

Nachwuchsforscher – allein zu Haus

Bildungsministerium koordiniert Lernangebote für Schüler

In der „Allianz für MINT-Bildung zu Hause“ haben sich Anbieter von Online-Lernangeboten zusammengetan. Die Allianz entstand auf Initiative des BMBF und einer Arbeitsgruppe der Kultusministerkonferenz.

Von Dorothee Wiegand

Bildung ist in Deutschland Ländersache, aber vor dem Hintergrund der Covid-19-bedingten Schulschließungen in allen Bundesländern wird nun trotzdem das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) aktiv: Zusammen mit einer Arbeitsgruppe der Kultusministerkonferenz initiierte das Ministerium die „Allianz für MINT-Bildung zu Hause“; MINT steht für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik.

Ein spielerisches Angebot der MINT-Allianz ist das **Virtual Lab BASF SE**. Hier geht es um naturwissenschaftliche Alltagsphänomene. Mit dem Serious Game **Blue Brain Club** möchte die Hertie-Stiftung Schülern der Sekundarstufe I das menschliche Gehirn näherbringen. Es umfasst 7 Module, jedes mit einem Multiplayer-Spiel von etwa 15 Minuten Dauer, Lehrmaterial und weiterführenden Informationen. Die Verbundhochschulen Kaiserslautern, Koblenz und Trier haben aus ihrem Projekt **open MINT Labs** ein Paket mit virtuellen Chemie-Experimenten für das selbstgesteuerte Lernen geschnürt.

Der Einplatinenrechner **Calliope mini** soll beim spielerischen Einstieg ins Programmieren und algorithmische Denken helfen. Für Kinder und Jugendliche, die nun daheim lernen, stellt der Hersteller Projekte zur Verfügung, die keine Vorkenntnisse erfordern. Dank Simulator lassen sich einige davon auch ohne die Hardware durchführen. Falls einmal etwas klemmt, hilft die Telefonhotline an Wochentagen zwischen 11 und 13 Uhr weiter.

Das Experimentierset **senseBox** besteht aus Mikrocontroller, Sensoren,

IoT-Komponenten und weiteren elektronischen Bauteilen. Die leider nicht ganz billigen Boxen sind normalerweise in der Schule im Einsatz. Der Hersteller will nun eine Box für den Einsatz daheim zum Sonderpreis anbieten; Lehrmaterial und Anleitungen für einfache Projekte stehen online zur Verfügung.

Auf die Plätze, fertig, los

Ein weiterer Bestandteil der Initiative sind Schülerwettbewerbe. So ruft die gemeinnützige Berliner Organisation „Mathe im Leben“ in Anlehnung an „Mathe im Advent“ für den Monat April zu einer zusätzlichen Challenge auf: **Mathe im April** mit je 13 Aufgaben für Schüler der Klassenstufen 4 bis 6 und Schüler der Klassenstufen 7 bis 9. Der Wettbewerb endet am 27. April mit Bekanntgabe der Gewinner.

Die Gesellschaft für Informatik organisiert **#MINTatHome** mit Knobelaufgaben für Schüler aller Altersstufen. Bis zum 15. Juni gibt es hier jede Woche bei der „Challenge of the week“ ein Paar Kopfhörer zu gewinnen. Aufgaben und Lösungen bleiben nach Ablauf der Challenge online verfügbar.

Die gemeinnützige Organisation „MINT-Bildung Ruhr/Vest“ richtet sich mit **D3 – Druck Dein Ding in 3D!** an Mäd-

chen und Jungen von 14 bis 16 Jahren. Sie erstellen daheim 3D-CAD-Konstruktionen, die bis zum 21. Juni 2020 eingeschickt werden können. Der Wettbewerb endet mit dem virtuellen Finale am 1. Juli 2020. Der Gewinner erhält einen 3D-Drucker.

Im Kreativ-Wettbewerb **Zaubermaschine** können Kinder ihre MINT-Ideen malen, zeichnen, basteln oder einfach genau beschreiben. Zu gewinnen gibt es eines von 25 MINT-Malbüchern, in denen spannende Phänomene aus Naturwissenschaft und Technik mit Illustrationen erklärt werden. Einsendeschluss ist der 15. Mai 2020.

Die Angebote der MINT-Allianz werden zum einen über die Webauftritte der Partner präsentiert, zum anderen über zwei Internetauftritte des BMBF: www.mintmagie.de spricht Schüler an und ermöglicht den direkten Zugriff auf ein Angebot, www.wir-bleiben-schlau.de präsentiert alle Partner und das gemeinsame Anliegen. Aktuell beteiligen sich über 50 Unternehmen, Verbände und Forschungseinrichtungen an der Allianz, die weiter offen ist für neue Partner.

(dwi@ct.de) **ct**

Angebote der MINT-Allianz: ct.de/yr8s



Im „Virtual Lab BASF SE“ hilft die Comicfigur Dr. Blubber mit kindgerechten Erklärungen beim virtuellen Experimentieren.