dass wir Hack To The Future hier gemeinsam umsetzen konnten."

Große Abschlusspräsentation mit vielfältigen Projekten

Zum Abschluss des Coding-Wochenendes präsentierten alle Teilnehmenden ihre Projekte und Prototypen vor einem großen Publikum aus Freunden und Familie. Viele Eltern waren erstaunt, was die Jugendlichen in kurzer Zeit auf die Beine gestellt und wie gut die Teams zusammengearbeitet hatten. Und auch die Mentorinnen und Mentoren zeigten sich von der Bandbreite und Qualität der Ergebnisse begeistert. "Die Jugendlichen haben das ganze Wochenende sehr konzentriert und mit viel Freude an ihren Projekten gearbeitet. Ich freue mich, dass so vielfältige und kreative Projekte entwickelt und umgesetzt wurden. Wahrscheinlich werden einige Projektgruppen auch noch weiter daran arbeiten - wir Mentoren werden sie gern dabei unterstützen", sagte Fabian Koch vom RaumZeitLabor.

Der zweite "Hack To The Future" wurde von der Initiative Kindermedienland in enger Kooperation mit der Stadtbibliothek Mannheim und der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) organisiert. Praktische und inhaltliche Unterstützung boten der Chaos Computer Club Mannheim, der Verein Hackerstolz und das RaumZeitLabor.

Hack To The Future Mannheim erfolgte in Kooperation mit:

URL: <https://www.hacktothefuture.de/de/startseite/bisherige-hackathons/httf-mannheim/>

