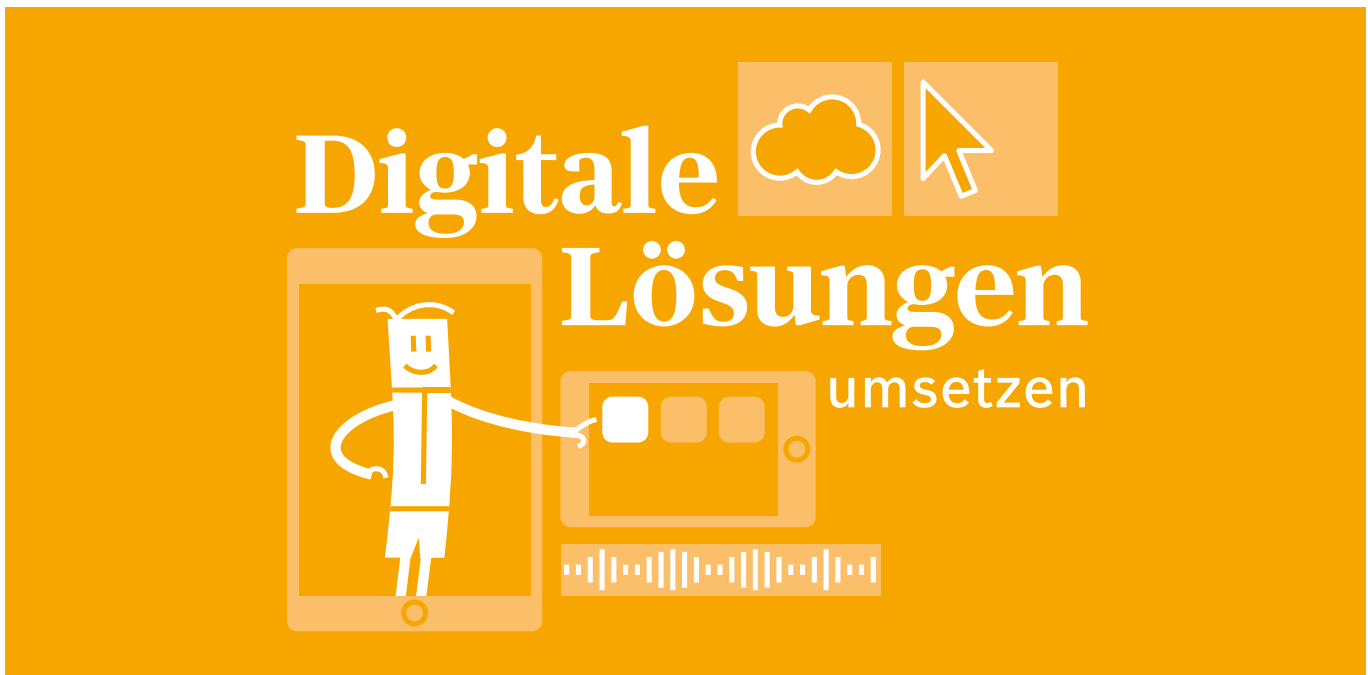


Thema

# Digitale Lösungen umsetzen





Vom Präsenzunterricht ins virtuelle Klassenzimmer: Während der Corona-Pandemie stellte der plötzliche Wechsel in eine digitale Lernumgebung für viele Schulen eine der größten Herausforderungen dar. Die 23 Schulen, die beim Schulpreis-Camp über die Umsetzung von digitalen Lösungen diskutierten, haben diese Herausforderung gemeistert. Sie haben nach Einschätzung der Jury besonders kreative und innovative Lösungen gefunden und diese wirksam umgesetzt. Sie denken das Lernen und Lehren in einer Kultur der Digitalität neu und bilden analogen Unterricht nicht bloß digital ab. Dafür braucht es nicht nur eine adäquate technische Ausstattung, sondern in erster Linie eine Schulgemeinschaft, in der Lehrkräfte, Lernende und Eltern an einem Strang ziehen.

Das sind die zentralen **Maßnahmen**, die die 23 Schulen verfolgen und die das Potenzial haben, Lernen und Lehren nachhaltig zu verändern:

- Sie adaptieren vielfältige digitale Möglichkeiten mit Blick auf die Bedürfnisse der Lernenden und evaluieren ihre Erprobungen regelmäßig.
- Die Schulen brechen Unterrichtsstrukturen auf, indem sie Räume und Zeiten, in denen Lernen stattfindet, in digitalen Lernumgebungen flexibilisieren.
- Sie stärken mithilfe passender digitaler Lösungen das kollaborative Arbeiten der Lehrkräfte und Lernenden, die pädagogischen Beziehungen und nicht zuletzt das selbstorganisierte Lernen.

Das sind die zentralen **Gelingsbedingungen**, auf deren Grundlage die 23 Schulen arbeiten:

- Alle Schulen eint die Offenheit, das Lernen und Lehren in einer Kultur der Digitalität neu zu denken.
- Unerlässlich ist eine verlässliche technische Infrastruktur für digitales Lernen sowie ein verlässlicher IT-Support durch schulinterne oder -externe Fachkräfte.
- Medienkompetenzen aller Mitglieder der Schulgemeinschaft müssen aus- und wo nötig aufgebaut werden. Schulen identifizieren und nutzen die Expertise ihrer Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern und Partner.
- Schulen brauchen Rechtssicherheit in Hinblick auf den Datenschutz.

**„Der Motor in Bezug auf eine Veränderung von Lehr- und Lernprozessen liegt nicht im Bereich von Technologien, sondern in der Haltung und Einstellung der Akteure zu grundsätzlichen Veränderungen der Lehr- und Lernkultur. Digitale Medien haben ein besonderes Potenzial für ko-kreatives und kollaboratives Arbeiten. Mitgeliefert wird ein zeitgemäßer Unterricht leider nicht.“**

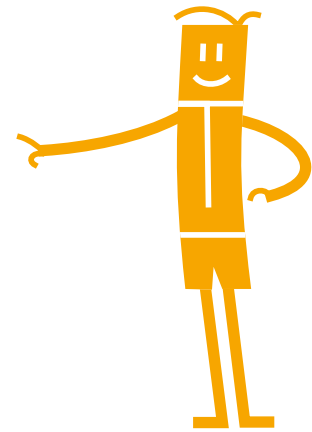
**Prof. Dr. Uta Hauck-Thum**

## Neue Lehr-Lern-Konzepte sind die Grundlage für wirksame digitale Lösungen

Die Schulen übertrugen den analogen Unterricht nicht schlicht in den digitalen Raum, sondern reflektierten – oft schon lange vor dem ersten Lockdown – ihr pädagogisches Konzept. „Wie wollen wir lernen?“, fragten sich die Bewerberschulen in der Themengruppe „Digitale Lösungen umsetzen“ und entwickelten vielfältige Ideen für neue Lehr-Lern-Konzepte, mit denen die Selbstorganisation der Lernenden sowie das kollaborative, fächerübergreifende und projektorientierte Lernen gestärkt, alternative Formen der Leistungsbeurteilung eingeführt und Zeit- und Raumstrukturen aufgebrochen werden. Den Lernort Schule unter den Bedingungen der Digitalisierung anders denken – das erfordert vor allem die Bereitschaft zur Veränderung, nicht nur bei den Lehrkräften, sondern auch bei den Eltern. Die Schulen mussten mit Planungsunsicherheit, Belastung und Skepsis umgehen. Darauf reagierten sie mit regelmäßigen Feedbackschleifen und fortlaufenden Evaluationen, die das notwendige „Learning by Doing“-Vorgehen begleiten. Basierend auf dem pädagogischen Konzept entstanden an einigen Schulen Kriterienkataloge, die die Auswahl geeigneter Tools und Methoden im digitalen Raum erleichterten.

## Digitale Lösungen erfordern eine kluge Kombination niedrigschwelliger digitaler Anwendungen

Im ersten Lockdown ging es bei vielen Schulen vor allem darum, eine funktionierende digitale Infrastruktur aufzubauen oder diese zu erweitern, um einen raschen Wechsel vom Präsenz- zum Fernunterricht sicherzustellen. Zeitgleich mussten Lehrkräfte, Lernende und Eltern im Umgang mit neu eingeführten Anwendungen geschult werden. Die Schulen fanden dafür vielfältige Lösungen. So entwickelte eine Bewerberschule beispielsweise eine „Single-Sign-on“-Lösung: Die Schülerinnen und Schüler müssen sich nur einmal für alle Anwendungen anmelden, ein komplizierter Log-in für jedes einzelne Programm entfällt. Die meisten Schulen arbeiten mit einem Mix verschiedener Anwendungen – darunter sind zum Beispiel digitale Stundenpläne, E-Mail-Programme, Messenger-Dienste, cloudbasierte Tools, Office-Anwendungen oder Online-Zugänge zu Verlagen. Dreh- und Angelpunkt sind allerdings eine digitale Kommunikations- und Kollaborationsplattform sowie ein Lernmanagementsystem. Während Kollaborationsplattformen Arbeitsprozesse und Kommunikation zwischen Lehrkräften und Lernenden organisieren, schaffen Lernmanagementsysteme adaptive Lernumgebungen, in denen die Schülerinnen und Schüler Material vorfinden, Aufgaben bearbeiten, Feedback erhalten und ihren Lernfortschritt dokumentieren. Zahlreiche Schulen kombinierten verschiedene Anwendungen und machten sie über einen zentralen Zugang verfügbar. Eine Schule entwickelte zusätzlich einen Kriterienkatalog, um Lehrkräften und Lernenden die Auswahl der passenden Anwendung zu erleichtern. Manche Schulen fanden auch ganz eigene Lösungen. Eine Grundschule entwickelte etwa eine in der Schule schon erprobte städtische Beteiligungs-App so weiter, dass auch die jüngsten Kinder diese nutzen konnten, ohne bereits des Lesens oder Schreibens mächtig zu sein. Sie wurden über die App angeleitet, ihre Umwelt zu erkunden, kreativ zu werden und das mit Fotos und Videos zu dokumentieren.



## Die Umsetzung digitaler Lösungen gelingt besonders gut, wenn Schulen eine Kultur des Voneinander-Lernens leben

Viele Schulen erlebten, dass kollegiale Kooperation und Helfersysteme dort, wo sie bereits fester Bestandteil des schulischen Lebens waren, die Entwicklung digitaler Lösungen unterstützen. Gleichzeitig wird eine Kultur des Voneinander-Lernens im digitalen Raum selbstverständlicher und teilweise mithilfe passender Anwendungen sogar erleichtert. Um die nötigen Medienkompetenzen in allen Bereichen der Schule rasch auf- und auszubauen, identifizierten die Schulen, welche Mitglieder der Schulgemeinschaft bereits erfahren sind, und setzten auf fach- und jahrgangsübergreifende Teams, die zum Beispiel schulinterne Mini-Fortbildungen organisierten. Die Bewerberschulen zeigen, wie Schülerinnen und

Schüler in die Entwicklung digitaler Lösungen eingebunden werden können und diese teilweise sogar selbst anregen. So gründeten Jugendliche einer Schule zum Beispiel eine IT-AG, um Lehrkräfte sowie Mitschülerinnen und Mitschüler bei technischen Problemen zu unterstützen und Leitfäden zu entwickeln. Die Schülerinnen und Schüler übernehmen auch eine wichtige Rolle bei der Qualitätssicherung des digital gestützten Lernens. Eine Schule setzte einen Prozess für neu erstellte Erklärvideos auf. „Checkerteams“, die aus je zwei Lehrkräften und einem Kind bestehen, prüfen diese Erklärvideos auf fachliche Richtigkeit und Verständlichkeit. Auch Kinder werden angeregt, selbst Drehbücher für solche Erklärvideos zu schreiben.

### **Impuls aus der Wissenschaft**

Interview mit Prof. Dr. Uta Hauck-Thum,  
Ludwig-Maximilians-Universität

Uta Hauck-Thum, Professorin für Grundschulpädagogik und -didaktik, erläutert, warum sich der Unterricht durch zeitgemäße kommunikative und kollaborative Praktiken wandeln muss und wie Bildungserfahrungen in einer Kultur der Digitalität möglich werden.



[deutsches-schulportal.de/hauck-thum/](https://deutsches-schulportal.de/hauck-thum/)

## Beteiligte Schulen

23 Schulen schafften es mit ihren Konzepten zum Thema „Digitale Lösungen umsetzen“ in die Vorauswahl für den Deutschen Schulpreis 20|21 Spezial:

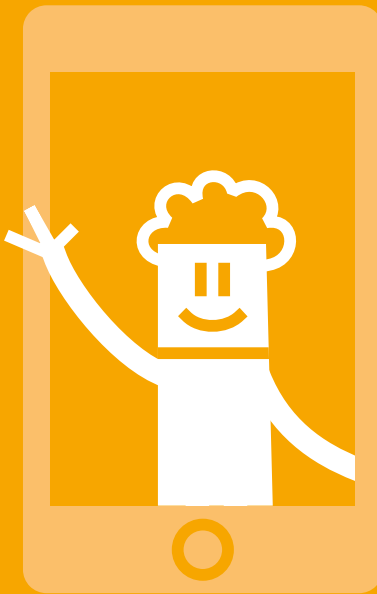
- Anton-Philipp-Reclam-Schule in Leipzig, Sachsen
- Bertha-von-Suttner-Gymnasium Neu-Ulm, Bayern
- Berufskolleg des Kreises Kleve, Nordrhein-Westfalen
- Carl-Strehl-Schule (Deutsche Blindenstudienanstalt) in Marburg, Hessen
- Deutsche Schule Bratislava, Slowakei
- Gregor-von-Scherr-Schule Staatliche Realschule Neunburg vorm Wald, Bayern
- Grundschule Nauort, Rheinland-Pfalz
- Grundschule Rösrath, Nordrhein-Westfalen
- Handelslehranstalt Hameln, Niedersachsen
- IGS Lengede, Niedersachsen
- International School Augsburg in Gersthofen, Bayern
- Klax-Gemeinschaftsschule, Berlin
- Lambertusschule Kath. Grundschule Walstedde, Nordrhein-Westfalen
- Leonardo da Vinci Campus Kreativitäts- und Ganztagsgesamtschule Nauen, Brandenburg
- Leonardo da Vinci Campus Kreativitäts- und Ganztagsgrundschule Nauen, Brandenburg
- Offene Ganztagsgrundschule Heiligenhaus in Overath, Nordrhein-Westfalen
- Private Herder-Schule Wuppertal, Nordrhein-Westfalen
- Raiffeisen-Campus in Dernbach, Rheinland-Pfalz
- Regionales Berufliches Bildungszentrum Müritz, Mecklenburg-Vorpommern
- Rhön-Gymnasium Bad Neustadt, Bayern
- St. Johannes Grundschule Erpel, Rheinland-Pfalz
- Staatliche Realschule Puchheim, Bayern
- Theresia-Gerhardinger-Berufskolleg in Warburg, Nordrhein-Westfalen

Die Konzepte der Schulen entdecken auf dem Deutschen Schulportal  
[deutsches-schulportal.de/schulpreis-2021/#themen=digitale-loesungen](https://deutsches-schulportal.de/schulpreis-2021/#themen=digitale-loesungen)



Preisträger

# IGS Lengede



## Steckbrief

IGS Lengede

**Bundesland** Niedersachsen

**Schulart** Integrierte Gesamtschule

**Anzahl der Schülerinnen und Schüler** 1.050

**Anzahl der Lehrkräfte** 100

**Schulleiter** Dr. Jan-Peter Braun

**Infos, Film und Material zum Konzept:**

[deutsches-schulportal.de/igs-lengede](https://deutsches-schulportal.de/igs-lengede)





**„Es ist völlig egal, mit welchem Gerät eine Schülerin oder ein Schüler in die Schule kommt, ganz gleich, wie viel es gekostet hat.“**

Bunt, quirlig, überall ist etwas los – so beschreibt Claudia Mütter den normalen Alltag an der IGS Lengede. Jetzt sitzt die Lehrerin allein im Klassenzimmer an ihrem Schreibtisch, vor ihr steht ein aufgeklapptes Notebook, daneben liegt ein braunes Kuscheltier. „Hallo, liebe Biber, hallo!“, ruft sie fröhlich und winkt mit dem Kuscheltier, einem Biber, in die Kamera ihres Notebooks. „Hallo!“, antworten die Kinder der fünften Klasse im Chor. Sie winken zurück, lachen und freuen sich, ihre Klassenlehrerin zu sehen.

Wie überall hat sich der Unterricht der IGS Lengede während der Pandemie in den digitalen Raum verlagert. Doch anders als bei vielen Schulen war hier schon die Infrastruktur für ein digitales Lehren und Lernen vorhanden. „Wir haben das Strategiepapier der Kultusministerkonferenz sehr, sehr ernst genommen“, sagt Kerstin Jasper, die didaktische Leiterin der IGS Lengede. „Da war schon vor ein paar Jahren das Etablieren einer digitalen Lernumgebung gefordert. Das war ein wirklicher Glücksfall für uns, dass wir diese Umgebung schon fertig installiert hatten, als der erste Lockdown kam“, erklärt sie.

Die IGS Lengede im ländlichen Niedersachsen ist eine noch recht junge Schule. Seit der Gründung im Jahr 2010 arbeiten die rund 100 Lehrkräfte mit eigenen, von der Schule gestellten Notebooks. Auch die Schulverwaltung und das Schulmanagement sind weitgehend digitalisiert, ebenso wie alle schulischen Dokumente, der Großteil der schulischen Kommunikation und Information läuft digital. Die über 1.000 Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen 5 bis 13 sind es gewohnt, Tablets oder Notebooks zum Lernen zu nutzen.

Dabei setzt die Schule auf das „Bring your own Device“-Modell. „Es ist völlig egal, mit welchem Gerät eine Schülerin oder ein Schüler in die Schule kommt, ganz gleich, wie viel es gekostet hat“, sagt Kerstin Jasper. Vielfalt als Stärke – so steht es im Leitbild der IGS Lengede, und so sieht sie auch die vielen unterschiedlichen Endgeräte, mit denen die Kinder lernen, als Chance und nicht als Herausforderung. Damit alle gut lernen können, hat die Schule lediglich technische Mindestanforderungen festgelegt: Eine Tastatur ist wichtig, ebenso eine Bildschirmgröße von mindestens zehn Zoll. Mit diesem Ansatz verfolgt die Schule ihr Ziel der Chancengleichheit. Dabei kommt neben dem technischen auch der pädagogisch-didaktische Aspekt zum Tragen: Die Schülerinnen und Schüler arbeiten sowohl im Präsenz- als auch im Distanzunterricht an individualisierten und differenzierten Lernwegen, die sie entweder selbst wählen können oder die von den Lehrkräften vorbereitet werden.

Herzstück der Digitalstrategie ist das Lernmanagementsystem „itslearning“, eine Plattform, für die sich alle am Schulleben Beteiligten gemeinsam entschieden haben. Denn auf ihrem Weg zur Digitalisierung von Schule bezieht die IGS Lengede alle mit ein: Schülerinnen und Schüler, Eltern, Lehrkräfte, Schulleitung, Schulträger und Schulaufsicht. In der Pandemie arbeiten sie gemeinsam daran, die digitalen Kompetenzen der Lernenden und Lehrenden weiter zu stärken und die Unterrichtsqualität zu steigern. Die Schule ist überzeugt: Dafür braucht es eine Vielfalt passender Software. Zahlreiche weitere Anwendungen ergänzen das Lernmanagementsystem. Diese führt sie in einem digitalen, betriebssystemunabhängigen Werkzeugkasten zusammen: „L3KIDS“. Diesen Werkzeugkasten erreichen alle Schülerinnen und Schüler niedrigschwellig über einen zentralen Zugang, die unterschiedlichen Anwendungen sind mit kleinen, farbigen Symbolen dargestellt. Ein Klick auf das richtige Symbol genügt, um das passende Werkzeug zu öffnen. Ein Kriterienkatalog hilft den Lernenden, genau das Werkzeug auszuwählen, das sie in der jeweiligen Situation benötigen.



Schülerinnen und Schüler, Eltern, Lehrkräfte – sie alle sind hochzufrieden damit, wie der IGS Lengede das digitale Lernen und Lehren in Zeiten von Corona gelingt. Sie schafft es, ihren Jahresarbeitsplan im Distanzlernen fortzuführen und Hard- und Software optimal mit ihrem pädagogischen Konzept zu verbinden. Regelmäßig evaluiert die Schule ihre Maßnahmen und fragt die Kinder nicht nur nach ihrer Zufriedenheit, sondern auch danach, was sie benötigen und wie sich der Unterricht weiterentwickeln muss, damit sie noch besser lernen können. Die Ergebnisse nimmt die Schule ernst. Kinder, die in der Befragung angaben, sich zu Hause nur schwer konzentrieren zu können, bekommen einen eigenen Arbeitsplatz in der Schule. Die Schule hilft Familien, ihr WLAN zu verbessern. Schülerin Melina\* ist begeistert davon, wie die IGS Lengede mit der Pandemie umgeht: „Ich möchte später auch einmal Lehrerin werden und nehme mir meine Lehrer als Vorbild. Sie haben in dieser Situation schnell gehandelt. Das nehme ich als Erfahrung mit in die Zukunft.“

\*Name von der Redaktion geändert



## Laudatio

Die Integrierte Gesamtschule Lengede in Niedersachsen war in ihrer digitalen Entwicklung bereits vor dem Ausbruch der Pandemie sehr weit vorangeschritten und fungierte als Gastgeberin für Hospitationen anderer Schulen. Sie zeigt äußerst innovative Ansätze und überzeugt insbesondere durch die Einbettung ihres digitalen Baukastensystems in einen partizipativen Schulentwicklungsprozess unter besonderer Berücksichtigung der Unterrichtsentwicklung und unter Einbeziehung wissenschaftlicher Expertise.

In der Krise entwickelt sich die IGS Lengede in höchst überzeugender Weise weiter. Die Schule „denkt Digitalisierung richtig groß“ und wird im Sinne einer gelungenen Individualisierung unter Wahrung ihres Selbstverständnisses für Chancen- und Bildungsgerechtigkeit tätig. Diversitätsgedanken werden hervorragend auf die Technik übertragen. Nach dem Motto „Jeder kann nutzen, was verfügbar ist“, stellt das System sicher, dass Schülerinnen und Schüler wie auch die Lehrkräfte die Funktionen des Werkzeugkastens vollumfänglich nutzen können. Lernprozesse werden dabei explizit abgebildet.

Es ist ein gelungenes, wirksames Ineinandergreifen von Hardware, Software und Pädagogik, einschließlich der Ausbildung digitaler Kompetenzen mithilfe eines Kompetenzrasters. Dabei wird auf einem sehr hohen Reflexionsniveau das Problembewusstsein für Chancen und Grenzen digitaler Lösungen geweckt. Viele Befragungen belegen, dass alle Beteiligten äußerst zufrieden mit dem System sind und sich dafür in herausragender Weise engagieren, so vor allem auch die außerschulischen Partner.