

B 2.52

Organisationsentwicklung und Schulentwicklung

Lernen von der Wirtschaft – Ideen aus der agilen Softwareentwicklung für Inklusion in der Schule

Lena Maria Kesting, Lehrerin und Lernbegleiterin



© RAABE 2024

© Anatolii Poliaschenko / iStock / Getty Images Plus

Auch wenn sie oft so behandelt wird, ist Schule kein in sich abgeschlossenes System. Vielmehr existiert sie in einer Welt, in der für viele Probleme bereits Lösungen gefunden wurden. Dieser Beitrag stellt Ideen aus der agilen Softwareentwicklung konzentriert auf Inklusion in Schule. Dazu werden verschiedene Konzepte – etwa Empathy-Maps, User Stories und Wireframes zur Ermittlung der Bedarfe von Schülerinnen und Schülern oder der Produktentwicklungszyklus – dargestellt und Beispiele aus der Praxis skizziert.

KOMPETENZPROFIL

Zielgruppe:	Schulleitungen, Kollegium
Schlüsselbegriffe:	Inklusion, Agile Methoden, Bedarfsermittlung
Einsatzfeld:	Schulentwicklung, Infrastruktur
Thematische Bereiche:	Inklusive Schule, Schulentwicklung

Inhaltsverzeichnis

1. Eine Standortbestimmung	3
2. Was ist mit agiler Softwareentwicklung gemeint?	5
3. Gleichstellung und Gleichberechtigung	6
4. Beeinträchtigungen können situativ, temporär oder permanent sein	7
5. Assistive Technologien nutzen	8
6. Bedarfe der Schülerinnen und Schüler ermitteln mithilfe der Empathy-Map	9
7. User Stories und Wireframes für ein vertieftes Verständnis der Zielgruppe für das Schulentwicklungsvorhaben	12
8. Der Produktentwicklungszyklus	13
9. Ein gut gemeinter Tipp – Das Pareto-Prinzip	18
Literatur	19

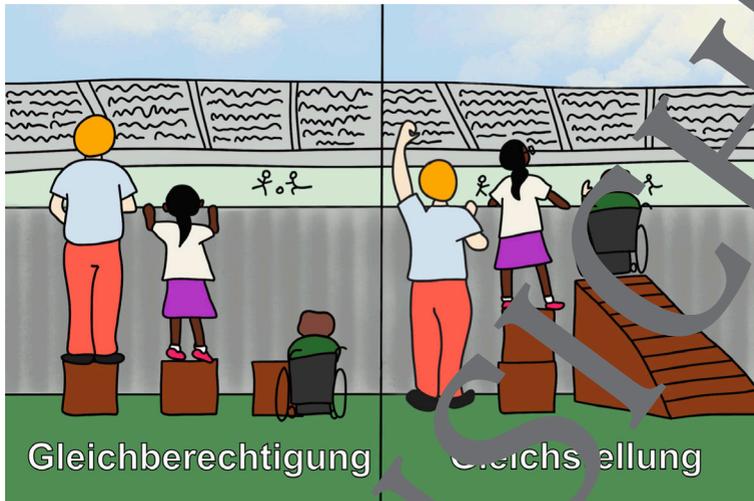
2. Was ist mit agiler Softwareentwicklung gemeint?

Der Begriff meint einen iterativen Prozess, der sehr transparent mit fest zugeordneten Rollen abläuft und dazu führt, dass ein Produkt, eine Software oder ein System schneller zum Einsatz kommt. Die verschiedenen Entwicklungsprozesse, auch Sprints genannt, sind so angelegt, dass sie Teilziele bzw. Teilprodukte schon auf den Markt bringen und bei der fertigen Produktentwicklung u. a. bereits Feedback der Nutzenden in den Prozess einarbeiten können. Besonders zeichnet sich das Konzept durch ein selbstorganisiertes Team und eine iterative und inkrementelle Vorgehensweise aus. Der Entwicklungsprozess wird dadurch einfacher und flexibler als bei der klassischen Vorgehensweise. Die Arbeitsweise der agilen Softwareentwicklung ist bereits auf zahlreiche andere Entwicklungsprozesse übergegangen und findet heute auch außerhalb der Softwareentwicklung in Behörden, Wirtschaftsunternehmen und NGOs Anwendung.

Wichtig

Iteration ist die Wiederholung eines Prozesses mit dem Ziel, ein Ergebnis zu erreichen. Jede Wiederholung wird als Iteration bezeichnet und das Ergebnis einer Iteration ist die Basis für die folgende Iteration. Inkrementell ist eine Vorgehensweise, die auf stetige Verbesserung ausgerichtet ist, die in (kleinen) Schritten passiert. Beispiele dafür sind Softwareupdates oder das Redigieren von Wikis bei Wikipedia.

3. Gleichstellung und Gleichberechtigung



© Lena Maria Kesting

Kommen wir wieder zurück zu unserem Beispiel zur Implementation von Tablets im inklusiven Setting mit dem Fokus auf Unterrichtsentwicklung. Die hier abgebildete Visualisierung kennen Sie sicher vielleicht in einer Abwandlung. Es gibt zahlreiche Darstellungen, die so oder so ähnlich online zu finden sind. Auf beiden Ausschnitten schauen die Menschen eine Sportveranstaltung, die von einem Zaun begrenzt wird. Auf dem ersten Bild steht allen drei Menschen, unabhängig von ihrer Größe oder anderen Barrieren, eine Hilfe in Form eines Hockers zur Verfügung. Auch der Mensch, der den Hocker scheinbar nicht benötigt, nutzt ihn. Dem Menschen im Rollstuhl hilft der Hocker nicht weiter, dem Menschen in der Mitte hilft er, gerade so über den Zaun zu blicken.

Kommt Ihnen diese Szene bekannt vor? Typischerweise werden Hilfen in Form von Differenzierungsmöglichkeiten im Unterricht bereitgestellt, die nicht allen Schülerinnen und Schülern nützlich sind. Dies sollte bei der inklusiven Unterrichtsentwicklung berücksichtigt werden. Der rechte Teil der Visualisierung zeigt nochmals dieselben Menschen wie links. Hier sind im Sinne der Gleichstellung die Hilfen an die Bedarfe der Menschen angepasst. Die linke Person braucht keine Hilfe, da sie groß genug ist, um über den Zaun zu blicken. Der Mensch in der Mitte bekommt zwei Hocker und kann ohne Probleme die Sportveranstaltung sehen. Der Mensch im Rollstuhl hat eine Rampe bekommen, die so hoch ist, dass auch er ohne Probleme über den Zaun blicken kann.

© RAABE 2024

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 5.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Webinare und Videos
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung



Attraktive Vergünstigungen
für Referendar:innen mit
bis zu 15% Rabatt



Käuferschutz
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de