

Hauptausgabe

AZ Anzeiger AG  
5600 Lenzburg 2  
058/ 200 58 20  
www.a-z.ch/medien/lba

Medienart: Print  
Medientyp: Tages- und Wochenpresse  
Auflage: 26'529  
Erscheinungsweise: wöchentlich



Themen-Nr.: 375.025  
Abo-Nr.: 1077294  
Seite: 9  
Fläche: 27'546 mm<sup>2</sup>

# Spielerisch Berufe kennenlernen

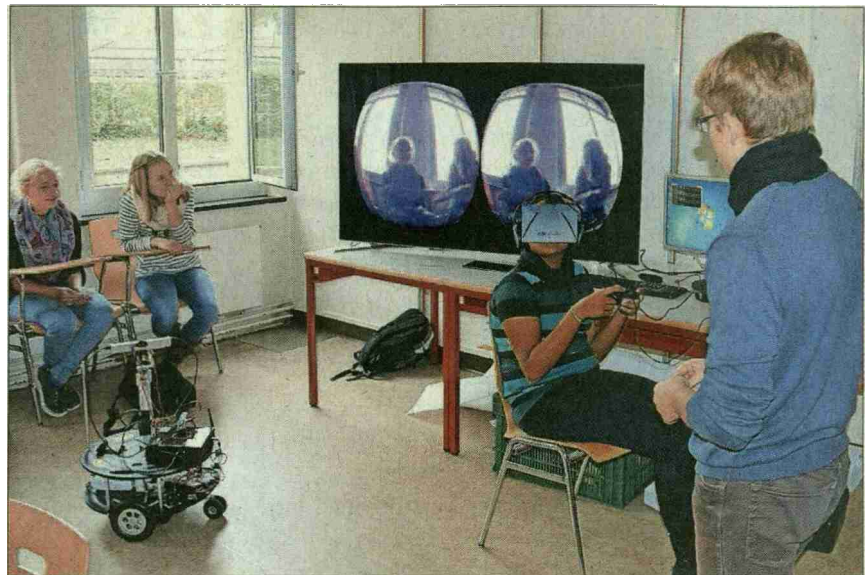
Letzten Montag machte die Wanderausstellung «Achtung Technik los!» an der Bezirksschule Lenzburg halt. Die Berufswahlausstellung kam bei den Schülern gut an.

**Melanie Solloso**

Seit fünf Jahren tourt «Achtung, Technik, los!» durch die Region Nordwestschweiz mit dem erklärten Ziel, Jugendlichen im Berufswahlalter die technischen Berufe schmackhaft zu machen. An der Bezirksschule Lenzburg trafen die Veranstalter, die Fachhochschule Nordwestschweiz und libs (Industrielle Berufslehren Schweiz) Baden, auf eine recht interessierte Schülerschar. «In der Regel hat die Hälfte der Schüler in einer Gruppe Interesse an einem technischen Beruf bekundet», freut sich einer der Workshop-Betreuer, Thomas Cramer.

In drei verschiedenen Workshops und diversen Demonstrationsveranstaltungen erhielten 8 Bezirksschul-Klassen einen Einblick in die Arbeiten von beispielsweise Elektronikern, Automatikern, Informatikern oder Mediamatikern. Statt passives Dasitzen und Zuhören waren aktives Mitmachen und Ausprobieren gefragt. Das kam gut an und viele entdeckten: Informatik kann auch Spass machen. So auch der 14-jährige Noah Valentino: «Es ist lustig, nicht so trocken wie ich gedacht habe.»

In einem Flugsimulator etwa konnte man selbst zum Flugzeug werden und



Die virtuelle Erkundungsfahrt mit einem Roboter kam bei den Lenzburger Schülern sehr gut an.

mit 3D-Brille und ausgestreckten Armen über den Kanton Aargau fliegen, im Active Pong – eine Art interaktives Flipperspiel – wurden die Schüler dank Infrarot-Gurt Teil des Spiels und steuerten mit den eigenen Bewegungen den Spielverlauf.

## Eintauchen in andere Welten

Am besten aber kam die virtuelle Reise mit einem Roboter bei den Lenzburger Schülern an. Dank Kopfhörer, virtueller Brille und Kamera erlebt man die Fahrt des Roboters eins zu eins. «Nur die Farben sind durch die Kamera leicht anders als in der Wirklichkeit», so Michèl

Kovacs. Die 14-Jährige könnte sich gut eine Berufslehre im IT-Bereich vorstellen. In den Workshops erfuhren die Schüler, dass in der Informatik auch Kreativität und gestalterisches Arbeiten gefragt sind, etwa beim Gestalten einer Homepage oder beim Programmieren eines Computerspiels.

Bei Letzterem liessen die Schüler ihrer Kreativität freien Lauf. Aus Autos wurden etwa Zombies oder ganze Labyrinthlandschaften und aus Fröschen plötzlich Hunde, Katzen oder Menschen. Und ganz nebenbei und vielleicht sogar ohne es zu merken, lernten die Schüler die Grundlagen des Programmierens.