

# Wettkampf der virtuellen Intelligenzen

Bei der Software-Challenge treten Schüler aus ganz Deutschland in Kiel im Finale gegeneinander an

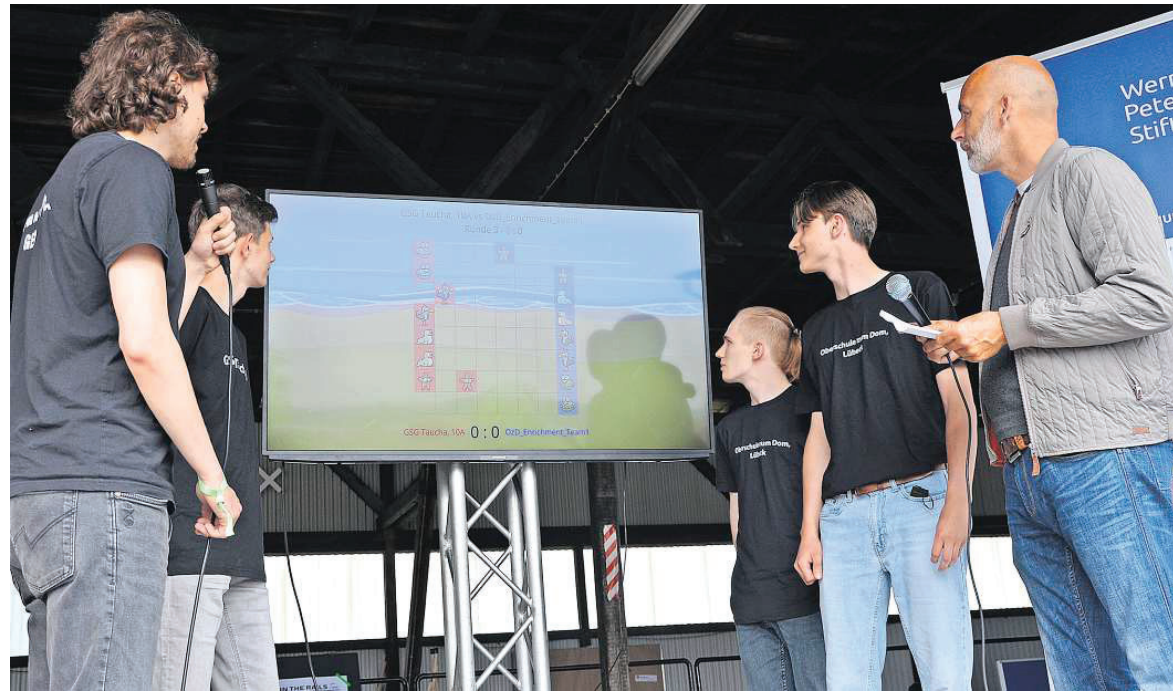
VON SVEN RASCHKE

**KIEL.** Mit Seestern und Robbe an der virtuellen Front sieht es zunächst noch gut aus für Blau. Einen Bernstein haben seine Spielfiguren schon gesammelt. Aber der rote Seestern bewegt sich gefährlich auf die blauen Möwen zu, der Vorteil wechselt, und Rot geht schließlich mit einem souveränen Punktestand von 8:0 als Sieger der diesjährigen Software-Challenge vom virtuellen Platz. Gegeneinander gespielt haben hier in Kiel nicht Menschen, sondern künstliche, von Schülern aus ganz Deutschland programmierte Computerspieler.

Im Finale am Freitag auf dem Waterkant-Festival-Gelände traten die in den Vorrunden ermittelten acht besten Teams gegeneinander an, zwei davon aus Schleswig-Holstein. Gewonnen hat zwar keines der Teams aus dem Norden. Dafür ging eine andere Auszeichnung nach Kiel: Geehrt mit dem „Best Teacher Award“ wurde Karin Wieczerkowski vom Ernst-Barlach-Gymnasium.

➔ **Aufgabe der Schüler-Teams ist es, eine künstliche Intelligenz (KI) zu programmieren, die im Spiel gegen andere KIs antritt.**

Der Programmierwettbewerb findet seit 19 Jahren statt und soll Schülern die Welt der Informatik schmackhaft machen. Die Teams, die sich aus den verschiedenen Schulen rekrutieren, bekommen jedes Jahr ein anderes Computerspiel vorgesetzt. In diesem Jahr war es das vom Kieler Spieleerfinder Dirk Holdorf erdachte „Ostseeschach“, eine Variante des Klassikers im maritimem Ambiente mit besagten Seesternen und Robben anstelle



Acht Teams aus ganz Deutschland traten beim Programmier-Wettbewerb Software-Challenge in Kiel an. In diesem Jahr stand das Computerspiel „Ostseeschach“ im Mittelpunkt.

FOTOS: SVEN RASCHKE

von Türmen und Bauern. Aufgabe der Schüler-Teams ist es, eine künstliche Intelligenz (KI) zu programmieren, die im Spiel gegen andere KIs antritt.

Die Programmierleistung der Schüler steht bei dem Wettkampf zwar im Mittelpunkt. Vielleicht nicht weniger wichtig für den Erfolg des jeweiligen Teams ist aber die Arbeit im Hintergrund. Der „Best Teacher Award“ soll genau darauf aufmerksam machen. „Die Lehrkraft muss das Team aufbauen, eventuell den Lehrplan umstellen, alles organisieren und die Fahrt zu den Wettkämpfen möglich machen“, erklärt Andreas Mühling, Leiter der Software-Challenge. Das Ernst-Barlach-Gymnasium, an dem die 56-jährige Karin Wieczerkowski Mathematik, Physik und Informatik unterrichtet, legt einen Fokus auf die Naturwissenschaften, so Mühling.



**Informatik-Lehrerin Karin Wieczerkowski vom Ernst-Barlach-Gymnasium ist vom ihr verliehenen Preis sichtlich überrascht.**

Wieczerkowski selbst leitet das Erfinderturnier der Schule, bei dem Schüler sich seit mehr als zehn Jahren kreativ ausprobieren können. Und seit mehreren Jahren führt sie die klügsten Programmierköpfe der Schule zur Software-Challenge.

„Damit habe ich jetzt überhaupt nicht gerechnet“, sagte Wieczerkowski bei der Preisverleihung. „Denn meine Teams machen das alles immer ziemlich selbstständig.“ Sie bringe Schülern im Wahlpflichtfach Informatik das Programmieren bei. „Aus dem Unterricht suche ich mir dann die aus, die sich langweilen, weil sie unterfordert sind. Und die hole ich zur Software-Challenge. Die KI programmieren sie dann aber ganz selbstständig. Das könnte ich auf dem Niveau auch gar nicht.“ Wieczerkowski wolle ihr Engagement für Schüler und Software-Challenge auf jeden Fall fortsetzen. „Letztes Jahr waren wir im Finale“, so die Lehrerin. „Warum also im nächsten Jahr nicht wieder!“

Der Sieger des diesjährigen Turniers, der 1000 Euro für die Klassenkasse mit nach Hause

nimmt, hat es indes ganz ohne Hilfe geschafft. Jonas Petzke vom Geschwister-Scholl-Gymnasium Taucha bei Leipzig hatte nicht nur keine Team-Kameraden, was bereits ungewöhnlich

ist. An seiner Schule gibt es auch keine Lehrkraft, die die Software-Challenge unterstützen oder auch nur bewerben würde. Der 16-jährige Zehntklässler programmiert, seit er elf Jahre alt ist und hat von dem Wettbewerb übers Internet erfahren.

„Ich bin so ziemlich der einzige aus meiner Schule, der sich mit Programmieren auseinandersetzt – zumindest auf dem Level, dass hier notwendig ist“, so Jonas. Was seiner KI zum Sieg verholfen habe? „Ich denke, das liegt vor allem an der Bewertungsfunktion.“ Will heißen, wie die KI die möglichen Spielzüge nach ihrer potenziellen Stärke einteilt. „Da habe ich wirklich viel Energie reingesteckt, denn davon hängt letztlich alles ab.“

Was bei der Software-Challenge mit seinen 75 Gästen aus Teilnehmern und Zuschauern auffiel: Weiblicher Programmierer-Nachwuchs war nur wenig zu finden. „Leider, leider“, sagt Veranstalter Mühling. „Wenn wir nur wüssten, warum Informatik so männlich dominiert ist.“ Vielleicht liege es am Mangel von weiblichen Vorbildern. „Es wäre hilfreich, wenn Informatik ein Pflichtfach würde“, sagt Mühling. „Dann würden auch die Mädchen sehen, dass es vielleicht etwas für sie sein könnte.“

## Die Software-Challenge

Die Software Challenge, die jährlich deutschlandweit ausgetragen wird, gibt es seit 19 Jahren. Der Wettkampf soll Schülern im Informatik-Unterricht oder Arbeitsgemeinschaften das Programmieren näherbringen. Nach zwei Jahren Corona-Pause konnte das Finale in diesem Jahr wieder in Präsenz stattfinden – erstmalig auf dem Waterkant-Festival-Gelände. Insgesamt waren 47 Teams aus ganz Deutschland mit 256 Schülern und Schülerinnen der Klassenstufen 8 bis 13 be-

teiligt, acht Teams kamen zum Finale nach Kiel. Aus Schleswig-Holstein war die Oberschule zum Dom aus Lübeck mit zwei Teams vertreten sowie als Titelverteidigerin die Hermann-Tast-Schule aus Husum. Gesponsert wurde die Veranstaltung in diesem Jahr von der Prof. Dr. Werner Petersen-Stiftung – erstmalig auf dem Waterkant-Festival-Gelände. Insgesamt waren 47 Teams aus ganz Deutschland mit 256 Schülern und Schülerinnen der Klassenstufen 8 bis 13 be-