



„Jugendliche wollen selbst aktiv sein“

Alwin Zeiß ist seit 2016 Schulleiter einer kombinierten Grund-, Haupt- und Realschule mit 280 Schülern und insgesamt 30 Lehrkräften an der Mittelpunktschule Gadernheim in Lautertal-Gadernheim. Zuvor leitete er die Hostatoschule in Frankfurt-Höchst. In zwei neunten Klassen seiner Schule wurde das Serious Game Blue Brain Club, eine Multiplayer-Lernsoftware für die Mittelstufe, getestet. Wir sprachen mit ihm über die Test-Erfahrung und Einschätzung.

Was hat Sie bewogen bei der Testphase von Blue Brain Club mitzumachen? Ich kannte bereits ein interaktives Projekt der Hertie-Stiftung zum Thema Gehirn für Grundschüler (Link: [Wir sind Hirnforscher!](#)), was an unserer Schule mit großem Erfolg durchgeführt wurde. Da waren wir natürlich neugierig, wie eine Umsetzung für die Mittelstufe aussehen wird. Es gefiel unseren Schülern, dass ihre Erfahrung und Rückmeldung für die Weiterentwicklung dieses so genannten „Serious Games“ gefragt war. Es ist wichtig, dass bei der Entwicklung von Lehrangeboten die Zielgruppe einbezogen wird – der Köder muss ja dem Fisch schmecken und nicht dem Angler.

Wie ist ihre Schule technisch ausgestattet? Digitalisierung an der Schule und im Unterricht sind wichtige Themen. Wir sind auf dem Weg „raus aus der Analog-Wüste“, haben fünf Smartboards angeschafft, eine W-LAN-Verbindung eingerichtet und beginnen, neue Medien im Unterricht vermehrt einzusetzen. Ich selbst wende digitale Tools in meinen Fächern an, zum Teil arbeite ich auch mit den Handys der Schüler. Das kommt gut an und ist eine Bereicherung des Unterrichts.

Wie beurteilen Sie den Blue Brain Club als Instrument für den Unterricht? Der spielerische Ansatz hat die Jugendlichen begeistert und wir alle wissen: das, was Spaß macht, kann man sich gut merken. Zum einen wird Wissen zum Gehirn anschaulich vermittelt. Außerdem bleibt durch die Vertiefung in eigener Anwendung viel Stoff in den Köpfen hängen. Auch fanden die Schüler den Wettbewerb gut. Sich mit den anderen zu messen, dann auch später mit anderen Schulen zu „battlen“ entspricht auch ihren privaten Interessen. Die Sprache ist für Jugendliche gut getroffen und die Verbindung des Themas Gehirn zum Lebensalltag funktioniert – in der neunten Klasse sind sie so langsam in einem Alter, in dem sie erste Erfahrungen mit Partys und Alkohol machen. Da ist es für sie interessant zu sehen, was dabei im Gehirn passiert.



Welche Reaktionen beobachten Sie bei den Schülern? In den Teststunden waren alle hochkonzentriert dabei. Das ist natürlich eine andere Art des Unterrichts, der Lehrer gibt das Dozieren aus der Hand, die Schüler lernen explorativ und selbstständig. Dafür bringen die heutigen Jugendlichen die Voraussetzungen bereits mit. Wenn ich zurückschauen auf meine Schulzeit, hat sich hier sehr viel getan. Wir konnten gar nicht gut selbstständig arbeiten, waren Frontalunterricht gewöhnt. Heute sind



Präsentationen und freie Projektarbeit feste Bestandteile im Unterricht. Jugendliche wollen selbst aktiv sein und nicht mehr frontal belehrt werden. Da ist Blue Brain Club ein wirklich gutes Instrument mit viel Interaktion – so muss Unterricht sein.

Hatten Sie Vorbehalte? Ich persönlich nicht. Ich selbst interessiere mich für Computerspiele und bin durchaus technikaffin. Ich weiß aber von anderen Kolleginnen und Kollegen, denen digitale Medien fremder sind und die das für ihren Unterricht zunächst mit Zurückhaltung betrachten würden. Niemand möchte im Unterricht unvorbereitet und unsicher wirken. Wir brauchen insgesamt viele Weiterbildungs- und Schulungsangebote zum Einsatz neuer Medien für die Lehrkräfte.



Was ist das Besondere am Blue Brain Club? Die Schülerinnen und Schüler empfinden das Spiel als eine moderne, abwechslungsreiche und ihren Bedürfnissen entsprechende Wissensvermittlung. Es ist nah an ihren Interessen und fällt ihnen leichter. Warum sollten wir diese Vorzüge nicht nutzen?

Welche Vorteile sehen Sie? Der Inhalt bleibt in den Köpfen, es wird gemeinschaftlich gelernt – man muss sich mit den Mitschülerinnen und Mitschülern absprechen.

Solch ein Tool wirkt sich auch positiv auf das Lehrer-Schüler-Verhältnis aus, denn technikaffine Schüler fühlen sich sehr angesprochen und können ihr Expertenwissen einbringen und die Lehrkräfte lernen mit – ganz im Sinne von lernendem Lehren.

Schule soll Medienkompetenz bei ihrer Schülerschaft aufbauen. Wenn wir, wie beim Blue Brain Club, zeigen können, wie man diese wichtigen Instrumente vernünftig und nutzbringend einsetzen kann, tun wir das.



Was ist wichtig für den Einsatz von Blue Brain Club? Am wichtigsten ist die Stabilität des Netzwerks bzw. der W-LAN-Verbindung. Es ist natürlich schön, wenn es neue Tablets an der Schule gibt, aber das Netzwerk muss laufen, damit das Spiel flüssig gespielt werden kann. Das Spiel selbst ist nicht kompliziert, so dass mit Hilfe der Einführung und etwas Vorbereitung Ablauf und Inhalt für die Lehrkraft problemlos in den Unterricht übertragbar sind.

Natürlich benötigt man zunächst etwas mehr Zeit zur Orientierung, als wenn man auf Altbewährtes zurückgreift. Lehrpläne sind aber flexibel genug, um diese Zeit zu investieren. Es geht im Unterricht immer um die Anleitung zum Lernen und zur Wissensvermittlung. Zumal der Blue Brain Club modular aufgebaut ist und ich als Lehrkraft den Umfang festlegen kann.

Ich freue mich jedenfalls auf den Programmstart und bin gespannt, wie es an den Schulen in ganz Deutschland angenommen wird.

Lieber Herr Zeiß, wir danken Ihnen für dieses Gespräch.

Die kostenlose Lernsoftware Blue Brain Club ist ein Projekt der Gemeinnützigen Hertie-Stiftung. Das onlinebasierte Spiel wurde für den Schulunterricht der Sekundarstufe 1 an weiterführenden Schulen entwickelt. Detaillierte Informationen und einen Zugang zu Blue Brain Club finden Lehrkräfte auf der Seite www.bluebrainclub.de.

Bei Fragen rund um das Projekt wenden Sie sich bitte per E-Mail an info@bluebrainclub.de