

Utopie Moderne Schule

Grundidee

Das deutsche Schulsystem ist in vielerlei Hinsicht veraltet, Reformansätze verlaufen oft im Sande oder führen nicht zu grundlegenden Veränderungen, die aber dringend notwendig wären. Ein großer Faktor, der mich bei diesem Projekt beschäftigt hat, ist der Zusammenhang zwischen ungleichen Bildungschancen und fehlender sozialer Durchlässigkeit.

Schüler*innen sollten nicht auf Hilfe und Unterstützung im schulischen Kontext aus dem Elternhaus angewiesen sein, stattdessen sollte benötigter Support für alle gleichermaßen von der Schule zur Verfügung gestellt werden. Eine verpflichtende Hausaufgabenbetreuung nach dem Unterricht würde verhindern, dass privilegierte Kinder zuhause die Aufgaben gemeinsam mit ihren Eltern erledigen können, während weniger privilegierte Schüler*innen nachmittags in Eigenverantwortung ihre Hausaufgaben machen müssen oder womöglich gar keine Zeit dafür haben, weil sie im Haushalt helfen oder kleinere Geschwister betreuen müssen. Eltern sollten nicht entscheiden (müssen), wie viel Wert auf Bildung gelegt wird und viel Unterstützung ihr Kind bekommt, jedes Kind sollte die selben Startbedingungen für ein glückliches, erfolgreiches Leben haben. Dafür ist ein gerechtes Schulsystem essentiell.

Umfrage

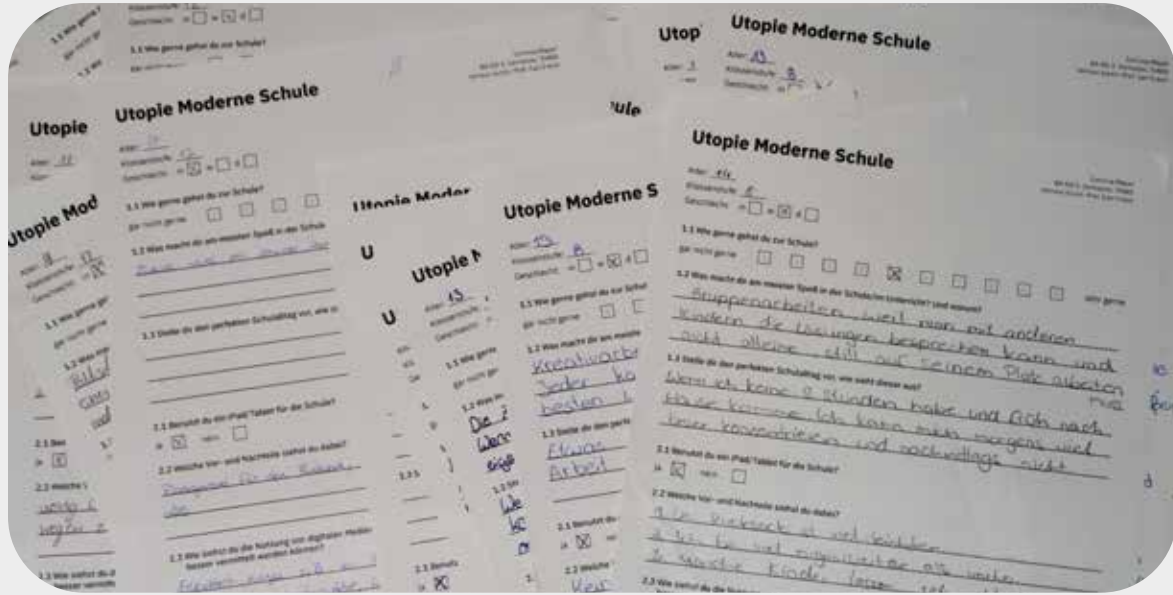
Zusätzlich zu meiner Recherche im Internet entschied ich mich, eine Umfrage in meiner ehemaligen Schule durchzuführen. Dort besuchte ich eine achte und eine zwölfte Klasse und lies die Schüler*innen einen Bogen mit verschiedenen Fragen ausfüllen. Fragen, wie „Stelle dir den perfekten Schulalltag vor, wie sieht dieser aus?“ und „Wie siehst du die Nutzung von digitalen Medien im Unterricht?“ Hast du das Gefühl, dass damit Lerninhalte besser vermittelt werden können?, brachten jeweils, mit wenigen Ausnahmen, sehr ähnliche Antworten hervor, es herrschte fast ein Konsens zu diesen Themen. Zu viele Hausaufgaben; am besten an der Schule ist, die Freunde täglich zu treffen; digitale Medien wären hilfreich, wenn die Lehrkräfte mit ihnen umgehen könnten.

Die Antworten bestätigten in ersten Linie die Erfahrung, die ich selbst in der Schule mit der Nutzung von digitalen Medien gemacht habe, aber ich stellte auch fest, dass es einen klaren Unterschied zwischen 17-jährigen und 13-jährigen gibt. Das hatte ich bei meiner bisherigen Planung außer Acht gelassen und die App für Mittel- und Oberstufe konzipiert, also ab der sieben Klasse. Ich entschied mich manche Funktionen und Ansätze nur für Schüler*innen bis zur zehnten Klasse einzubauen.

Dazu zählt vor allem der Gamification-Teil der App, das „Training“. Hier haben die Schüler*innen die Möglichkeit zu lernen, ohne sich vorher Lernmethoden aneignen zu müssen, sie erleben

Erfolge und können gezielt Schwächen trainieren. Dafür werden nicht nur die Daten aus dem Training selbst genutzt, Lehrkräfte können auch Feedback und ganze Tests in die KI einspeisen, die die Übungen erstellt.

Da das Meinungsbild aus der zwölften Klasse zeigt, dass herkömmliche Lernmethoden bevorzugt werden, aber besonders um die Schüler*innen auf ein eventuelles Studium vorzubereiten, ist diese Gamification nur für die Klassen 7-10 vorgesehen. Stattdessen befindet in der Tabelle die Registerkarte „Noten“, da mit Hinblick auf das den Schüler*innen bevorstehende (Fach-) Abitur Noten eine größere Rolle spielen (dürfen).



Ansatz

Um irgendwo anzufangen, beschäftigte ich mich damit, wie man ganz grundsätzlich eine Atmosphäre schaffen kann, in der Kinder gerne zur Schule gehen. Dafür habe ich im Zusammenhang mit dem Kursthema „Neugier“ zu intrinsischer Motivation recherchiert und bin auf die Annahme gestoßen, dass folgende drei psychologische Grundbedürfnisse eines Menschen befriedigt sein müssen, damit sich intrinsische Motivation entwickeln kann: 1. das Bedürfnis nach Autonomieerleben, 2. das Bedürfnis nach Kompetenzerleben und 3. das Bedürfnis nach sozialer Eingebundenheit. Darüber hinaus habe ich mit der Frage gestellt, welche Schwierigkeiten und Hürden sich im Schulalltag stellen, die Kinder nicht beim Lernen unterstützt sondern eher im Weg stehen.

Ich setzte mir also als Ziel eine Umgebung zu schaffen, in der Kinder sich vollkommen darauf konzentrieren können zu lernen, zu verstehen und sich zu begeistern. Extrinsische Motivation soll die intrinsische da unterstützen, wo es notwendig ist, so müssen Noten in den Hintergrund rücken und als Reflexion und Bestätigung dienen.

Lösungssuche

Während ich mich nochmal mit dem Thema Chancengleichheit beschäftigte und nach einem Weg suchte, die Idee einer verpflichtenden Hausaufgabenbetreuung in meine App zu integrieren, entstand das Konzept von freiem und betreutem Lernen. Letzteres ist genau das, eine Betreuung, beispielsweise durch Lehramtsstudierende, während die Schüler*innen ihre Hausaufgaben erledigen. Deren Umfang wird so reduziert, dass die Dauer der Betreuung ausreicht, um alle Aufgaben zu bearbeiten.

Das freie Lernen ist nicht verpflichtend, sondern vielmehr ein Angebot, Räume der Schule zu nutzen. Schüler*innen können sich beispielsweise in kleinen Gruppen zusammenschließen und gemeinsam Gruppenarbeiten erledigen. Vor allem bei Präsentationen, die an einem Computer erstellt werden müssen, sollte es Möglichkeiten für die Schüler*innen geben, an PCs der Schule arbeiten. Nicht jedes Kind hat ein eigenes Zimmer, in dem ungestört gearbeitet werden kann, geschweige denn einen eigenen Computer.

Die Hausaufgabenbetreuung ist nur für Schüler*innen der Klassen 7-10 vorgesehen, die Räume für freies Lernen stehen auch Oberstufler*innen zur Verfügung.

Konzept

Wenn man im 21. Jahrhundert über eine moderne Schule philosophiert, denkt man unweigerlich an Digitalität. Papierkram und Tafelkreide sollen Displays weichen, doch die bergen das inhärente Risiko, jederzeit jeden im Netz verfügbaren Inhalt aufzuruhen und so eine unermüdete Quelle der Ablenkung zu werden. Dessen ist man sich bereits in der 8. Klasse bewusst, wie meine Umfrage, die ich im Laufe des Prozesses durchführte, ergab. Aber ist die Lösung dann doch analog zu bleiben?

Die technischen Möglichkeiten um Ablenkungen zu eliminieren sind gegeben, es fehlt nur ein Konzept für die Umsetzung. Meine App basiert auf der Idee, von der Schule gestellten iPads so einzuschränken, dass innerhalb des Schulgebäudes keine anderen Apps geöffnet werden können. Das bedeutet zwar, dass während des Mathunterrichts nicht mehr Hayday gespielt werden kann, aber auch, dass alles was man im Schulalltag benötigt in dieser einen App vereint sein muss.



Das Interface ist intuitiv und einfach in der Anwendung, um den Fokus auf den Inhalt zu legen. Trotzdem kann die App an individuelle Bedürfnisse und Präferenzen angepasst werden, durch eine große Auswahl an Farbpaletten und Anpassbarkeit von Layouts, besonders im Dashboard. Hier können Widgets platziert werden, die Abläufe, wie das Abhaken von Hausaufgaben, vereinfachen, und schnellen Zugriff auf relevante Informationen erlauben.



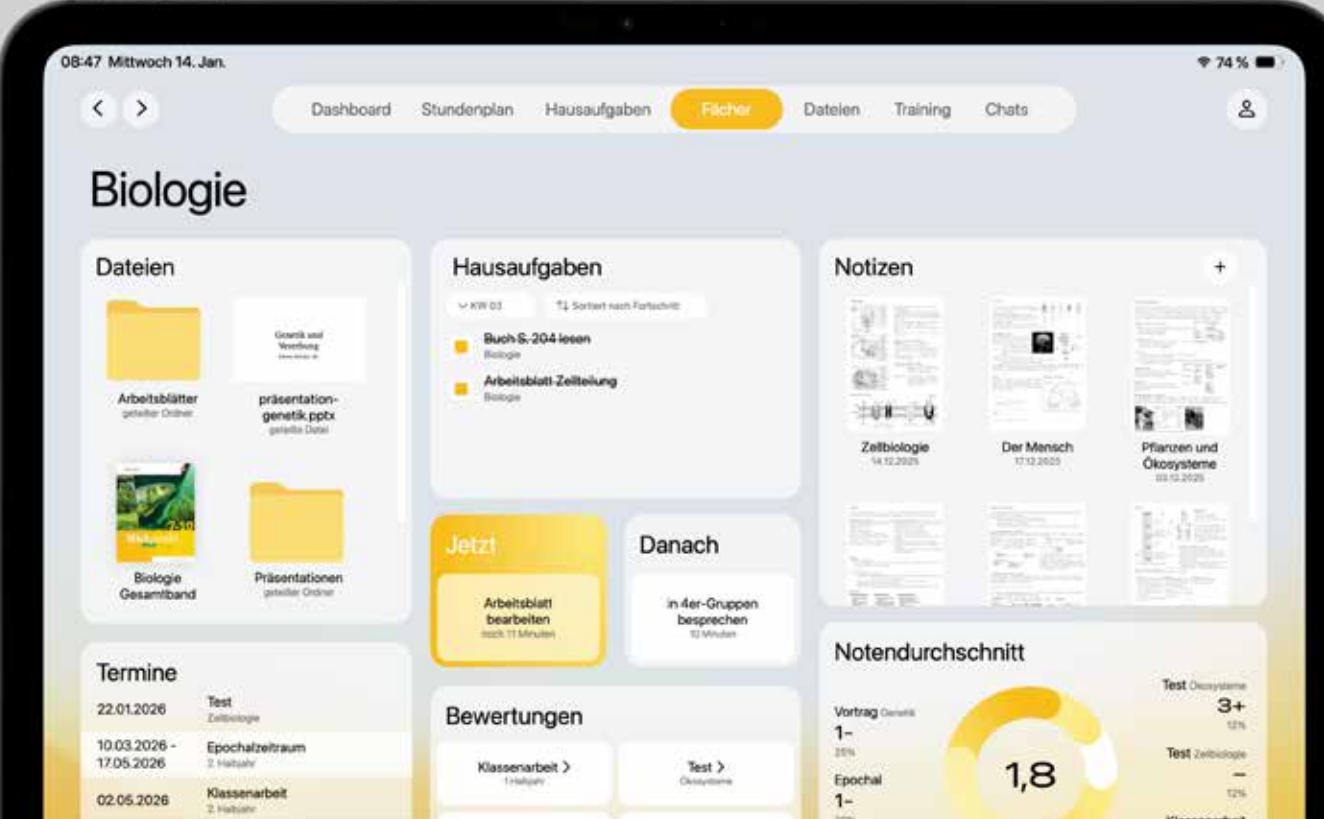
Feinschliff

Das momentane System zur Kommunikation und Datenübertragung zwischen Lehrkräften und Schüler*innen besteht, spätestens nach der Pandemie und Homeschooling, aus etlichen verschiedenen Apps und Plattformen. Häufig benutzten unterschiedliche Lehrkräfte der selben Schule verschiedene Plattformen um Dateien für ihre Schüler*innen hochzuladen. Zusätzlich gibt es jeweils eine App für den aktualisierten Stundenplan und für die Kommunikation von wichtigen Ankündigungen. Dieses unübersichtliche Geflecht aus Apps und Plattformen wird durch eine einheitliche Lösung ersetzt. Das Hochladen von beispielsweise Abgaben oder Präsentation findet im Tab des jeweiligen Fachs statt und die Stundenpläne werden aktualisiert, wenn eine Lehrkraft krank ist und der Unterricht entfällt, ist dies direkt in der App zu sehen.

Zusätzlich können Hausaufgaben für die nächste Stunde automatisch mit allen Schüler*innen der Klasse synchronisiert werden, sobald der Unterricht beendet wird. Lehrer*innen müssen sie nur abschicken, dann befinden sie sich in der Hausaufgabenübersicht. So wird vermieden, dass Schüler*innen vergessen, sich die Aufgaben zu notieren und auch Kinder, die im Unterricht gefehlt haben, müssen nicht danach fragen.

Jedes Fach hat seine eigene Übersicht, von dort gelangt man zu den Mitschriften, Noten und geteilten Ordnern, in die sowohl die Schüler*innen als auch die Lehrkraft Dateien hochladen können. Zudem werden alle Informationen zu dem jeweiligen Fach übersichtlich dargestellt, beispielsweise anstehende Termin hat man so auf einen Blick.

Die Widgets „Jetzt!“ und „Danach!“ werden in Arbeitsphasen angezeigt. Wenn also wie im Beispiel unten erst ein Arbeitsblatt bearbeitet werden soll und danach die Ergebnisse in Gruppen besprochen werden, können alle Schüler*innen sehen wie viel Zeit sie dafür noch haben. Das ist besonders hilfreich, wenn sich die Kinder während einer längeren Arbeitsphase frei im Schulgebäude bewegen dürfen, muss die Lehrperson danach nicht erst alle suchen, bevor der Unterricht fortsetzen kann. Aber auch, wenn nur eine Seite im Buch gelesen werden soll, kann das Widget hilfreich sein, weil die Seitenzahl dort zu finden sein kann und niemand nachfragen muss.



Ablauf



Ein großer Vorteil von Apps ist ihre nicht-lineare Struktur, die flexible Workflows ermöglicht. Schüler*innen können auf Dateien und Informationen über viele verschiedene Wege zugreifen.

So können beispielsweise Hausaufgaben im Tab des Faches, im Stundenplan, im Dashboard und in der Gesamtübersicht angesehen und auch abgehakt werden.

Farben



Der wichtigste Aspekt zur Anpassbarkeit der App ist die Möglichkeit aus zwölf Farbkombinationen zu wählen.

Es gibt sowohl helle als auch dunkle Farbschemata mit jeweils einer primären Farbe zur Hervorhebung von aktiven Menüpunkten und anderen relevanten Elementen.

Corinna Mayer

Begleitung von Prof. Carl Frech

Utopie Moderne Schule

Ein modernes gerechtes Schulsystem scheint utopisch, zu komplex sind die Abläufe und Strukturen. Doch Bildung ist ein essentielles Element unserer Gesellschaft, daher lohnt es sich nach Verbesserungen zu streben. Bei diesen Bestrebungen ist eine App entstanden, die im Schulalltag unterstützen, eine einheitliche Plattform für Kommunikation bieten und die Basis für eine angenehme Lernatmosphäre sein soll.