

# BAD MERGENTHEIM

Freitag 19. MAI 2023 / Seite 9

## Mit der App in der Schule und im Lebensmittelbereich zurechtfinden

**Kreative Köpfe (Teil 7):** In Kürze findet die Preisverleihung statt. Schüler arbeiten mit Laudaer Unternehmen m2m systems erfolgreich zusammen

Junge kreative Köpfe aus der Region haben sich damit beschäftigt, Lebensmittel zu retten und eine Schul-Navi-App zu entwickeln. Im Rahmen unserer Serie im Jubiläumsjahr des Erfinderwettbewerbs stellen wir sie vor.

Von Linda Hener

**Bad Mergentheim/Lauda/Weikersheim.** „Als Frau Lange-Schmalz, die Wettbewerbsleiterin, damals auf uns zukam und uns den Wettbewerb vorstellte, haben wir nicht lange gezögert. Ich selbst habe als Jugendliche in vielen Bereichen Unterstützung und Förderung erfahren dürfen und weiß daher nur zu gut, wie wertvoll solche Erfahrungen für die eigene Entwicklung sein können“, erklärt Florian Herrmann, „Head of Software Development“ beim Unternehmen m2m systems in Lauda, die Beweggründe beim Erfinderwettbewerb „Kreative Köpfe“ mitzumachen.

„Daher stand für mich außer Frage, den Wettbewerb und vor allem die Teilnehmerinnen zu unterstützen.“ Besonders wichtig sei ihm, die Schülerinnen bei jedem Schritt auf dem Weg von der Idee bis hin zum Endprodukt aktiv einzubeziehen: „Von der Ausarbeitung der Idee und eines möglichen Geschäftsmodells über die Rechercharbeit, das Projektmanagement bis hin zur tatsächlichen Umsetzung am Ende der Reise“, beschreibt er die einzelnen Projektschritte, die in der Entwicklung zu leisten sind.

### Problem reduzieren

Florian Herrmann ist Betreuer von zwei Projekten des Nachwuchswettbewerbs. Zum einen ist die „App für das Mindesthaltbarkeitsdatum“ von Hannah Mehring und Lena Rank vom Gymnasium Weikersheim eine Erfindung, die er fachmännisch begleitet. „An dem Morgen, an dem unser Lehrer das Projekt ‚Kreative Köpfe‘ vorgestellt hat, habe ich vor der Schule einen Frischkäse weggeschmissen, weil er abgelaufen war und geschimmelt hat. Daraufhin haben Lena und ich uns in der Schule überlegt, wie wir das Problem der Lebensmittelverschwendung reduzieren können“, zeigt Hannah Mehring auf, welche Alltagssituation zu der Idee geführt hat. „Die App-Idee in die Wirklichkeit umzusetzen, das war sehr interessant und hat viel



Hannah Mehring (links) und Lena Rank wollen mit ihrer App helfen, einen Überblick über gekaufte und verderbliche Lebensmittel zu behalten.

BILDER/REPROS: HENER

Spaß gemacht.“ Sie habe einen Einblick in eine neue Berufsgruppe erhalten und gelernt, wie man an ein solches Projekt herangeht.

Ihre gemeinsame App solle dafür sorgen, dass Lebensmittel nicht mehr ablaufen, heißt es in der offiziellen Beschreibung des Projekts für die Jury und weiter: „Nachdem man einkaufen gegangen ist, geht man in die App und wählt die Kategorie für jedes Lebensmittel aus: zum Beispiel Fleisch, Käse, Milchprodukte. Daraufhin trägt man das spezielle Lebensmittel ein und scannt das Produkt mit dem Mindesthaltbarkeitsdatum. Fünf Tage bevor und an dem Tag, an dem das Produkt abläuft, erhält man eine Benachrichtigung.“

### Zu viel wird weggeworfen

So solle vermieden werden, dass Nahrungsmittel in Vergessenheit geraten und weggeschmissen werden.

Auch Lena Rank ist froh, dass sie zusammen mit Hannah bei „Kreative Köpfe“ teilgenommen hat: „Unser Beweggrund mitzumachen, war, neue Erfahrungen zu sammeln. Dies haben wir geschafft. Wir konnten Einblicke in einen neuen Beruf be-

kommen, die Herangehensweise an ein neues Projekt lernen und vieles mehr.“ Außerdem hätten die beiden gemerkt, dass so ein Projekt „sehr zeit- und arbeitsintensiv ist, was uns zuvor gar nicht bewusst war.“ Die

Umsetzung habe insgesamt sehr viel Spaß gemacht.

Das zweite Projekt, das von m2m systems im Jubiläumsjahr „20 Jahre Kreative Köpfe“ betreut wird, ist das von Maria Liebig von der Gewerbli-

chen Schule Bad Mergentheim mit technischem und informationstechnischem Gymnasium.

### Bessere Orientierung

Maria Liebig hat sich die „Navigationsapp für meine Schule“ einfallen lassen. Ihre Begründung: Neue Schülerinnen und Schüler, aber auch Besucherinnen und Besucher könnten sich auf dem Gelände und in den Gebäuden leicht verlaufen. Innerhalb der App möchte sie den Nutzerinnen und Nutzern ermöglichen, dass eine Route angezeigt wird, aber bei den Gebäuden zudem Kästchen mit weiteren Informationen erscheinen.

„Die Idee für die Navigationsapp kam mir recht spontan“, sagt sie: „Als ich an meinem ersten Schultag an der Gewerblichen Schule Bad Mergentheim versucht habe, mich in dem verschachtelten Gebäude zurechtzufinden, bin ich fast verzweifelt. Also dachte ich mir: Ich wünschte, ich hätte eine Routenführung so wie beim Navi gehabt.“

Kommende Woche findet die Preisverleihung für den diesjährigen „Kreative Köpfe“-Wettbewerb statt.



Orientierungslos in der Schule? Zumindest was die Schulwege angeht, will Maria Liebig das anderen ersparen.