

Seite: 38
Ausgabe: Hauptausgabe
Mediengattung: Tageszeitung

Jahrgang: 2019
Auflage: 17.707 (gedruckt) 18.155 (verkauft) 18.531 (verbreitet)
Reichweite: 0,029 (in Mio.)

An der Digitalisierung führt an der ISR kein Weg vorbei

Die Schüler auf ihrem Weg in die Zukunft zu begleiten – das ist ein wichtiger Bestandteil der Philosophie, der sich die ISR International School on the Rhine in Neuss verschrieben hat.

VON MONIKA GÖTZ

Das Pädagogen-Team um Geschäftsführer Peter Soliman hat das Ziel, den Heranwachsenden eine international ausgerichtete Ausbildung zu ermöglichen. Um das Leitbild abzurunden, ist das Thema Digitalisierung auf dem Unterrichtsplan ein Muss.

Emil Cete, stellvertretender Schuldirektor und Oberstufenleiter, fasst zusammen: „Wir haben uns der Herausforderung Digitalisierung schon in einem frühen Stadium angenommen. Unter anderem gehören wir zu den ersten Schulen in Deutschland, die mit Virtual Reality (VR)-Brillen arbeiten.“ Obwohl die ISR für konservative schulische Prinzipien steht, großen Wert auf die Handschrift legt und die Schüler bereits in der Grundschule in der eigenen Bibliothek regelmäßig mit echten Büchern in Kontakt bringt, ist



Die International School on the Rhine in Neuss ist eine der ersten Schulen, die Virtual Reality im Unterricht einsetzt. FOTOS: ISR

sie auch für Experimente offen. „Wir wissen, dass wir uns mit diesem Thema auseinandersetzen müssen – an der Digitalisierung führt kein Weg vor-

bei. Sie findet im Schulalltag in allen Bereichen statt und die Verbindung aller Ansprüche bedeutet oft eine Gratwanderung, eine Balance aus



Virtual-Reality-Technologie nimmt einen wichtigen Platz an der ISR ein. Jedoch sollen die Schüler auch echte Bücher kennenlernen.

Chance und Risiko“, ergänzt Emil Cete. Als beispielhaft für den hohen Stellenwert, den der Umgang mit digitalen Geräten in der ISR einnimmt, gilt

der Einsatz der VR-Brillen bereits im Grundschulalter. Karin Bezuidenhout, eine der Kunstlehrerinnen, gestaltet mit viel Kreativität gezielt VR-Bril-

len-Programme für die Kinder und bringt ihnen somit künstlerische Aspekte näher.

Und auch in der ersten Grundschulklasse, im Mathematik- oder Englischunterricht, werden einzelne Spiele selektiv genutzt. Dawn Brand, IT-Expertin und Lehrerin der Sekundarstufe, erklärt den Einsatz nach der jeweiligen Auswahl der Spiele durch die Lehrkraft so: „Die Schüler können Sternchen sammeln – wie im Spiel. Aber es ist kein Spiel, es ist Teil des Unterrichts.“ Hier zählt das alte Prinzip: „Ohne Fleiß kein Preis.“

Auch der Physiklehrer Kilian O'Brian schätzt die Vorteile, die der Einsatz von VR-Brillen als zusätzliches Element im Unterricht den Schülern bringt: „Die Kinder können in eine andere Welt sehen, an fremde Orte reisen und in Körper hineinsehen.“ Ab der sechsten Klasse wird die Nutzung digitaler Geräte und der Einsatz

der Programmiersprache forciert. Der Verantwortung auch bei der Auswahl des Personals sind sich die Verantwortlichen der ISR bewusst.

So wurde Mohammed Aloof speziell dafür eingestellt, die IT-Abteilung zu leiten und IT-Expertin Ben Barnett hat es übernommen, die Oberstufen-Schüler im Sinne der Digitalisierung zu begleiten und sie gezielt auf renommierte Universitäten und Studienfächer wie „Computer Science“ weltweit vorzubereiten.

Letztendlich – so findet Emil Cete – ist es kein Unterschied, ob Lehrstoffe mit der Kreide auf eine Tafel geschrieben oder digitale Geräte benutzt werden: „Bei der Differenzierung ist die gesellschaftliche Verantwortung gefragt. Wir aber müssen zukunftsorientiert bleiben.“ Das gilt auch für die Sicherheits-Aspekte: „Sie spielen von Beginn an eine entscheidende Rolle.“