



Auf die Plätze - **Technik** - los!

Ein Ferienprogramm für Mädchen
von 10 bis 14 Jahren an der Universität Bamberg

3. bis 4. November 2026

Auf die Plätze - **Technik** - los!

Du bist zwischen 10 und 14 Jahren alt
und hast keine Lust in den Ferien zu Hause
rumzusitzen?

Dann komm in den Herbstferien an die
Universität Bamberg und mach mit beim Pro-
gramm von „Auf die Plätze - Technik - los!“. Du
kannst Neues rund um die Informatik entde-
cken und in vielen verschiedenen Workshops
selbst aktiv werden: konstruiere, experimentie-
re, programmiere und vieles mehr...

Unbedingt schnell anmelden, denn die
Plätze sind begrenzt!

Informationen zum Ferienprogramm



- Die Teilnahme kostet **pro Workshop 5,00 €**. Das Geld wird in bar eingesammelt.
- Die Vergabe der Plätze erfolgt nach Eingang der Anmeldungen. Es kann daher nicht garantiert werden, dass bis zum Anmeldeschluss tatsächlich Plätze verfügbar sind; eine Warteliste wird erstellt.
- Eine E-Mail mit allen wichtigen Infos schicken wir dir einige Tage vor der Veranstal-
tung an die Adresse, die du bei der Anmeldung angegeben hast.
- Die Workshops finden in den Räumen der Universität Bamberg am **ERBA-Campus
(An der Weberei 5)** statt.
- Der Infopoint mit Anmeldung ist täglich von 8.00 bis 09.00 Uhr und von 12.30 bis
13.00 Uhr besetzt.

Kontakt

Universität Bamberg, Fakultät WIAI
Prof. Dr. Ute Schmid, Anna Keiderling
An der Weberei 5, 96047 Bamberg
0951 - 863-2867
nachwuchs.wiai@uni-bamberg.de

Bestimmt ist auch für Dich etwas dabei:

- zwei Tage Programm mit vielen interessanten Workshops
- Kennenlernen und Austausch mit Gleichgesinnten
- Abschlussveranstaltung, zu der auch alle Eltern, Geschwister & Freund*innen herz-
lich eingeladen sind

Anmeldung bis zum **30.10.2026** online unter:

www.uni-bamberg.de/mut

Die Fakultät WIAI bietet viele verschiedene
Nachwuchsprojekte an. Mehr Infos unter:
www.uni-bamberg.de/wiai-nachwuchs

MUT wird unterstützt von:

medatixx
Damit die Praxis läuft.

Dienstag
3.11.

www.uni-bamberg.de/mut

Begrüßung und gemeinsamer Start

08:30 - 09:00 Uhr

Bioakustik - Vogelstimmen analysieren mit KI (Teil 1 von 2)

Was zwitschert, summt und raschelt um uns herum da eigentlich? In 2er-Teams nehmt ihr mit Mikrofonen und professionellen Aufnahmegeräten die Geräusche im ERBA-Park auf – Vögel, Wasser oder Insekten. Dabei lernt ihr erste Grundlagen der Tontechnik.

09:00 - 12:00 Uhr

Vom Algorithmus zum Programmieren

Wenn du dich fragst: „Was ist ein Algorithmus?“ oder „Wie arbeitet eigentlich ein Computerprogramm?“ – dann macht dich dieser Workshop schlauer! Bis jetzt hast du vielleicht gedacht, zum Programmieren brauchst du einen Computer. Das stimmt so nicht, denn eigentlich brauchst du nur eine Programmiersprache. Unsere besteht ganz analog aus Anweisungen aus Papier. . . Zum Schluss wendest du dein Wissen mit Scratch auch digital am Computer an.

09:00 - 12:00 Uhr

Cozmo - Programmieren mit dem Mini-Roboter

Im diesem Workshops lernst du, wie man einen Mini-Roboter mithilfe einer Smartphone App steuert und ihm Interaktionsmuster beibringt. In Kleingruppen werden verschiedene Aufgaben absolviert und je nach Lernkurve stetig angepasst. Teilnehmende lernen das Programmieren spielerisch und es entstehen im Handumdrehen kleine Cozmo-Choreographien, die auch zu komplexen Aktionsabläufen ausgebaut werden können.

13:00 - 16:00 Uhr

Vom Problem zur Idee: Apps gestalten, die zu dir passen

Apps und Webseiten begleiten uns den ganzen Tag: beim Chatten, beim Musikhören, beim Lernen.

In diesem Workshop schlüpfst du in die Rolle der Designerin! Du befragst zukünftige Nutzerinnen, entwickelst eine Idee, entwirfst das Design der App oder Website erst auf Papier und setzt es dann digital mit dem Laptop um. Dabei erkunden wir gemeinsam, woran es liegt, dass manche Apps direkt Spaß machen und andere verwirrend sind.

13:00 - 16:00 Uhr

Begrüßung und gemeinsamer Start

08:30 - 09:00 Uhr

Bioakustik - Vogelstimmen analysieren mit KI (Teil 2 von 2)

Am zweiten Tag analysieren wir unsere Aufnahmen am Computer: Wir machen Töne sichtbar, lassen eine KI die Vogelarten bestimmen und werten aus, welche Tiere wo leben. Du nimmst deine eigenen Aufnahmen mit, weißt danach, wie eine KI Geräusche erkennt, und hast selbst mit Technik geforscht.

Wichtig: Voraussetzung für Teil 2 ist die Teilnahme an Teil 1!

09:00 - 12:00 Uhr

Datendetektivinnen - Was verraten Zahlen über uns?

Ob Lieblingseis, Haustiere oder Taschengeld: Wenn ganz viele Menschen die gleiche Frage beantworten, entsteht daraus ein Datensatz – und darin stecken oft überraschende Muster. Ihr werdet selbst zu Umfrage-Teilnehmerinnen und Datendetektivinnen: Zuerst beantwortet ihr gemeinsam rund zehn Fragen und aus euren Antworten entsteht live ein echter Datensatz. Anschließend schauen wir uns gemeinsam an, wie man aus einem Berg von Antworten echte Erkenntnisse gewinnt.

09:00 - 12:00 Uhr

Wie funktioniert eigentlich eine Spielekonsole?

In diesem Kurs lernst du wichtige Bestandteile einer Spielekonsole kennen. Mit der visuellen Programmiersprache Scratch programmierst du dein erstes kleines Spiel und eine eigene Steuerung. Im Kurs lernst du die Grundkonzepte der Computerprogrammierung kennen. Vorkenntnisse sind nicht nötig. Also los: Lass uns programmieren und spielen!

13:00 - 16:00 Uhr

Wir löten eine kleine Platine

Computer sind heute überall. Mikrocontroller sind kleine Computer, die Haushaltsgeräte, Maschinen oder Elektrowerkzeuge steuern. Man kann ihnen aber auch selber neue Tricks beibringen. Wir löten mit euch eine kleine Platine, auf der ein Mikrocontroller zeigt, was er alles kann.

13:00 - 16:00 Uhr

Abschlussveranstaltung (mit Ausgabe der Teilnahmezertifikate!)

Zeige und berichte deinen Eltern, Geschwistern oder Freund*innen, was du in zwei Tagen alles erlebt hast und erhalte dein Zertifikat.

16:15 - 17:00 Uhr

Mittwoch
4.11.

„Auf die Plätze - Technik - los!“
gibt es übrigens oberfrankenweit an drei Standorten.

Alle Infos und Programme unter:

mut-oberfranken.de