

Albertus-Magnus-Gymnasium



Die Schüler des Beckumer Albertus-Magnus-Gymnasiums freuen sich über die Förderung durch die Aufnahme in das Bildungsprogramm der Johann-Bünting-Stiftung.

Bildungspatenschaft macht Star-Wars-Roboter möglich

Beckum (gl). Nach der erfolgreichen Bewerbung um eine Bildungspatenschaft fördert die Johann-Bünting-Stiftung über zwei Jahre ein Schulprojekt zum Umgang mit Informationstechnologie am Albertus-Magnus-Gymnasium (AMG) in Beckum. Eine entsprechende Urkunde konnte Studienrat Falk Bankner jetzt für seine Schule in Empfang nehmen.

Im Rahmen der Förderinitiative „Wir fördern Zukunft“ wird das Projekt „IT2-School“ unterstützt und dem AMG die Teilnahme mit zwei Klassen ermöglicht, heißt es dazu in der Patenschaftsurkunde, die durch Peter Detmers, Vorstandsmitglied der Johann-Bünting-Stiftung, und Pressereferentin Doris de Wall übergeben wurde.

„Wir leben in einer digitalen Welt, da ist eine digitale Bildung unabdingbar“, betonte Detmers. Deshalb habe sich die Stiftung

bewusst für die Förderung dieses Projekts entschieden, bei dem die Schüler grundlegende IT-Themen wie Kommunikation, Daten, Programmiersprache und das Zusammenspiel von Hard- und Software erforschen.

Vorausgegangen war 2018 eine Bewerbung der AMG-Schülerin Juliane Luther bei der Stiftung des nordwestdeutschen Handelsunternehmens. Das geförderte AMG-Projekt, das auf einer Schulung in der Firma Bünting SCM Logistik GmbH & Co. KG in Wallenhorst vorgestellt wurde, stammt aus der „Wissensfabrik – Unternehmen für Deutschland“ und wurde am Institut für Informatik von Professor Ira Diethelm an der Carl-von-Ossietzki-Universität Oldenburg entwickelt.

In diesem Monat geht die Bünting-Patenschaft in die zweite Phase: Über die Website der Wissensfabrik wird jetzt ein Warenkorb zum Projekt „IT2school“ be-

stellt. 2000 Euro pro Jahr stellt die Stiftung dafür 2019 und 2020 zur Verfügung.

Dabei fiel die Auswahl aus den 23 Modulen den AG-Teilnehmern nicht leicht. „Zuerst mussten wir uns einen Überblick verschaffen und die Module den anderen Schülern vorstellen“, erinnert sich Fabian Markmeier. Die Module bestehen aus Soft- und Hardware und decken ein breites Spektrum an schülernah aufbereiteten Digitalthemen ab: Von 3D-Druck, Modellierung und Virtual Reality über leichte Programmierprojekte für Smartphone und Minicomputer wie den Calliope bis zum Bau und zur Programmierung einer Wetterstation ist alles dabei.

„Gewinner ist der Star-Wars-Roboter“, macht Niklas Gesigora deutlich. Der neue Droide „BB8“ soll im Rahmen des Moduls Robotik nachgebaut und per Smartphone gesteuert werden.