

Bereich Jugend der Stadt Hildesheim setzt auf innovative Medienpädagogik im Klassenraum – mit Erfolg

„Das ist die Lebenswirklichkeit der Jugendlichen“

Von Björn Stöckemann

HILDESHEIM. Die Wand ist fertig, die Decke muss noch drauf. Finn schwebt am Himmel und betrachtet sein Werk. Den Bodenbelag muss er vielleicht noch etwas aufhellen, um das Mobiliar kümmern sich die Gestalter. Sonst sieht Finn, dass es gut war. Sein Gesicht ist ausdruckslos, der Kopf quadratisch. Vor dem Bildschirm grinst der Siebtklässler zufrieden.

Der Kölner Dom und der Herr der Ringe

Finn sitzt mit 17 anderen Kindern im Computer-Raum der Oskar-Schindler-Gesamtschule. Auf den Rechnern läuft Minecraft. Auf den Tafeln ist ein Bauplan der Schule zu sehen. Unter Leitung von Björn von Lindeiner, Jugendsozialarbeiter im Bereich Jugend der Stadt Hildesheim, bauen die jungen Leute in diesem Halbjahr ihre Schule am Computer nach.

Das Projekt hat Vorbildcharakter. Denn als Arbeitsmaterial nutzt die Gruppe „Minecraft“. Das Spiel ist populär. Weltweit hat es sich insgesamt 144 Millionen Mal verkauft. Vor allem junge Menschen spielen es. „Minecraft“ ist im Grunde virtuelles Lego. Der Spieler kann eine digitale Welt nach seinen Wünschen und Vorstellungen formen. Die Spielerschaft hat bereits Mammutprojekte verwirklicht. In der Welt von „Minecraft“ steht der Kölner Dom neben den phantastischen Burgen aus dem „Herr der Ringe“ – wohlgekernt: im Maßstab 1:1!

Jeder zockt

Für das Sozialkompetenz-Training, das die Schule erbeten hatte, sind solche Videospiele ideal, findet von Lindeiner. „Das ist die Lebenswirklichkeit der Jugendlichen. Jeder zockt heutzutage, ob an der Spielekonsole oder am Mobiltelefon. Wenn wir als Sozialarbeiter, aber auch Lehrer und Eltern, zeigen, dass wir eine positive Einstellung dazu und ehrliches Interesse daran haben, schafft das eine Beziehungsebene und Arbeitsgrundlage auf Augenhöhe.“ Früher hat er mit Jugendlichen am Tischfußball gekickert, heute daddelt von Lindeiner, selbst passionierter Zocker, auch an der Playstation mit den jungen Menschen.

Während er von pädagogischen Konzepten und Gaming-Kultur erzählt, bastelt die Klasse emsig an den Bildschirmen. Die Schüler organisieren sich in verschiedenen Gruppen. Die einen bauen das Grundgerüst. Räume, Flure, Türen, Fenster. Alles soll so wirklichkeitsgetreu wie möglich aussehen. Eine weitere Gruppe richtet den Rohbau ein. Bisweilen greifen die Gestalter dafür tief in die digitale Trickkiste. Denn „Minecraft“ ist einsteigerfreundlich, in der Grundversion deswegen aber auch rudimentär. Tafeln, Schränke und Feuerlöcher müssen die Schüler deswegen mit Kreativität erstellen. Wer keine Lust auf das Spiel hat, findet auch seine Aufgabe, in der Dokumentationsgruppe nämlich. Die Mitglieder drehen Videos vom Fortschritt ihrer Klassenkameraden und halten die übrige Schülerschaft per Blog auf dem Laufenden.

Problemfälle und Leistungsträger

Der Computerraum verwandelt sich für eine Schulstunde zum Architekturbüro. Nach einer Viertelstunde erwähnt von Lindeiner nebenbei, dass die Schule die Klasse als „schwierig“ angekündigt hatte, schlicht weil hier Kinder aus Sprachlernklassen, der Inklusion oder solche mit stürmischem Temperament zusammen lernen. „Die Schüler-



Schaffe, schaffe, Schule bauen – die Baumeister von der Oskar-Schindler-Gesamtschule sind mit Spaß und Konzentration bei der Sache. Mit Rat und Tat zur Seite stehen Christoph Truthe (zweites Bild von oben) sowie Projektleiter Björn von Lindeiner und Nico Pahlke.

FOTOS: STÖCKEMANN

zahlen steigen, die Klassen sind nicht mehr so homogen wie früher“, erklärt Klassenlehrer Thomas Oks. Dementsprechend begeistert ist er vom Erfolg des Projektes. „Problemfälle“ von früher sind hier Leistungsträger. Die Klassengemeinschaft ist über das gemeinschaftliche Arbeiten zusammengewachsen. Die digitalen Baumeister sind stolz auf ihre Arbeit, auf ihre Schule.

Das Gemeinschaftsgefühl überträgt sich vom Computerraum in andere Unterrichtsfächer. „Am Freitag bauen die Schüler zusammen einen Klassenraum, am Montag lösen sie zusammen Rechen-Aufgaben“, schmunzelt Oks. Vor allem der kreative Ansatz und das nieder-

schwellige, weil spielerische Werkzeug fallen auf fruchtbaren Boden. In der ersten Stunde durften die Schüler zum Beispiel ihre Traumwohnung bauen und sollten diese dann der Klasse

erzählt. „Es ist wichtig, die jungen Menschen da abzuholen, wo sie sind“, betont von Lindeiner. Klingt nach Floskel, ist aber so. Das Projekt gibt ihm recht.

Zwei rechte Hände

Christoph Truthe überrascht der Erfolg kaum. Er ist Projektbegleiter, eine von zwei rechten Händen des Projektleiters. Vor allem hat er ein solches Projekt schon einmal durchgeführt.

Er arbeitet sonst im Kinder- und Jugendzentrum Oststadt (KJO). Das Gebäude hat er ebenfalls mit den dortigen Jugendlichen in Minecraft nachgebaut. „Das Projekt richtet sich an alle Altersgruppen, an Jungs und Mädchen gleichermaßen“, erläu-

tert Truthe einen weiteren Vorzug der Arbeiten. Er koordiniert ansonsten die Arbeiten der Gruppen untereinander, sorgt für die Infrastruktur – also dafür, dass der Fortschritt immer gesichert ist und stets genügend Rechner bereit sind – und strukturiert mit von Lindeiner und Nico Pahlke die Projekt-Stunde.

Pahlke ist der Dritte im Bunde. Er ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der HAWK. Die Hochschule finanziert seine Stelle bei dem Projekt. Ab dem Wintersemester 2018/19 soll es auch ein entsprechendes Seminar von Corinna Ehlers für die angehenden „Sozialen Arbeiter“ und „Arbeiterinnen“ geben. „Eine super Sache“, findet Pahlke. Videospiele können dadurch einen weiteren Schritt weg vom „Feindbild“ machen. Das Handy oder der Computer als pädagogisches Schreckgespenst gehört mehr und mehr der Vergangenheit an. „Solche Projekte schulen zum einen den Umgang mit der Technik, aber eben auch soziale Kompetenzen und selbst Sprache“, ist von Lindeiner überzeugt.

Medienpädagogik wird, seiner Einschätzung nach, noch immer unterschätzt. Die Zukunft dürfte aber Medienpädagogien gehören. Denn das Smartphone ist mittlerweile aus den Schulrucksäcken und der Computer aus den Kinderzimmern nicht mehr wegzudenken. „Wir müssen uns damit auseinandersetzen, statt uns zu verschließen“, findet von Lindeiner. Bei der Stadt Hildesheim hat er dafür dankbare Partner gefunden. Laptop-Klassen und Glasfaser-Ausbau sind längst kein Novum mehr. Ähnliche Projekte erobern bundesweit die Klassenzimmer.

In Uelzen schieben Chemie-Schüler Protonen, Neutronen und Elektronen durch einen virtuellen Reaktor, wie ihn Wissenschaftler am Cern gebaut haben. In Wien hat ein Lehrer das Rechnen in den Rechner verlegt. Alle berichten dabei von ähnlichen Erfahrungen. Spielerische Lernerfolge, ein verbessertes Klassenklima, motivierte Schülerinnen und Schüler.

Oh, mein Gott, wie geil!

Von diesen strukturpolitischen Vorgängen im Hintergrund bekommen die Schüler aus dem Minecraft-Projekt noch wenig mit. Für sie steht die praktische Arbeit im Vordergrund. „Oh, mein Gott, wie geil“, Angelina erinnert sich noch gut an ihre Reaktion, als sie zum ersten Mal von den Plänen erfahren hat. „Minecraft“ ist für die Schüler kein Neuland. In der digitalen Klötzchenwelt hat sie schon Städte mit Wolkenkratzern hochgezogen. Dass jetzt in der Schule machen zu können, macht ihr dementsprechend Spaß. „Das Schöne dabei ist, dass man seiner Fantasie freien Lauf lassen kann“, findet sie.

Was nicht passt, wird passend gemacht. „Am schwierigsten war das Treppenhaus“, findet Klassenkameradin Lara. Groß, verwinkelt, viel Glas. Mit dem Ergebnis ist sie jetzt aber zufrieden. Nachdem sie die vergangenen Monate mit den Bauplänen der Schule verbracht hat, stechen ihr auch im Alltag mehr Details ins Auge. „Wenn es etwas gibt, dann bauen wir das und wenn es etwas nicht gibt, dann improvisieren wir.“

Kurz vor den Sommerferien zeichnet sich ab, dass die Oskar-Schindler-Gesamtschule am Rechner nicht ganz fertig wird. Für Projektleiter, Lehrer und vor allem Schüler war die Arbeit trotzdem ein Erfolg.

Zumal das Bauen noch nicht fertig ist. Jeder Schüler bekommt eine Kopie des Bauwerkes für den heimischen Rechner. Dort soll, kann und wird die Arbeit dann weitergehen.

Architekt
Dipl.-Ing. Andre Seidler
Bavenstedter Straße 97
31135 Hildesheim
Tel. 0 51 21 - 698 72 55

www.architekt-seidler.de
Beratung – Planung – Bauleitung

ENERGIEEFFIZIENZ-
EXPERTEN
für Förderprogramme des Bundes

- Neubauten
- An- und Umbauten
- Sanierungen
- Baubegleitung
- Bauanträge
- Kostenschätzung

Hotel – Restaurant – Biergarten

JEDEN FREITAG!!!
„Spargel-Buffer“
17.30 – 20.00 Uhr
p. P. € 16,90

Landhaus „Am Sonnenberg“
Sonnenberg 1 - 31199 Dickholzen - Tel. 05064-950260
www.landhaus-am-sonnenberg.com

Öffnungszeiten täglich 12.00 – 22.00 Uhr
Täglich durchgehend warme Küche: Di. – Sa. 12 – 21 Uhr • So. – Mo. 12 – 20 Uhr

Jeden Montag „Kartoffel-Puffer-Buffer“ 10.30–13.30 Uhr	p. P. € 11,11
Mi. 27.06. „Zeugnis-Buffer“ 12.00–15.00 Uhr	p. P. € 11,11
Fr. 13.07. „Frische Pfifferlinge“ als Buffet 18.00–20.00 Uhr	p. P. € 14,90
Mo. 16.07. „Schnitzel trifft Pasta“ als Buffet 17.30–20.00 Uhr	p. P. € 8,95
Fr. 20.07. „Frische Pfifferlinge“ als Buffet 18.00–20.00 Uhr	p. P. € 14,90
Sa. 21.07. „Hab Dich lieb-Brunch“ 11.00–13.30 Uhr	p. P. € 15,90
So. 22.07. „BBQ Grillen & Burger“ 11.30–13.30 Uhr	p. P. € 16,90

Firma Olaf Linde in Holle Die Decke als Gestaltungselement Renovierungen in nur einem Tag



Olaf Linde

Morgens ab ins Büro und abends im renovierten Wohnzimmer sitzen. Möglich ist das mit den Spanndecken von der Firma Plameco. Sie bringen ein ganz besonderes Ambiente in jeden Wohnbereich. Innerhalb nur eines Tages sind die Decken sauber und ohne große „Baustelle“ montiert. Darüber hinaus werden vielfältige Dekorvarianten angeboten. Decken, die mit diesem System modernisiert wurden, ob in Wohn- oder Schlafzimmern, in Küche oder Bad, müssen außerdem nie mehr gestrichen werden.

Das Material ist ein hochwertiger Kunststoff, wartungsarm, farbecht,

langlebig und recyclebar. Darüber hinaus feuchtigkeitsbeständig, feuersicher und wärmedämmend. Ganz besonders wichtig für den Einsatz in Badezimmern und Schwimmbädern: die Decken sind algen-, bakterien- und schimmelfeindlich. Plameco Spanndecken eignen sich für den Einsatz in Neubauten ebenso wie zur Renovierung. Sogar die Gardinen und die vorhandene Beleuchtung können in die Konstruktion integriert werden. Moderne LED-Beleuchtung kann natürlich ergänzt werden. Um hohe Räume in Altbauten besser zu isolieren und den Raum harmonischer wirken zu lassen, kann die Decke auch abgehängt werden.

Mehr Informationen zur kreativen Gestaltung Ihrer Decke erhalten Sie bei unserer Deckenschau vom **16. bis 17. Juni 2018** der neuen Ausstellung in der **Zollstraße 2 in Holle** von **10.00 bis 16.00 Uhr**. Wir freuen uns auf Sie!

PLAMECO DECKEN

Beratung vor Ort?
Dann gleich anrufen!
05062 96 40130

NEUE (T)RAUMDECKE
mit Beleuchtung nach Wunsch!

DECKENSCHAU
Vom 16. bis 17. Juni 2018
10:00 – 16:00 Uhr

Plameco-Fachbetrieb Olaf Linde
Zollstraße 2, 31188 Holle
www.plameco.de/hildesheim

Außerhalb der ges. Öffnungszeiten keine Beratung, kein Verkauf.

Mehr Leben ist einfach.

DIE WELT
BESTE BANK IN NIEDERSACHSEN
für den Bereich Privatkunden – 2018

Sparkasse
Hildesheim Goslar Peine
Im Team 1500 Sparkassen in
Deutschland in 2017

Wenn man ein Girokonto mit vielen wertvollen Extras hat, die das Leben einfacher, sicherer oder unterhaltsamer machen.

Mehr.Giro – mein Sparkassen-Girokonto mit VorteilsWelt.

Infos und Termin unter:
www.sparkasse-hgp.de/mehrgiro
oder 05121 871-0

Wenn's um Geld geht