

Ein Android mitten im Klassenzimmer

„Junges Theater Baden-Baden“ bringt Science Fiction als interaktives Theaterstück ans Richard-Wagner-Gymnasium

Baden-Baden (BT) – Mitte Januar besuchte das „Junge Theater Baden-Baden“ die Klasse 9b des Richard-Wagner-Gymnasiums (RWG). In der Inszenierung „Setup.School(). Die Lernmaschine“ erforscht das interaktive Theater die Möglichkeiten des zukünftigen Schulalltags.

Ein interaktives Theaterstück direkt im Klassenzimmer zu erleben – das passt sehr gut zur Grundintention der organisierenden Lehrerin Helene Kronimus: „Das Theater als Erlebnisort und als Kulturgut ist für die Schülerinnen und Schüler wichtig – auf diesem Weg holen wir es hinein in ihren Schulalltag.“

Ohne Vorwarnungen und Erklärungen wurde die Klasse 9b laut einer Pressemitteilung in folgendes Szenario geworfen: Mit dem Teach3000 hat der IT-Spezialist Noah Garn



Zeitreise: Die Schauspieler Stefan Roschy (links) und Sebastian Brummer zeigen in ihrem interaktiven Theater, wie der Schulalltag künftig aussehen könnte.

Foto: Felix Kamm

den ersten Lehrroboter der Welt entwickelt. Das Gerät, das äußerlich einem menschlichen Lehrer nachempfunden ist, befindet sich noch in der Testphase und passt sich den individuellen Bedürfnissen der Klasse an. Um die gewünschten Konfigurationen am Roboter vorzunehmen, mussten die Bedürfnisse erst mal formuliert und gemeinsam im Klassenzimmer ausgehandelt werden. Ausgehend von diesen Prämissen zogen die Schauspieler Stefan Roschy (Teach3000) und Sebastian Brummer (Noah Garn) ihr Publikum immer tiefer in das dramatische Spiel und gestalteten gemeinsam mit der Schulklasse den weiteren Handlungsverlauf.

Die Schüler durften auf spielerische Art und Weise bestimmen, was der Schulroboter können soll und entschieden dabei über „Grundeinstellungen“: Wie sieht eigentlich eine gerechte Bewertung aus? Wie

lässig, wie autoritär sollte eine Lehrkraft sein? Das Durchspielen der Schulmetapher wird dabei zum Gesellschaftsspiel über Selbst-, Fremd- und Mitbestimmung. Zum Einsatz kommen beim Spielen schülernahe Medien und Aufgabenstellungen in Form von Tablets, Kreativsteinen, Scan-Modulen, Auswertungsdiagrammen und Teamaufgaben.

Die Begeisterungsfähigkeit der 9b machte aus dieser kreativen Versuchsanordnung ein lebendiges und realistisches Spiel. Deutlich wurde dabei auch, dass die zunehmende Digitalisierung der Schulen und eine mögliche Einbindung von „Künstlicher Intelligenz“ kein fernes Zukunftsszenario ist, sondern einer kritischen Auseinandersetzung im Hier und Jetzt bedarf. Sinn oder Unsinn kommender Entwicklungen wurden in der außergewöhnlichen Unterrichtsstunde nicht mit dem pädagogischen

Zeigefinger kommuniziert, sondern zu einem emotionalen Gedankenaustausch geführt.

Im Nachgang besprach die Klasse mit den Schauspielern verschiedene Fragestellungen: Was muss der Lehrer der Zukunft leisten? Welchen Lehrertyp und welche Unterrichtsformen wünschen sich Schüler wirklich? Welche Vorteile bietet eine demokratische Teilhabe im Schulalltag? Oder ganz allgemein: Wie soll die Schule der Zukunft aussehen?

Erarbeitet wurde das Konzept des Stücks von dem Berliner Theaterkollektiv „machina eX“, das bereits seit 2010 die Schnittstelle zwischen Game und Theater erforscht. „machina eX“ lieferte auch die aufwendige Software und Programmierung des interaktiven Spiels. Weitere Informationen gibt es online.

◆ www.theater-baden-baden.de/junges-theater
◆ www.machinaex.com