

## **Das Elternhaus ist entscheidend**

Ende November 2006 kam unser Sohn zu mir und sagte: „Mama ich gebe mein ‚Jugend forscht‘-Projekt in Bad Saulgau auf. Die letzten Messergebnisse sind widersprüchlich zu den bisherigen. Damit ist unsere Forschungsthese widerlegt.. Es ist jetzt zu spät, um neue Messungen zu machen“.

Ich konnte es nicht fassen. Seine Verzweiflung war riesig. Er hatte monatelang für diesen Traum in Bad Saulgau geforscht. So ein Forschungswochenende war für ihn, trotz intensiver Forschungsarbeit bis in die Nacht hinein und sieben Stunden Bahnfahrt, eine Energietankstelle. Das baute ihn so richtig auf, um über die für ihn oft langweilige Schule hinwegzukommen.

War dieser langersehnte Traum nun vorbei?

Und das war jetzt genau so eine Situation, wo unser Beitrag als Eltern entscheidend ist, damit unsere Kinder nicht aufgeben und ihre Chance ergreifen, um etwas großartiges schaffen zu können.

Ich grübelte und grübelte und fragte: „Und was machst du stattdessen?“ Mit strahlenden Augen sagte er: „Ich programmiere ein Computerspiel mit meinem Freund“.

Als Informatikerin war ich stolz und erkannte zugleich eine neue Chance. „Ist das nichts für Jugend forscht?, fragte ich. „Warum nicht?“, meinte er. Doch dann stutzte er, denn in acht Stunden war Anmeldeschluss.

Ich nickte zustimmend. Er rief seinen Freund an und sie entwickelten in Windeseile ihre Projektidee. Pünktlich vor Mitternacht schafften es die beiden Zehntklässler, sich gerade noch anzumelden. In den Weihnachtsferien richteten sie bei uns im Hobbyraum ein und programmierten Tag und Nacht. Sie legten sich ins Zeug. Der eine entwickelte die Oberfläche, der andere die Spiel-Algorithmen. Ein Zufallsgenerator wurde auch eingebaut, damit die Regeln spannender wurden und das Spiel vom Zufall abhängig war. Das war eine Hammer-Leistung von den beiden. Begeistert von ihrem eigenen Computerspiel gingen sie im Januar damit zum Wettbewerb. Und was kam dabei raus? Sie wurden mit ihrem selbst entwickelten Computerspiel Regionalsieger.

In Bad Saulgau war zu dem Zeitpunkt das einzige Schülerforschungszentrum in Baden-Württemberg. Und interessierte Schüler nahmen in der Freizeit oft eine mehrstündige Bahnreise mit Isomatte und Schlafsack auf sich, um dort über das Wochenende zu forschen. Geschlafen wurde in den Experimentierräumen auf dem Boden. Heute gibt es mehrere Schülerforschungszentren, die bei Jugend forscht angegliedert sind.

*Das* alles haben die beiden in ihrer Freizeit gemacht, denn in der Schule hier gibt es das so gut wir gar nicht. Das, was bei uns hier auch heute noch so mühsam neben der Schule zu erreichen ist, ist in Ländern wie Südkorea in der Schule integriert, in eigenen Forschungszentren. Alle Oberstufenschüler forschen dort.

### **Chance und Glücksfall**

Warum erzähle ich Ihnen diese Geschichte? So ein Projekt ist für Kinder und Jugendliche sehr prägend für ihr weiteres Leben. Sie wachsen begeistert mit einem Herzensthema über sich hinaus. Wie viele Kinder könnten auch solche Erfahrungen machen. Nur leider fehlt oft die Person, die ihnen die Frage stellt, ob das nichts für Jugend forscht wäre.

Und die Lehrer haben in Deutschland, bei der im vorigen Kapitel geschilderten strukturellen Überforderung, kaum Zeit dafür. Wie sehr würden sich so manche Lehrer in Deutschland die im Kapitel „Armutzeugnis für das Land der Denker“ erwähnten Bedingungen von Rumänien oder

Finnland wünschen. Es ist hier oft nur ein Glücksfall, wenn Lehrer von den Interessen der Schüler erfahren, um sie entsprechend zu inspirieren und zu ermutigen.

Für mich ist die Erfahrung mit meinem Sohn ein Beispiel, wie wesentlich unser Beitrag als Eltern im richtigen Moment ist, damit unsere Kinder ihre Chancen erkennen und nutzen. Und es war ein Glücksfall, dass unser Sohn mir das nicht einen Tag später gesagt hatte und auch, dass mir die Frage mit Jugend forscht überhaupt eingefallen war. Sonst wäre für die beiden Zehntklässler diese Chance verpasst gewesen.

Diese Chance war auch ein Glücksfall für die ganze Schule. Die beiden Jungforscher waren Profis in C++ Programmierung. Nach dem Wettbewerb wollten sie an ihrer Schule eine eigene C++ AG für 14- und 15- Jährige anbieten. Es gab Bedenken in den Reihen der Lehrer und Eltern, ob sich Schüler in dem Alter überhaupt dafür interessieren. Deshalb hatten wir vom Elternbeirat aus, alle Achtklässler befragt. Das Ergebnis überraschte alle: 50 Schüler von insgesamt 100 Befragten hatten sich dafür gemeldet. Sowohl Mädchen als auch Jungen. Damit stand der AG nichts mehr im Wege.

Eine Informatik-AG war wiederum die Voraussetzung, dass an einem Gymnasium in Baden-Württemberg das Wahlfach Informatik überhaupt angeboten werden konnte. Und dieses Wahlfach wurde dann zwei Jahre später in der Oberstufe angeboten. Es kam gerade noch rechtzeitig für diese ersten Schüler, die seit dem Jahr 2007 an der AG teilgenommen hatten, zu denen auch mein jüngerer Sohn zählte.

### **Wunderwirkung**

Ich höre so oft, wie sich Eltern über das Schulsystem in Deutschland beschweren. Und dann dazu sagen, dass sie nichts machen können. Und dem widerspreche ich.

Hand aufs Herz! Wir alle in Deutschland haben die Digitalisierung verschlafen, und das bereits seit über zwei Jahrzehnten. Und im Kern wollen wir doch alle nur eins: dass unsere Kinder und auch wir die beste Bildung haben und fit für die Zukunft sind. Verglichen mit Ländern wie Dänemark, Skandinavien, Korea oder Indien beispielsweise ist das bisschen Informatik hier nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Wir brauchen Informatik in allen Klassenstufen bis zum Abitur.

Jetzt sagen Eltern vielleicht: „Unsere Kinder sitzen doch schon viel zu viel vor dem Computer und sind kaum mehr draußen.“ Das mag stimmen. Damit können sie einen Touchscreen vielleicht schneller als die Eltern bedienen. Jedoch das, worauf es für gute Fachkräfte wirklich ankommt, ist die Technologie dahinter zu verstehen und zu entwickeln, und das muss gelernt werden. Und das ist in Deutschland Fehlanzeige, beziehungsweise geschieht es viel zu wenig.

Mein Beispiel mit Jugend forscht zeigt die Wunderwirkung, die entsteht, wenn Kinder Technologie verstehen und diese aktiv entwickeln können. Wer den Geschmack des Programmierens entdeckt, für den stehen Computerspiele nicht mehr an der vordersten Front. Und nach zwei Stunden kreativem Tun zieht es sie freiwillig nach draußen, um sich auszutoben.

Doch weil die meisten Kinder diese Chance nicht bekommen, bleiben ihnen nur Touchscreen, Computerspiele und Social Media übrig, da es dazu keine Anleitung braucht. Sehr zum Leid vieler Eltern. Das ist nicht so anstrengend und auch nicht so interessant und das kann man dann stundenlang tun. Diese Kinder zählen für mich nicht zu den Digital Natives, sondern zu den „Digital Naiven“. Für digitale Mündigkeit ist das, was sie in der Schule lernen, viel zu wenig.