

EINSATZ VON BRAINIX IM WILLIBALD-GLUCK-GYMNASIUM NEUMARKT

Eine Klasse mit 23 Lehrkräften



Das komplette Schuljahr 2022/23 hat eine sechste Klasse am Neumarkter Willibald-Gluck-Gymnasium mit Brainix in Englisch absolviert. Das hat sich positiv auf die Konzentration beim Lernen und in der Folge auch auf die Leistung ausgewirkt. Lehrkraft und Lernende sind vom ganzheitlichen Ansatz „sehr angetan“. Die intensive Beschäftigung mit der Software hat die Beteiligten auch dazu angeregt, kreative Vorschläge für die Erweiterung des Lernsystems zu machen.

Willibald-Gluck-Gymnasium

Woffenbacher Str. 33, 92318 Neumarkt i.d. Opf.

Martin Sachs

Studiendirektor Englisch & Geographie

Telefon: 09181 / 4720

E-Mail: m.sachs@wgg-neumarkt.de

Internet: www.wgg-neumarkt.de

Ausbildungsrichtung

naturwissenschaftlich-technologisch

ca. 1350 Schülerinnen und Schüler

> 100 Lehrkräfte



Das Willibald-Gluck-Gymnasium (WGG) in Neumarkt/Oberpfalz ist mit aktuell 1350 Schülerinnen und Schülern eines von zwei Gymnasien der 40.000-Einwohner-Stadt, die – zwischen Nürnberg und Regensburg gelegen – über eine starke wirtschaftliche Struktur mit namhaften Bau- und Industrieunternehmen verfügt. Entsprechend seiner naturwissenschaftlich-technologischen Ausrichtung ist das WGG im Netzwerk der Excellence-Initiative „MINT-EC“ aktiv, die von bayerischen Wirtschaftsverbänden unterstützt wird und die Förderung naturwissenschaftlich-technischer Kompetenzen zum Ziel hat. Auch an dem vom Bayerischen Kultusministerium initiierten Modellversuch „KI@School“, bei dem der Einsatz von Komponenten der Künstlichen Intelligenz im Rahmen von pädagogischen Konzepten und Lernsettings erprobt werden soll, nimmt das WGG teil.

Der großzügige moderne Bau des WGG (2015 errichtet) wurde so konzipiert, dass er auch genügend Raum für Jugendliche bietet, die sich an vier Wochentagen bis 16.25 Uhr in der Schule aufhalten. Seit dem Schuljahr 2011/2012 gibt es ein „gebundenes Ganztagsangebot“ in den Jahrgangsstufen 5-7. Dabei nehmen alle Schülerinnen und Schüler der betreffenden Klassen an dieser Unterrichtsform teil. Über den Tag hinweg wechseln sich Unterrichtsstunden mit Übungs- und Studierzeiten sowie sportlichen, musischen und künstlerischen Aktivitäten ab. Der Klassenraum der sechsten Klasse, in der Brainix eingesetzt wird, grenzt an eine möblierte Pausenhalle, in der sich die Schülerinnen und Schüler bei Übungseinheiten in einer loungeartigen Umgebung allein oder in Gruppen ihren Platz zum Lernen suchen können.

Ganzheitlicher Ansatz überzeugt

Angetrieben durch einen „reflektierten Innovationsimpuls“, der aus seiner Sicht eines der Markenzeichen des WGG ist, hat Studiendirektor Martin Sachs sich zu Beginn des Schuljahres 2022/23 entschieden, im Englischunterricht einer sechsten Klasse den Unterricht komplett mit Brainix zu gestalten. Brainix hatte er im Juli 2022 kennengelernt und war von dem ganzheitlichen Ansatz begeistert. „Weil es nicht nur einzelne Tools, sondern ganze Lektionen mit den entsprechenden Inhalten, Übungen, Grammatik und Vokabeln sowie Monitoring-Möglichkeiten in einem Gesamtpaket liefert, ist das Angebot ideal für einen wirklich digitalen Unterricht“, sagt Sachs. Er entschloss sich kurzerhand, das Schulbuch für das neue Schuljahr beiseite zu legen und alles mit Brainix zu machen. Die gebundene Ganztagsklasse ist aus seiner Sicht für ein Versuchsjahr zur Erprobung dieser neuen Art zu lernen prädestiniert, da er in der gesamten Lernzeit vollen Einblick in die Arbeit mit der Software habe.





Vier Stunden mit Lernsoftware, zwei Stunden klassischer Unterricht

Die Ganztagsklasse, in der Brainix im gesamten Schuljahr eingesetzt wurde, umfasste 23 - überwiegend männliche - Jugendliche im Alter von elf bis zwölf Jahren. Eine Klasse, die Sachs aus seiner 25-jährigen Lehrerfahrung heraus in ihrer Gruppendynamik als sehr herausfordernd einordnet, teilweise durch die Corona-Zeit verursacht, aber auch aufgrund der sehr heterogenen Zusammensetzung der Schülerschaft. Das Unterrichtsmodell wurde so gestaltet, dass von den insgesamt sechs Wochenstunden vier komplett für Brainix vorgesehen waren. Die erste Wochenstunde war jeweils als analoger Unterricht für die Erklärung neuer Grammatiksachverhalte reserviert, während in der letzten Wochenstunde - wiederum im klassischen Unterricht - diese Grammatikthemen noch einmal wiederholt wurden und die Stärkung der mündlichen Komponente im Vordergrund stand.

Erhöhte Konzentration und verbesserte Leistungen

Der Effekt des Softwareeinsatzes hat die Erwartungen des Englischlehrers in einem zentralen Punkt, der Konzentration beim Lernen, übertroffen: „Es ist bemerkenswert, wie die Software dafür sorgt, dass die Schülerinnen und Schüler sich mehrheitlich konzentriert mit dem Stoff beschäftigen, und zwar ständig. In dieser Hinsicht bewirkt die Software Wunder.“ Durch die selbstständige Arbeit mit der Software werde für Ruhe gesorgt und damit eine wichtige Voraussetzung für erfolgreiches Lernen geschaffen. Sachs gibt denjenigen, denen er es zutraut, auch die Möglichkeit, nach Wunsch in der großen Pausenhalle an einem Platz ihrer Wahl zu lernen. Die gestiegene Konzentration habe sich bei den meisten auch in verbesserten Leistungen niederschlagen.

Kontrolle des Wettlaufs erforderlich

Martin Sachs sieht durch die spielerischen Elemente in der Software allerdings auch das Risiko gegeben, dass die Jugendlichen das Lernen als Wettlauf begreifen und zeitlich erste sein wollen. Viele tendierten dazu, der Schnelligkeit, die aus didaktischer Sicht eher zweit- oder dritrangig sei, höchste Priorität zu geben. Das Bewusstsein dafür, erst das Wissen zu vertiefen und nicht einfach weiterzuklicken, müsse geschärft werden. „Hier wiederholt sich etwas, das aus dem klassischen Unterricht bereits bekannt ist: Die Besseren vertiefen mehr, während die Schwächeren schneller zum nächsten Thema wechseln wollen. Wie schlecht es für sie selbst ist, wenn die Genauigkeit ins Hintertreffen gerät, wird zunächst einmal nicht reflektiert.“ Die Aufgabe der Lehrkraft sei es, hier steuernd einzugreifen, damit die Übungs- und Vertiefungsmöglichkeiten, die die Software bietet, auch wirklich genutzt werden.

Spaß an der Challenge

Die Lernenden, die zum Schuljahresende nach ihren Erfahrungen und Einschätzungen befragt wurden, waren nahezu einhellig begeistert vom Lernen mit Brainix. Für einen der Klassenbesten steht es außer Frage, dass er lieber mit der Software lernt. Er schätzt die Stories, die Vokabeln mit ihren Bildern und der Audio-Funktion und liebt die Challenges, die Leistungstests am Ende jeder Lektion, auf die er sich oft auch noch nach der Schule zu Hause vorbereitet. Er schlägt den weiteren Ausbau der Feedback- und Dialogfunktion mit künstlicher Intelligenz (KI) vor, um die Arbeit mit der

Software noch interessanter und effektiver zu machen. Ein anderer schätzt die vielen Möglichkeiten zum Texteschreiben, die ihm Brainix bietet. Die abwechslungsreichen Stories, wie etwa eine Detektivgeschichte, und die Interaktionsmöglichkeiten bei einer Labyrinth-Aufgabe oder einem Kreuzworträtsel regen ihn zum Lernen an. An seinem Computer zu Hause bereitet er sich manchmal vor einer Challenge mit dem Vokabeltrainer von Brainix vor. Ein Schüler, der die sechste Klasse wiederholt hat, sagt, dass er im Vergleich zum Vorjahr „sehr viel leichter lernt“. Futurformen, die ihm früher Probleme bereitet hätten, habe er mit Brainix gut verstehen und lernen können. Besonders gefällt ihm die Challenge und er würde sich wünschen, dass man für die Sternchen auch eine irgendwie geartete Belohnung in einem „Brainix Online-Shop“ erhalten.

Fazit

Martin Sachs zieht folgendes Fazit nach einem Jahr Brainix: „Die Schulen stehen heute vor der Herausforderung, dass die Schülerschaft immer heterogener wird, wie es bei meiner Brainix-Klasse geradezu exemplarisch der Fall war. Mit klassischem Unterricht lässt sich das kaum bewältigen. Brainix bietet Möglichkeiten, um diese Situation zu meistern, da die Software individuell auf die Lernenden reagiert und mit ihnen interagiert. Dadurch sind Aufmerksamkeit und Konzentration beim Lernen deutlich angestiegen und viele haben ihre Leistungen verbessert.“ Er könnte sich mehr Einsatz von KI vorstellen, damit die Schülerinnen und Schüler z.B. intensiver mit der Software chatten können. KI könnte auch helfen, die vielen Feedback- und Korrekturanfragen, die von den Lernenden an die Lehrkraft gestellt werden, vorzubearbeiten. Zusätzlich zur individuellen Arbeit sollte auch das Lernen in der Gruppe von der Software stärker unterstützt werden.



»Ich lerne viel intensiver. Man kommt mehr dran als im normalen Unterricht und kann mehr Englisch sprechen. Mit Brainix ist es, als hätte die Klasse 23 Lehrer.«

Ein Schüler der Klasse



„Es ist bemerkenswert, wie Brainix dafür sorgt, dass die Schülerinnen und Schüler sich mehrheitlich konzentriert mit dem Stoff beschäftigen, und zwar ständig. In dieser Hinsicht bewirkt die Software Wunder. Die gestiegene Konzentration hat sich bei den meisten auch in verbesserten Leistungen niedergeschlagen.“



Martin Sachs