

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

Lena Maria Kesting, Lehrerin und Lernbegleiterin



© Eva Katalin / E+ / Gettyimages

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. Das Rad muss also nicht immer wieder neu erfunden werden: Mit etwas Offenheit und Kreativität lassen sich viele Konzepte aus der Wirtschaft übertragen.

Dieser Beitrag stellt Ideen aus der agilen Softwareentwicklung bereit, bezogen 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 – vorgestellt und Beispiele aus der Praxis skizziert.

<b>Zielgruppe:</b>	Schulleitungen, Kollegium
<b>Sachgebiete:</b>	Inklusion, Agile Methoden, Bedarfsermittlung
<b>Einsatzfeld:</b>	Schulentwicklung, Infrastruktur
<b>Thematische Bereiche:</b>	Inklusive Schule, Schulentwicklung

## Inhaltsverzeichnis

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

VORANSICHT

## 1. Eine Standortbestimmung

Angenommen Sie stehen vor der Herausforderung, Tablets in Ihrer Schule einzuführen. Die Voraussetzungen sind geschaffen, die Infrastruktur ist da und die Geräte kommen zum neuen Schuljahr. Sie haben in der Schulentwicklung priorisiert, dass Sie den Fokus auf die Unterrichtsentwicklung legen, um den sinnvollen Einsatz der Tablets in den verschiedenen Fächern oder Formaten zu planen. Ein großer Aspekt dabei ist die Nutzung der Tablets in einem inklusiven Setting.

Der Fokus des Beitrags soll nicht auf der Implementation von Tablets liegen, dazu bräuhete es sicherlich einen weiteren Beitrag, jedoch dient dieses Beispiel zur Veranschaulichung, um einen Einblick in eine mögliche Praxis zu schaffen.

Die Autorin geht in diesem Beitrag vom erweiterten Inklusionsbegriff der UNESCO aus, davon „(...) dass alle Menschen an qualitativ hochwertiger Bildung teilhaben und ihr Potenzial voll entfalten können. Während in Deutschland der Begriff ‚Inklusion‘ oft nur in einem engeren Sinne im Kontext von Menschen mit einem diagnostizierten Förderbedarf verwendet wird, vertritt die UNESCO dezidiert einen **weiten Inklusionsbegriff, der alle Menschen** einschließt, und der Geschlecht, soziale oder ökonomische Voraussetzungen noch besondere Lernbedürfnisse dürfen mit sich führen, dass ein Mensch seine Potenziale nicht entwickeln kann.“ (UNESCO, o. J.) Dies ist auch im Sustainable Development Goals unter Ziel 4 formuliert: „Bis 2030 für alle Menschen inklusive, charmer Rechte und hochwertige Bildung sicherstellen sowie Möglichkeiten zum lebenslangen Lernen fördern.“ (UNESCO, o. J.)

Im englischsprachigen Raum und im Kontext der agilen Softwareentwicklung wird von dem Konzept A11y oder Ally gesprochen. Ally ist die englische Kurzform des Begriffs „Accessibility“ und bedeutet übersetzt **Barrierefreiheit**. Dieser wird auch abgekürzt mit A11y. Die Abkürzung für die 11 zwischen A und Y steht dabei für die elf Buchstaben in der „Accessibility“. Gemeint ist damit die Barrierefreiheit im Internet mit dem Ziel, Tools so zu gestalten, dass sie wirklich für alle nutzbar sind. Ein paar Beispiele verdeutlichen das:

### Mögliche Barrieren

- Aufploppen von Popup-Fenster
- fehlende Feinmotorik – Maus und/oder Tastatur kann nicht benutzt werden
- auditive Barrieren
- visuelle Barrieren (z. B. hochkontrastige Farben, Farblindheit, fehlendem Sehvermögen)

### Mögliche Hilfen

- kontrastreiches Schrift-Textergund-verhältnis
- veränderbare Schriftgröße
- Screenreader
- Videos mit Untertiteln oder Closed Captions (auch Informationen zu den Nebengeräuschen)

Ally bedeutet „verbündete Person“, spiegelt die Ideen wider, dass Lehrkräfte Verbündete für Menschen mit allen Arten von Fähigkeiten sind. Barrierefreiheit kommt allen zugute, wenn ein Produkt für Menschen mit Behinderung einfacher gestaltet wird, wird es oft auch für alle anderen zu einem besseren Ergebnis führen.

Frühjahr 2019 wurde der Europäische Rechtsakt zur Barrierefreiheit als EU-Richtlinie 2019/882 verabschiedet und 2021 im Barrierefreiheitsstärkungsgesetz kurz BFSG festgehalten, dass viele Produkte und Dienstleistungen ab 2025 Barrierefreiheit anbieten müssen, indem sie

- abgestimmte, milde Farben verwenden
- für Videos Untertitel bereitstellen oder Abschriften anbieten