

07-03-18

Blue Brain Club: Serious Gaming in der Schule

Die Gemeinnützige Hertie-Stiftung bietet mit dem webbasierten Spiel Blue Brain Club Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, das menschliche Gehirn zu erkunden. Das Projekt vermittelt komplexe Inhalte mittels Gamification in einer zeitgemäßen, digitalen Lernumgebung.

Ab sofort können Lehrkräfte auf die von der Hertie-Stiftung entwickelte Lernsoftware Blue Brain Club kostenlos zugreifen und damit ihren Schülerinnen und Schülern den Aufbau des menschlichen Gehirns spielerisch vermitteln. Das Spiel knüpft an den Lehrplan der Mittelstufe an und bietet die Möglichkeit, das Gehirn im Klassenverband mit PCs, Tablets oder Smartphones zu entdecken.

Das Gehirn ist ein komplexes Organ, das altersgerecht vermittelt werden muss. Kinder und Jugendliche stellen ganz eigene Fragen an das Gehirn: Wie kommen Gefühle zustande? Wie treffen wir Entscheidungen? Was passiert, wenn das Gehirn nicht wie gewohnt seine Arbeit verrichtet? Um einen angemessenen Zugang zu ermöglichen, wurde Blue Brain Club entwickelt: Die Lernsoftware macht mit dem Roboter Herty, dem Protagonisten des Spiels, den Aufbau sowie einige grundlegende Funktionen des Gehirns begreifbar. Die Prozesse im Gehirn werden verständlich dargestellt und durch den spielerischen und kompetitiven Ansatz nachvollziehbar und erfahrbar.

Blue Brain Club baut dabei auf die Erfahrung aus der Zusammenarbeit mit Schülerinnen und Schülern, Lehrkräften, Didaktikern und Fachleuten aus den Bereichen Neurowissenschaften und Game-based Learning. Die Nutzung von Blue Brain Club ist kostenlos und erfolgt jeweils über die Lehrkraft, die den gesamten Spielablauf steuert.

Blue Brain Club ist in insgesamt sieben Module für sieben Schulstunden untergliedert. Zentraler Bestandteil jedes Moduls ist ein Multiplayer-Onlinespiel (im LAN oder W-LAN der Schule), das im Mittelpunkt der jeweiligen Schulstunde steht und 10 bis 15 Minuten beansprucht. Jedes Modul wird durch zusätzliches Lehrmaterial, weiterführende Informationen und Anleitungen ergänzt. Die Lehrkraft übernimmt die Rolle des Moderators und steuert den gesamten Ablauf. Blue Brain Club funktioniert webbasiert, es ist also keine Installation erforderlich. Die Schülerinnen und Schüler loggen sich über www.bluebrainclub.de in jeder Schulstunde in eine gemeinsame Session ein.

Weitere Informationen:

www.bluebrainclub.de