

Tagung in einer interaktiven 3D-Welt

Die DPG-Schülertagung München fand im digitalen Raum statt und ermöglichte es Schülerinnen und Schülern, Gäste aus der Wissenschaft zu treffen und eigene Projekte vorzustellen.



Mit spannenden Vorträgen, Postersessions, einer Podiumsdiskussion zum Thema Quantentechnologien sowie persönlichen Begegnungen gab es in der virtuellen 3D-Welt der Schülertagung München für die Schülerinnen und Schüler viel zu entdecken und zu erleben.

„Die erste virtuelle Schülertagung in der 175-jährigen Geschichte der DPG wäre ohne die zahlreichen Entdeckungen und Fortschritte innerhalb der Physik überhaupt nicht denkbar.“ Mit diesen Worten begrüßten Joris Thiel und Sarah Bäuml die mehr als 50 Schülerinnen und Schüler aus ganz Deutschland, die sich zur ersten von drei Schülertagungen im Jubiläumsjahr der DPG vor ihren Bildschirmen eingefunden hatten. Schülertagung heißt: der physikalischen Leidenschaft nachgehen, Neues lernen, sich vernetzen.

Dabei erlebten die jungen Teilnehmenden, dass eine virtuelle Schülertagung nicht etwa stundenlanges Verweilen in einem Videochat bedeutet, sondern ähnlich einer physischen Tagung interaktiv ist: Sämtliche Programmpunkte wurden in einer begehbaren 3D-Welt nachgebildet – bereit gestellt vom Munich Center for Quantum Science and Technology (MCQST). So gelang das Erkunden

der Tagung mit ihren Beiträgen und natürlich dem gemütlichen Austausch in den Kaffeepausen ganz spielerisch.

Die Konferenz startete mit einem Vortrag von Harald Lesch von der LMU München, der mit „Physik, die Wissenschaft von der ganzen Natur“ alle Zuhörer zu fesseln und begeistern wusste. Bei den Postersessions stellten die Teilnehmenden ihre eigenen Forschungsprojekte vor – vom Seifenmembran-Filter über akustische Levitation und Reibungszustatoren bis hin zu leitenden Bleistiftstrichen waren keine Grenzen gesetzt. Zudem präsentierten Schülerinnen und Schüler ihre Arbeiten in Vorträgen und regten etwa zur Diskussion der Technikethik bei künstlicher Intelligenz an.

Am Nachmittag erläuterten Monika Aidelsburger (LMU München), Stefan Philipp (Walther-Meißner-Institut) und Patrick Leisching (Toptica Photonics) die Funktionsweise eines Quantencomputers.

Gemeinsam mit Moderatorin Monique Honsa diskutierten die Gäste anschließend über die Chancen und Zukunftsperspektiven von Quantentechnologien. Dabei hatten die Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit zu fragen, was sie schon immer über Quantencomputer wissen wollten.

Der Film „Die Grundlagen des Lichts“ vom Schülerlabor PhotonLab erklärte die Funktionsweise eines Lasers Schritt für Schritt und rundete die gelungene Veranstaltung ab. Beim anschließenden Quiz konnten die Teilnehmenden das erlernte Wissen unter Beweis stellen. Besonders flinke Spielerinnen und Spieler sicherten sich mit den richtigen Antworten Preise. Schließlich wurden die Schülerinnen und Schüler nach einem aufregenden Tag mit vielen Eindrücken, Unterhaltungen und natürlich spannender Physik in ihren verdienten Feierabend entlassen.

Rückblickend wurde das digitale Format sehr gut angenommen und eröffnete auch neue Chancen, wie die Schülerinnen und Schüler berichteten: So konnten auch jene dabei sein, die aufgrund der weiten Anfahrt bei einer Veranstaltung vor Ort nicht hätten teilnehmen können. Nach einem langen Tag mit begeisterten Teilnehmenden, persönlichen Begegnungen und vielen positiven, virtuellen Erfahrungen freuen sich alle Beteiligten bereits auf die nächste DPG-Schülertagung.

Mario Gaimann