

# Engelbert-Kaempfer-Gymnasium fördert technische Begeisterung



*Erste Ergebnisse: Paul Schwabauer (vorne), Anna Miels und Roman Pauls zeigen den Roboter-Hund. Hinten stehen (von links) Thomas Kuhn, Schulleiterin Bärbel Fischer, Filialleiter der Lemgoer Volksbank Christian Wagner, Manfred Kreisel aus dem Vorstand der LIFT-Stiftung, Thomas Mahlmann vom zdi-Zentrum Lippe.MINT, Dr. Daniel Muschiol sowie Ralf Fuhrmann, Vorstand der Sparkasse. (© Alexandra Schaller)*

Lemgo. Am späten Mittwochnachmittag ist am Engelbert-Kaempfer-Gymnasium (EKG) nicht mehr viel los. Doch ein paar Schüler sitzen noch immer in einem der Klassenräume und lassen sich von nichts aus der Ruhe bringen. Kilian bastelt an einer neuen Lenkung für sein Gefährt, das mit Motor und Sensoren ausgestattet ist. Anna und Paul wollen ihrem Roboter-Hund beibringen, den Kopf zu bewegen.

Alle zwei Wochen treffen sich die derzeit 13 Mitglieder der neu eingerichteten Roboter-AG. Dann wird nach Bauplan oder einfach nach Lust und Laune mit den Bausätzen der Marke „Lego Mindstorm EV3“ drauf los gebastelt. „Die Idee einer AG hatten wir

schon lange. Aus Personalmangel und weil wir zu wenige Bausätze hatten, war es bisher aber leider nicht möglich“, erklärt Dr. Daniel Muschiol, Biologie- und Chemielehrer am EKG, der die AG initiiert hat.

Dank der Unterstützung der LIFT-Stiftung (Stiftung für berufliche Bildung in Lippe), dem Förderverein des Gymnasiums sowie der Sparkasse Lemgo und der Volksbank Paderborn-Höxter-Detmold konnten nun acht weitere Roboter-Bausätze sowie acht Ergänzungssets angeschafft werden. Die laufenden Kosten der AG deckt das zdi-Zentrum Lippe.MINT.

Thomas Kuhn hat sich bereit erklärt, die Roboter-AG zu betreuen. Er ist Vater zweier technikbegeisterter Kinder am EKG – so entstand der Kontakt zu Daniel Muschiol. Jetzt gibt Kuhn, der selbst im technischen Bereich arbeitet, den Jungen und Mädchen Tipps und Hilfestellung. Denn „Lego Mindstorm“ ist mehr als ein simpler Bausatz. „Wenn das gebaute Objekt auch etwas können soll, wird die passende Software benötigt. Damit kann programmiert werden, welche Aufgaben das Auto oder der Hund erfüllen soll. Zum Beispiel kann mit Hilfe von Ultraschallsensoren eine gewisse Entfernung zur Wand eingehalten werden“, erklärt Kuhn.

„Ins Programmieren hineinzuschnuppern, ist toll. Aber am meisten Spaß macht das Bauen“, sagt der 13-jährige Paul. Am Tisch nebenan bastelt der gleichaltrige Kilian an einem Auto, das er sich zusammen mit seinen Teamkollegen selbst ausgedacht hat: „Ich mache das auch zu Hause total gerne. Es ist toll, knifflige Probleme zu lösen“, schwärmt er, während er in einem dicken Buch nach Möglichkeiten sucht, die Lenkung des Wagens richtig einzubauen.

Gebastelt und ausprobiert wird so lange, bis alles funktioniert. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. „In der AG möchten wir technisches Verständnis und die Begeisterung dafür fördern“, erklärt Muschiol. Und man denke dabei auch berufsorientiert. Wer wisse schon, ob nicht ein künftiger Informatiker oder Ingenieur unter den Schülern sei?