



Der HTS gelingt das Double

Team vom EBG scheidet nach dem Viertelfinale aus

Das war ein Sieg mit Ankündigung der Husumer Herman-Tast-Schule: Rang 1 nach der Vorrunde und auch Rang 1 nach der Champions-League-Phase, souveräner Sieg im Viertel- sowie Halbfinale und dann auch im Finale gegen das Team des Karl-Maybach-Gymnasiums aus Friedrichshafen.

Der Siegerpokal macht sich wieder auf den Weg an die Westküste, begleitet von einem Scheck über 1.000 Euro

Zudem wurde der betreuende Lehrer, Ralf Kukowski, als „Best-Teacher 2021“ ausgezeichnet und erhält ebenfalls einen Pokal.

Bedingt durch die zeitgleich stattfindende Entlassung der Husumer Abiturienten und Abiturientinnen war einzig Niko Haß, der Chefprogrammierer des Teams, beim virtuellen Finale dabei. Er wurde, neben 23 weiteren Schülerinnen und Schülern, mit einem Stipendium ausgezeichnet, wird zum Wintersemester an der Christian-Albrechts-Universität sein Informatik-Studium aufnehmen und auch sofort loslegen, sein Wissen und Können als Hilfskraft den Teams des nächsten Durchgangs weiterzugeben.

Insgesamt rund 150 Zuschauerinnen und Zuschauer waren virtuell beim Finale dabei, darunter der Schirmherr des Wettbewerbs, der Kieler Oberbürgermeister Dr. Ulf Kämpfer.

Die Sponsoren und Unterstützer waren mit virtuellen Ständen dabei und so konnten Interessierte während der Veranstaltung schon erste Kontakte aufnehmen.

Interessant war das Team aus Friedrichshafen: 2 Teammitglieder sind Schüler des Karl-Maybach-Gymnasiums, einer kommt aus Potsdam, einer aus Köln. Kennengelernt haben sich die vier bei einem Wettbewerb von „Bildung & Begabung“, seitdem entwickeln sie zusammen in ihrer Freizeit ein Computerspiel. Auf die Software-Challenge sind sie zufällig gestoßen. Betreut wurden sie von Herrn Mau vom Schülerforschungszentrum Standort Friedrichshafen und Klaus Herberth, Doktorand an der Uni Konstanz.

Das einzige Kieler Team im Finale kam vom Ernst-Barlach-Gymnasium, eher für die musikalische Ausrichtung bekannt.

Frau Dr. Wiczerkowski hat, nachdem sie 2018 an unserem Programmier-Crashkurs im Rahmen der #DiWo Kiel teilnahm, immer mit einem Team teilgenommen. Die diesjährigen Teammitglieder (alle drei haben auch ein Stipendium erhalten) sind in der 9. oder 10. Klasse und haben damit die Chance, an weiteren Runden der Software-Challenge Germany teilzunehmen – und damit auch die Möglichkeit, den „Pott“ nach Kiel zu holen.

Insgesamt waren 35 Teams aus ganz Deutschland mit 166 Schülern und Schülerinnen 2020/2021 dabei und haben für das als Brettspiel vorhandene Spiel „Blokus“ ihre Clients (virtueller Spieler) programmiert.

Die weiteren Platzierungen:

3. Rang: Oberschule zum Dom, Lübeck

4. Rang: Gymnasium Eckhorst, Bargteheide

Gemeinsamer 5. Rang: Ernst-Barlach-Gymnasium, Kiel, Gemeinschaftsschule Kellinghusen, Gymnasium Oberalster, Hamburg, Peter-Ustinov-Schule, Eckernförde

Für den nächsten Durchgang ist ein in Kiel entwickeltes Spiel ausgesucht worden: Ostsee-Schach.

Interessierte können sich unter

www.software-challenge.de

schon einmal den „Simple Client“ anschauen und dann hoffentlich ein Team anmelden.

Was ist die Software-Challenge?

In Zusammenarbeit mit den Gymnasien und Gesamtschulen aus ganz Deutschland und dem Institut für Informatik sowie den unterstützenden Firmen soll in diesem Projekt der Informatik-Unterricht, in Kursen/AGs, in den gymnasialen Oberstufen in praxisbezogener Weise mitgestaltet und dadurch aufgewertet werden. Gegenstand der *Software-Challenge Germany* ist ein Programmierwettbewerb, der während des gesamten Schuljahres läuft, und der den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit bietet, mit Spaß und Spannung sowie mit kompetenter Begleitung, in die Welt der Informatik einzusteigen. Am Ende der Entwicklungsphase schickt jeder teilnehmende Kurs einen selbst programmierten Computerspieler für das Spiel in den Wettkampf. Dieser Wettkampf besteht zunächst aus einer kompletten Meisterschaft (unterteilt in Regionalligen sowie der Champions League-Phase) und dann aus einem Finale der 8 qualifizierten Programme (*Final Eight*). Als Preise winken neben zahlreichen Sachpreisen auch ausgelobte Stipendien für die besten Schülerinnen und Schüler. Dies ist nur möglich dank der Unterstützung unserer Sponsoren.

Die *Software-Challenge* wurde 2004 in Schleswig-Holstein mit Unterstützung von b+m ins Leben gerufen und wird inzwischen bundesweit ausgetragen.

Weitere Informationen: www.software-challenge.de

Kontakt: Ulrike Pollakowski (Kordinatorin)

info@software-challenge.de