

Rüsselsheimer Echo

DIE UNABHÄNGIGE POLITISCHE TAGESZEITUNG FÜR DIE REGION

Datum: 12. Nov. 2020

Drei Unternehmer von morgen

BILDUNG Heinemann-Schüler belegen bei einem Wettbewerb den zweiten Platz



Hör'Mall! JJ

Das spielerische Hörerlebnis

„Hör' mall“, hier eine Grafik aus der Präsentation, richtet sich an Eltern, Großeltern und Erzieher von Kindern zwischen zwei und acht Jahren. Gefährlos und spielerisch sollen Kinder an die digitale Welt herangeführt werden.

FOTOS: HAMANN

Rüsselstein – Eigentlich hätte die Gustav-Heinemann-Schule den Landesentscheid des Schülerwettbewerbs „business@school“ der Unternehmensberatung Boston Consulting Group in diesem Jahr in ihren Räumen ausrichten sollen. Doch Corona machte den Live-Präsentationen verschiedener Schulteamen vor einer Jury aus Unternehmenvertretern einen Strich durch die Rechnung. Stattdessen lief die Ausscheidung, der sogenannte Elevator-Pitch, mit insgesamt vier Teams – ein Team der Gustav-Heinemann-Schule, sowie Teams von Schulen aus Wiesbaden, Königstein und Flörsheim – am 4. Mai virtuell über die Video-Plattform Zoom ab.

„Die Schüler haben sich schnell an die Umstellung angepasst“, lobt Manuel Wörsdörfer, der das Team der Gustav-Heinemann-Schule mit betreut hat. Neben ihrem Lehrer stand den Schülern über die



Justin, Alina und Tamino (v.l.) hatten eine gute Geschäftsidee, die zudem überzeugend vorgetragen wurde.

ganze Dauer des mehrstufigen Wettbewerbs ein Vertreter der Wirtschaft für Fragen und Tipps zur Verfügung. Trevor Jones von der Merck Group wurde den Gymnasialisten als Mentor zur Seite gestellt.

Digitale Erziehung für Kinder

Wörsdörfer berichtet weiter: „Die Teammitglieder – das sind Justin Droti, Alina Roth und Tamino Schäfer – haben ihre Geschäftsidee in den Wo-

reich? „Hör' mall! Das spielerische Hörerlebnis“ haben Justin, Alina und Tamino ihre Idee genannt. Dabei geht es um eine schrittweise, angepasste digitale Erziehung für Kinder im Alter von zwei bis acht Jahren. Die Idee richtet sich an Eltern und Großeltern, sowie an die Träger kommunaler und privater Kinder-tagesstätten. Mit Hilfe des Konzepts soll eine Heranführung an das Internet erfolgen, ohne dass die Kinder den Gefahren des Web von Anfang an ausgesetzt sind.

Ähnlich wie bei den beliebten Tonies Hörfiguren, können Kinder bei „Hör' mall“ mit vorbespielten SD-Karten mehr über die Welt der Musik, der Märchen, des Wissens und vor allem über den Umgang mit digitalen Medien erfahren, ohne dabei einen Komplettzugang zum Internet aufbauen zu müssen. Das Abspielen der SD-Karten erfolgt mit Hilfe einer Apparatur, die

aus dem Kartenfach, Lautsprechern, Kopfhörern und einem übersichtlichen Bedienfeld besteht.

Justin, Alina und Tamino präsentierten ihre Idee anhand einer bunt gestalteten Power-Point-Präsentation. Neben der inhaltlichen Beschreibung sprachen sie über den Aufbau des Unternehmens, mit dem sie „Hör' mall“ vertreiben möchten und die Wertschöpfungskette. Zudem haben die Schüler im Vorfeld eine Kunden- und Wettbewerbsanalyse durchgeführt. Ihre Präsentation schlossen sie mit einem überzeugenden Fazit ab.

Reise ist noch nicht zu Ende

Leider dürfen die Zweitplatzierten nicht am Deutschlandfinale teilnehmen, das ebenfalls digital am 22. Juni stattfinden wird. Dennoch ist die praktische Reise in die Welt der Wirtschaft für die drei Schüler der Gustav-Heinemann-Schule hier noch nicht zu Ende. „Wir wollen uns noch für den Social Entrepreneur Award bewerben, einen weiteren Preis von ‚business@school‘, den Schulen aufgrund der Nachhaltigkeit ihrer Idee erhalten können“, bemerkt Manuel Wörsdörfer.

Zudem werden die Ergebnisse der erfolgreichsten Teams auf der Webseite von „business@school“ publiziert, so dass Unternehmen, die Interesse an der Umsetzung haben, mit den Schülern Kontakt aufnehmen können.

Seit 2011 nehmen Schüler der Gustav-Heinemann-Schule an „business@school“ teil. 2017 hat ein Team des Oberstufengymnasiums den Landesentscheid gewonnen und beim Deutschlandfinale den vierten Platz belegt.

DANIELA HAMANN