



Medienkonzept des RRBK

Digitale Bildung

Der Einsatz von Computern ermöglicht selbstgesteuertes Lernen, indem er stärker individualisierte Formen des Lernens ermöglicht. Entsprechende Hard- und Software sind unverzichtbares Produktionsmittel in den Medien gestaltenden Bildungsgängen und zunehmend auch in den traditionellen im Richard-Riemerschmid-Berufskolleg vertretenen Berufen. Digitale Schlüsselkompetenzen im Berufskolleg sind Anwendungs-Know-How, informatische Grundkenntnisse und Medienkompetenz. Medienkompetenz beinhaltet die kritische Reflexion über Chancen und Risiken bei der Gestaltung und dem Einsatz von Medien. Ausgangspunkt hierfür sind der berufliche Einsatz, die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen und das persönliche Nutzungsverhalten digitaler Medien. Wir betrachten es als unsere Aufgabe, Schüler*innen in Zeiten fortschreitender Digitalisierung des Berufs-, Schul- und Alltagslebens zu einem verantwortlichen und selbstbestimmten Handeln in Beruf, Schule und Alltag zu befähigen.

In allen Unterrichtsräumen besteht die Möglichkeit zur Arbeit mit iPads und Notebooks sowie der Zugang zum schulinternen Netzwerk und zum Internet. Es besteht ein schulweites WLAN. Darüber hinaus stehen Lern- und Arbeitsbereiche zur Verfügung, in denen Schüler*innen sowie Lehrer*innen EDV-Arbeitsplätze zum Selbstlernen bzw. zur Vor- und Nachbereitung von Unterricht nutzen können.

Alle Lehrer*innen verfügen über Kenntnisse und Fertigkeiten bei der Nutzung des Internets sowie vielfältiger Textverarbeitungs-, Präsentations- und Gestaltungssoftware sowie verschiedener Lehr-Lern-Anwendungen und KI-Tools im Unterricht.

Alle Lehrer*innen, insbesondere die der berufsbezogenen Lernbereiche, legen Wert auf die Aktualisierung ihrer Kenntnisse in der branchenüblichen Software und dem berufsfeldadäquaten Einsatz im Unterricht.

Seit 2024 öffnet die Ausbildungs- und Prüfungsordnung am Berufskolleg die Möglichkeit, Distanzlernen regulär in den Unterricht zu integrieren und Schüler*innen damit auf digitale Gepflogenheiten der Berufswelt vorzubereiten. Wir haben daher ein schulweites Distanzlernkonzept erstellt, das gemeinsam mit drei abteilungsspezifischen Konzepten genehmigt wurde.

I. Pädagogische Zielsetzung

Der zentrale Bildungsauftrag des Berufskollegs ist der Erwerb umfassender beruflicher, gesellschaftlicher und personaler Handlungskompetenz sowie der Kompetenz, ständig neu und selbstständig zu lernen. Lernen ist dabei subjektgebundenes Tun, d.h. intrinsisches Lernen wird durch reale, berufsbezogene Problemstellungen initiiert.

Beim Lernen mit digitalen Medien, synchron im Präsenzlernen wie asynchron im Distanzlernen, liegt der Fokus auf der Förderung einer umfassenden Handlungskompetenz. Dabei sollen problemorientierte Lehr-Lern-Settings den Schüler*innen die Möglichkeit eröffnen, berufliche Anforderungssituationen durch die Einbeziehung digitaler Werkzeuge zu bewältigen, um damit auch an gesellschaftlichen, wie technischen Entwicklungen erfolgreich teilhaben zu können.

Neben der Sach-, Methoden- und Humankompetenz wird infolgedessen auch die Förderung von digitalen Schlüsselkompetenzen immer wichtiger. Zu den klassischen drei digitalen Schlüsselkompetenzen gehören:



- Medienkompetenz durch eine kritische Urteilsfähigkeit in Bezug auf Chancen und Risiken in einer digitalisierten Welt,
- Anwendungs-Know-how, zur Sicherung eines durchdachten Umgangs mit digitalen Medien auf der Grundlage der Datensicherheit,
- Informatische Grundkenntnisse für ein elementares Verständnis bei der Erstellung digitaler Angebote.

Die Förderung digitaler Kompetenzen zielt dabei ab auf eine sukzessive Kompetenzprogression der Schüler*innen im Laufe ihrer Ausbildung in den folgenden, sich ergänzenden Querschnittsbereichen:

- Anwendung und Einsatz von digitalen Geräten und Arbeitstechniken,
- Entwicklung personaler beruflicher Handlungsfähigkeit,
- Förderung von Selbstmanagement und Selbstorganisation,
- projektorientierte Kooperationsformen,
- Aufbau eines Problembewusstseins für Datenschutz und Datensicherheit,
- kritische Anwendung digital vernetzter Medien in der Lebens- und Arbeitswelt.

1.1. Unser Verständnis von digitalen Medien

Zur Entwicklung dieser Kompetenzprogression werden am RRBK komplexe Module genutzt, die abhängig von Lernzielen, Lernsituation und Lerngruppe in ihrer Funktionalität additiv eingesetzt werden können und ineinandergreifen:

- als Lernwerkzeuge, um fachliche Inhalte zu erlernen,
- als Kommunikations- und Kooperationswerkzeuge für die Arbeit im Team,
- als kreative Produktionswerkzeuge,
- als didaktischer Gegenstand des fachlichen Lernens,
- als didaktischer Gegenstand des Medienkompetenzlernens,
- als individuelles Förderinstrument,
- als Test-Werkzeug zur Leistungsüberprüfung,
- als Evaluationsinstrument zur Leistungsbewertung.

1.2. Kritischer Umgang mit digitalen Medien als Bestandteil der Medienkompetenz

Die Nutzung von digitalen Medien ist verbunden mit den Gefahren der Datensammlung durch staatliche und private Instanzen, die die Persönlichkeitsrechte und Freiheit des Einzelnen in Frage stellen. Durch die fast uneingeschränkten Möglichkeiten digitaler Medien entwickeln sich neue Gefahren der Schädigung von Personen durch z.B. Urheber- und Persönlichkeitsrechtsverletzungen, Cyber-Mobbing, Deep-Fakes oder andere Formen der Kriminalität. Das RRBK nimmt diese Risiken sehr ernst und rückt sie proaktiv im Rahmen einer umfassenden und kritischen Medienbildung in den Fokus: Im Unterricht und durch die Integration von externen Angeboten (z.B. im Rahmen der Gesundheitstage) setzen sich die Schüler*innen mit relevanten Themenstellungen aktiv auseinander und entwickeln ein Bewusstsein für eine reflektierte, rechtssichere und kritische Nutzung von digitalen Medien.

1.3. Künstliche Intelligenz am RRBK: Chancen, Risiken und Herausforderungen

Die Einführung von KI ist dabei, die Bildungslandschaft und die Berufswelt rasant zu verändern, bringt aber auch bedeutende Herausforderungen mit sich, insbesondere im Hinblick auf den Schutz von Schüler*innendaten und der Einhaltung strenger Datenschutzrichtlinien. Wir setzen alles daran, diese Daten zu schützen und gleichzeitig die Potenziale von KI für unsere Schüler*innen zu nutzen.



Die Praxiserprobung von KI-gesteuerten Lernwerkzeugen hat sich als aufregende Reise erwiesen und viele Inspirationen für den Unterricht gegeben. Unsere Schüler*innen und unsere Lehrkräfte konnten bereits Erfahrungen mit den vielfältigen Potenzialen des Einsatzes von KI sammeln:

- als unterstützendes Instrument bei der Analyse von Texten
- als Instrument zur selbstgesteuerten Korrektur von Texten
- zur Differenzierung von Aufgaben
- zur Erstellung und Visualisierung von Personae
- zur Generierung von Illustrationen, Bild- und Audiomaterial
- als persönlicher Coach/ KI-Tutor

Zur zielgerichteten Nutzung von KI-Tools ist das Prompt-Engineering zentral. Deshalb nehmen wir mit den Schüler*innen bei der Nutzung von KI-Tools die Erstellung und Verfeinerung der Prompts in den Blick. Darüber hinaus erarbeitet das Team Digitalisierung derzeit Leitlinien zur Implementierung von KI in Aufgabenstellungen und der dazugehörigen Leistungsbewertung, so dass die Nutzung von KI prozesssicher im Unterricht stattfinden kann. Der möglichen Veränderung von Prüfungsformaten durch KI betrachten wir als eine Herausforderung, die nicht zuletzt auf Landesebene bzw. bundesweit auf KMK-Ebene zu koordinieren ist.

Unseren Lehrenden ist dabei besonders wichtig, einen kritischen Blick für die Zuverlässigkeit der Datenbasis von KI zu behalten und das Bewusstsein unsere*r Schüler*innen (Stichwort Medienkompetenz) dafür zu schärfen, dass bei der Arbeit mit KI immer auch ein Faktencheck sinnvoll ist. Darüber hinaus problematisieren wir das gesellschaftlich hoch umstrittene Thema des Urheberrechts bei der Verwendung von KI.

Insgesamt sehen wir KI als eine gewinnbringende Ergänzung zur Bildung. Sie ermöglicht es uns, Schüler*innen optimal auf die digitale Zukunft vorzubereiten und gleichzeitig sicherzustellen, dass der Datenschutz gewahrt bleibt. Wir setzen uns leidenschaftlich dafür ein, KI sicher und mit einer kritischen Haltung in unser Klassenzimmer zu bringen.

Die kreative Arbeit in gestalterischen Bildungsgängen verändert sich zunehmend durch den Einsatz Künstlicher Intelligenz (KI). Ob Bildgenerierung, Texterstellung oder Ideenfindung – KI-Tools wie Midjourney, ChatGPT oder Adobe Firefly finden bereits jetzt Anwendung in der beruflichen Praxis und auch in vielen gestalterischen Fächern am RRBK. Insbesondere im Rahmen von Prüfungen stellt sich die Frage, wie diese Werkzeuge sinnvoll, fair und kompetenzorientiert eingebunden werden können.

Chancen durch den Einsatz von KI im Prüfungskontext

Auch am RRBK als Berufskolleg für Gestaltung bieten KI-gestützte Tools neue Möglichkeiten, Lernprozesse und Prüfungsformate praxisnäher und individueller zu gestalten:

- Individuelle Rückmeldung: KI-gestützte Systeme können Lernenden sofort Feedback zu Übungsaufgaben geben, insbesondere bei Lernsituationen, in denen Texterstellung im Vordergrund steht.
- Differenzierung und Inklusion: Adaptive Lern-, Trainings- und Prüfungssysteme ermöglichen eine stärkere Anpassung an individuelle Lernstände und -geschwindigkeiten.
- Automatisierte Auswertung: In bestimmten Prüfungsformaten (z. B. Multiple Choice) kann KI die Korrektur erleichtern und so Lehrkräfte entlasten.
- Ideenfindung und Konzeptentwicklung: KI kann als Inspirationsquelle dienen – etwa beim Brainstorming für ein visuelles Corporate Design oder bei der Generierung von Moodboards für ein Werbekonzept. So können Schüler*innen in einer Projektprüfung ein Plakat für eine soziale Kampagne entwerfen. Sie nutzen KI zur Bildrecherche und zur Generierung erster Visuals, reflektieren aber kritisch deren gestalterische Qualität und Aussagekraft.
- Simulation beruflicher Szenarien: Der Umgang mit KI gehört zunehmend zur Berufswelt von



Mediengestalterinnen, Grafikdesignerinnen und auch gestaltungstechnischen Assistent*innen. Prüfungsformate, die KI einbeziehen, bereiten somit authentisch auf reale Arbeitsprozesse vor.

- Selbstgesteuertes Lernen: In der Vorbereitung auf gestalterische Projektarbeiten kann KI unterstützend eingesetzt werden – z. B. durch Tools zur automatisierten Textkorrektur, für Layout-Vorschläge oder zur typografischen Beratung.
- Training zur Prüfungsvorbereitung: KI kann zur (selbstständigen) Erstellung und Durchführung von individualisierten Trainings-Sessions eingesetzt werden, so dass individuelle Schwachstellen gezielt adressiert und trainiert werden können.

Herausforderungen und Risiken von KI-Einsatz im Prüfungskontext

Trotz der Potenziale bringt die Integration von KI in Prüfungen im kreativen Bereich spezifische Herausforderungen mit sich:

- Frage nach der Originalität: Wenn gestalterische Produkte (z. B. Logos, Illustrationen, Texte) ganz oder teilweise durch KI erstellt werden, ist die Eigenleistung schwer zu beurteilen. Dies gilt beispielsweise auch bei Wettbewerben, an denen die Schüler*innen des RRBK oft teilnehmen.
- Technische Abhängigkeit: Es besteht die Gefahr, dass kreative Entscheidungen mehr von technischen Vorgaben der KI als vom individuellen Ausdruck, origineller Kreativität oder konzeptionellen Denken bestimmt werden.
- Rechtliche Unsicherheiten: Die urheberrechtliche Lage bei KI-generierten Inhalten ist oft unklar – insbesondere in Prüfungen, in denen Werkpräsentationen oder Portfolio-Arbeiten benotet werden.

Pädagogische Leitlinien des RRBK für den KI-Einsatz im Prüfungskontext

- Transparenz und Dokumentation: Wird KI in Prüfungen genutzt, müssen die Quellen und Tools offengelegt und der kreative Entscheidungsprozess dokumentiert werden. Dies gilt im Rahmen von Präsentations- und Projektprüfungen im Bereich der Sonstigen Leistungen. Zum Beispiel müssen Schüler*innen bei der Erstellung eines Layouts mit KI-Hilfe (z. B. Canva oder Figma mit AI-Generator) reflektieren, welche Elemente selbst gestaltet und welche von der KI übernommen wurden.
- Kritisch-kreativer Umgang mit KI: Prüfungsaufgaben sollen dazu anregen, KI nicht nur zu nutzen, sondern auch kritisch zu hinterfragen – z. B. in Form von Gestaltungsanalysen, Toolvergleichen oder ethischer Reflexion.
- Eigenleistung muss erkennbar bleiben: Auch bei der Nutzung von KI-Elementen muss eine prüfbare Eigenleistung (z. B. Konzept, Stilwahl, Weiterverarbeitung) klar herausgestellt werden. Verwendet beispielsweise ein Lernender ein von KI generiertes Bild als Ausgangspunkt, bearbeitet es jedoch weiter im Photoshop, ändert Farbstimmung, Typografie und Layout, müssen die gestalterischen Entscheidungen begründet werden.
- KI in Abschlussprüfungen wird nicht ohne Genehmigung verwendet: In zentralen und offiziellen Prüfungen (z. B. im Fachbereich Gestaltungstechnische Assistent*innen) ist der Einsatz von KI nicht erlaubt. Erst ab 2029 wird die KI-Nutzung im fünften Abiturfach des Beruflichen Gymnasiums ausdrücklich erlaubt und prüfungsdidaktisch eingebettet.
- Förderung gestalterisch-reflexiver Medienkompetenz: Der verantwortungsvolle Umgang mit KI wird systematisch in den Unterricht eingebunden und in projektorientierten Prüfungen mitbewertet.

Am Berufskolleg für Gestaltung wird KI nicht als Ersatz für kreative Prozesse verstanden, sondern als Werkzeug, das Gestaltungsprozesse unterstützen, beschleunigen oder erweitern kann. In Prüfungssituationen steht dabei die individuelle Leistung im Vordergrund. Unser Medienkonzept fördert eine reflektierte, kritische und praxisorientierte Auseinandersetzung mit KI – im Sinne einer zeitgemäßen beruflichen Bildung und Medienkompetenz.



I.4. Distanzlernen am RRBK

Die Integration von Distanzlern-Settings in den regulären Unterricht ist nicht erst seit der Corona-Pandemie ein Bestandteil von Lehr-Lern-Prozessen am RRBK. (Hier finden Sie das Distanzlernkonzept aus dem Jahr 2020: <https://www.rrbk.koeln/wp-content/uploads/2021/02/distanzlernen-am-rrbk-2020-09-14.pdf>) Digitale Lernwerkzeuge zum synchronen wie asynchronen Distanzlernen werden im Unterricht schon seit Jahren bei Lehrenden wie Lernenden zunehmend genutzt. Unser Ziel ist dabei, Schüler*innen zu einer umfassenden Partizipation in Wirtschaft und Gesellschaft, im Arbeitsleben genauso wie als mündige Bürger zu befähigen. Vernetztes Arbeiten an unterschiedlichen Standorten und die Nutzung von Video-Conferencing-Tools sind aus der beruflichen Wirklichkeit nicht mehr wegzudenken. Das synchrone Distanzlernen in Video-Konferenzen über das Videokonferenz-Tool MS Teams hat sich in verschiedenen Lehr-Lern-Settings bewährt. Es wird aus genuin pädagogischen Gründen durchgeführt, in denen das Einüben des Distanzlernens das primäre pädagogische Ziel darstellt.

Gleichzeitig wird Distanzlernen aber auch genutzt, um organisatorisch problematische Unterrichtssituationen aufgrund erschwerender externer Umstände (z.B. extreme Wetterlagen, Streiks, Probleme am Schulgebäude etc.) per synchronem Video-Unterricht aufzufangen. Unterstützt wird dies dadurch, dass am RRBK schon seit Jahren Notebook-Klassen geführt werden, die nach dem Konzept des „Bring Your own device“ (BYOD) Schüler*innen beim eigenverantwortlichen digitalen Lernen unterstützen. Derzeit nehmen die nachfolgenden Bildungsgänge am Distanzlernen teil:

- Fachoberschule für Gestaltung (FOS)
- Gestaltungstechnische Assistent*innen (GTA)
- Duale Berufsschule – Technische Konfektionär*innen

Dem Distanzlernen liegt ein dezidiertes Distanzlernkonzept am RRBK zu Grunde, das auf Schul- und auf Bildungsebene alle Modalitäten und Verantwortlichkeiten regelt. Bestandteil dieses Konzepts sind unter anderem die transparente Festlegung aller Voraussetzungen für den Distanzunterricht, der Art und Umfang des Distanzunterrichts, die Kommunikationskanäle und die spezifischen Merkmale der Leistungsbewertung im Distanzunterricht. Die teilnehmenden Bildungsgänge beachten bei der Planung des Distanzlernumfangs die bildungsgangspezifischen Vorgaben der APO-BK.

Die aktuellen Distanzlernkonzepte der Schule sowie der teilnehmenden Bildungsgänge und die dazu gehörenden Leistungskonzepte finden Sie hier: <https://www.rrbk.koeln/verknuepfung-von-praesenz-und-distanzunterricht-am-rrbk/>

I.5. Die Nutzung von Digitalen Medien zur Inklusion von Schüler*innen

Zur Verwirklichung von Inklusion nutzt das RRBK auch die Möglichkeiten von digitalen Medien. Sie können die Chancengleichheit für Schüler*innen mit individuellen Herausforderungen erhöhen, z.B. durch die Nutzung von Tools wie Spracherkennungssoftware, Vorlese- und Übersetzungsfunktionen oder Bildschirmlesern etc.

I.6. Digitale Medien im Kontext von „guter gesunder Schule“

Die Nutzung von digitalen Medien steht im Kontext der Zielsetzung des RRBK als „gute gesunde Schule“. Eine ergonomische Gestaltung der EDV-Arbeitsplätze verbindet sich mit der Unterstützung von präventiven und kompensatorischen Maßnahmen in Hinblick auf die besonderen körperlichen Belastungen an EDV-Arbeitsplätzen. Dies umfasst Rückentraining im Unterricht in Sport/ Gesundheitsförderung, aber auch die regelmäßige Anreicherung des computergestützten Unterrichts durch entsprechende Übungen und Bewegungspausen.



2. Ausgangslage und Grundlagen des Digitalen Lernens am RRBK

2.1. Umsetzung der Digitalstrategie Schule NRW und des Medienkompetenzrahmens NRW

Das RRBK verpflichtet sich zur Umsetzung der Digitalstrategie Schule NRW. Diese Umsetzungsstrategie der Landesregierung NRW bezieht sich auf drei zentrale Handlungsfelder der Digitalisierung in und von Schulen:

Im Handlungsfeld 1 werden die pädagogischen und didaktischen Chancen der Digitalisierung in den Blick genommen. Somit bezieht sich dieses Handlungsfeld auf die Weiterentwicklung des RRBKs und des Unterrichts am RRBK.

- Das Handlungsfeld 2 bezieht sich auf die notwendige Unterstützung und Qualifizierung der Lehrkräfte. Welche Fortbildungsbedarfe haben die Lehrkräfte und wie können diese durch interne sowie externe Fortbildungsangebote gedeckt werden?
- Im Handlungsfeld 3 wird die Ausgestaltung der digitalen Infrastruktur und der Zugang zu digitalen Medien fokussiert. Wie verändern sich die Anforderungen an die bestehende Infrastruktur und der Zugang zu digitalen Medien am RRBK? Welche Veränderungen sind notwendig, um entsprechende Bedarfe auch zukünftig abdecken zu können?¹

Somit handelt es sich bei der Umsetzung der drei Handlungsfelder um zentrale Punkte der Schulentwicklung und des Qualitätsmanagements am RRBK, die unter anderem durch das Team Digitalisierung als Teil der Steuergruppe und durch die Schulleitung aktiv begleitet und gemeinsam mit dem Kollegium und den Schüler*innen evaluiert werden.

Im Rahmen des Medienkompetenzrahmens NRW werden insgesamt 24 Teilkompetenzen festgelegt, die eine progressive Lernentwicklung im Bereich der digitalen Medien aufzeigen. Diese Teilkompetenzen teilen sich auf sechs übergeordnete Teilkompetenzen auf:

1. Bedienen und Anwenden beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
2. Informieren und Recherchieren umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
3. Kommunizieren und Kooperieren heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
4. Produzieren und Präsentieren bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
5. Analysieren und Reflektieren ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflektion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.
6. Problemlösen und Modellieren verankert eine informatorische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.²



Im Rahmen der Unterrichtsentwicklung nehmen die verschiedenen Bildungsgänge des RRBK diese überliegenden Kompetenzbereiche mit den entsprechenden Teilkompetenzen in den Blick. Sie identifizieren die notwendige Bedarfe der Digitalisierung aus der beruflichen Praxis der jeweiligen Berufsbilder und setzen diese nachfolgend in entsprechenden problemorientierten Lernsituationen um. Die Lernsituationen werden im Rahmen der didaktischen Jahresplanung in den Bildungsgängen geplant, abgestimmt, unter Einbezug der Teilkompetenzen im Bereich der Digitalisierung ausformuliert, dokumentiert und nach der Durchführung evaluiert. Die Entwicklung der Lernsituationen bzw. der didaktischen Jahresplanungen wird am RRBK als ein dynamischer Prozess verstanden, der sich an den sich ständig verändernden Bedarfen der beruflichen Wirklichkeiten und der gesellschaftlichen Notwendigkeiten orientiert.

2.2. Mediales Hardware-Ausstattungs-Konzept am RRBK

Neben der Hardware-Ausstattung mit MacBooks und iPads durch den Schulträger für das Präsenzlernen, die in Distanzlernphasen auch über einen städtischen Leihvertrag an Schüler*innen entliehen werden können, verfügen die Schüler*innen aus dem Bereich der Ausbildungsvorbereitung und IFK sowie FFM über individuellen Lernenden zugeordneten iPads aus dem Förderprogramm EU-REACT, die regulär in Präsenzlernphasen genutzt werden.

In den Bildungsgängen der Fachoberschule für Gestaltung (FOS) sowie im Beruflichen Gymnasium Gestaltung lernen die Schüler*innen gemäß dem BYOD-Konzept auf eigenen Notebooks (MacBooks). Auch die Gestaltungstechnischen Assistenten (GTA) bringen zu ca. 90 % eigene Notebooks mit in den Unterricht – auch dieser Bildungsgang soll zukünftig formal an das BYOD-Konzept integriert werden.

Um die Chancengerechtigkeit unserer Schüler*innen zu wahren, können die digitalen Arbeitsbedingungen – auch im Distanzlernen – in individuellen Fällen durch die Ausgabe von Leihgeräten (Notebooks: MacBook-Pro) durch den Förderverein ermöglicht werden. Es stehen momentan acht Leihgeräte zur Verfügung.

Lehrende am RRBK verfügen über eigene digitale Endgeräte wie Notebooks oder Tablet-Computer. Darüber hinaus bieten die zwei Medienbeauftragten am RRBK zwei Mal die Woche eine Sprechstunde für Schüler*innen wie Kolleg*innen an, um technische Probleme zu lösen.

2.3. Unsere medialen Werkzeuge

Die zentralen Säulen des digitalen Lernens am RRBK bilden die Lernplattform Moodle und die von der Stadt Köln für alle Kölner Schulen und Schüler*innen bereitgestellten Werkzeuge von Office 365 - hier ist als zentrales Element das Video-Konferenz-Tool „MS Teams“ zu nennen. Hinzu kommt die Plattform fobizz mit ihren Classroom-Tools und KI-Werkzeugen, die ebenfalls intensiv in Präsenz- wie Distanzunterricht integriert werden.

Die Lehrerkonferenz hat sich nach den Erfahrungen des coronabedingten Lockdowns und nach mehreren Fortbildungen zum digitalen Lehren und Lernen auf die Nutzung dieser zentralen Anwendungen verständigt, um für Schüler*innen und Lehrer*innen eine klar definierte Auswahl an digitalen Werkzeugen zur Verfügung zu stellen, die effektiv genutzt werden können und rechtlich den Datenschutz der DSGVO entsprechen. Das Rechtemanagement hat die Schulleitung an die Medienkoordinatoren der Schule delegiert.

¹ Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen: „Digitalstrategie Schule NRW“, <https://www.lernen-digital.nrw/bezugsdokumente/digitalstrategie-schule-nrw>, Onlinezugriff vom 29.05.2025

² Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen: „Medienkompetenzrahmen NRW“, <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw>, Online-Zugriff vom 29.05.2025



Auch das pädagogisch-organisatorische Konzept zur Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht (PoK) am RRBK berücksichtigt durch die Kombination unterschiedlicher Lernplattformen und digitaler Lernwerkzeuge flexibel die unterschiedlichen spezifischen Bedürfnisse und pädagogisch-didaktischen Anforderungen der verschiedenen Bildungsgänge, die sich intern auf Lernplattformen und mediale Tools verständigen.

LMS Moodle

Lernmanagements-Systeme werden am RRBK schon seit Einführung der Laptopklassen 2007 von mehreren Bildungsgängen genutzt. Die Lernplattform Moodle wird seit dem Schuljahr 2016/17 eingesetzt. Durch die positiven Erfahrungen im Unterrichtseinsatz im Laufe der Jahre ist die Akzeptanz der Lernplattform im Kollegium stetig gestiegen und weitere Bildungsgänge haben die Möglichkeiten der digitalen Unterrichtsplattform für sich genutzt. Seit dem Lockdown sind alle Bildungsgänge in das Moodle-System integriert. Die Plattform bietet vielfältige Möglichkeiten, den Lernprozess im Präsenz- wie im Distanzunterricht zu unterstützen. Grundsätzlich sind Schüler*innen über die Plattform schriftlich über ihre privaten Mailadressen erreichbar, so dass eine effiziente Kommunikation möglich ist. Informations- und Unterrichtsmaterial sowie Aufgabenstellungen sind auf der Plattform jederzeit abrufbar, sodass Schüler*innen den Unterricht begleiten oder nachholen können.

Über Moodle können Arbeitsergebnisse differenziert bewertet, korrigiert und diskutiert werden. Moodle bietet die Möglichkeit, Arbeitsergebnisse in unterschiedlichster Form einzureichen. Es können Präsentationen, Bild-, Ton- und Videodateien eingereicht werden. Jede*r Teilnehmende kann bis zu 1 GB an Daten pro Aktivität hochladen. Diese Möglichkeit ist, insbesondere für die fachlichen und beruflichen Schwerpunktfächer wie Gestaltungstechnik, Mediendesign etc. wichtig. Bei der Durchführung von Distanzunterricht sind Ergebnisse sofort für die Lehrkraft und die Lerngruppe sichtbar und kommentier- bzw. korrigierbar.

Office 365 mit MS Teams

Ergänzend zum LMS Moodle können auch die weitreichenden Möglichkeiten von Office 365 genutzt werden. Microsoft Teams als Teil dieses Pakets bietet die Möglichkeit, Unterrichtseinheiten auf Distanz, Individualgespräche oder auch Teamsitzungen live mit direkter Kommunikation durchzuführen. Bei Online-Videokonferenzen können Präsenz-Settings ins Online-Format übertragen, Fragen direkt gestellt und beantwortet werden, komplexe Sachverhalte direkt am Rechner gezeigt und erläutert werden, auch unter Einbeziehung der Whiteboard-Funktion. Es können Gruppenarbeitsprozesse mit direkter Kommunikation der Teilnehmer über sogenannte Break Out-Räume organisiert und die Ergebnisse für alle zugänglich und sichtbar präsentiert werden. Gleichzeitig bietet Teams die Möglichkeit, alle Schüler*innen über eine schulische Email zu erreichen, da die Stadt Köln über das Online-Anmeldeverfahren UCS automatisch E-Mail-Adressen für die erfassten Schüler*innen generiert, mit denen sich die Schüler*innen z.B. auch bei ChatGPT anmelden können.

Wie bei Moodle auch können in MS-Teams Dateien (z.B. Unterrichtsmaterial) abgelegt werden, auf die dezentral zugegriffen werden kann. Auch hier können Schüler*innen Arbeitsergebnisse hochladen, die dann durch die Lehrkräfte durchgeschaut, kommentiert und bewertet werden können. Die Festlegung auf die Nutzung von MS-Teams oder von Moodle wird in den Bildungsgängen getroffen.

Fobizz

Die Plattform fobizz bietet Classroom-Tools an sowie KI-Tools, mit denen Unterricht DSGVO-konform zeitgemäß gestaltet werden kann. Gerade die Instrumente zur Nutzung von Künstlicher Intelligenz werden immer intensiver in unterrichtliche Settings integriert, sowohl text- als insbesondere auch bild- und video-generative Tools, weil sich gerade in der Kreativbranche das Berufsbild und die Berufspraxis rasant wandeln und KI-Tools immer stärker genutzt werden.



Nur Schüler*innen bzw. künftige Arbeitnehmer*innen, die in der Lage sind mit KI-Tools kritisch und gleichzeitig kreativ sowie ressourcenschonend umzugehen, werden künftig im Wettbewerb um Aufträge und Jobs in der Kreativbranche bestehen können.

Miro

Miro ist kreatives Online-Kommunikationsboard, mit dem sich unterschiedlichste kollaborative Arbeitsprozesse visuell und agil organisieren und abbilden lassen. Es wird in vielen Unternehmen der Kreativbranche, von Werbeagenturen, Grafik-Design sowie Illustrationsbüros, Film-Produktionen und Web-Design-Agenturen genutzt. Es hat sich daher als unterrichtsbegleitendes Prozessgestaltungs-Tool für kollaborative Arbeitsprozesse am RRBK in nahezu allen Bildungsgängen durchgesetzt, begleitet Präsenz- wie Distanzunterrichtsphasen, Betriebspraktika und bereitet auf die Realität von teamorientierten Arbeitsprozessen im Betrieb der Kreativbranche vor.

Figma und Canva

Figma und Canva sind Plattformen, die Designprozesse unterschiedlichster Art mit Entwurfs- und Schmetisierungsvorlagen sowie Tools zur Umsetzung von Gestaltungsideen in UX- und Web-Design, die beide in der Gestaltungsbranche zunehmend genutzt werden. Insbesondere Figma erlaubt dabei Teams kollaborative Designprozesse effizient online zu gestalten.

Learning Apps

Zum Spektrum der vielfältigen Tools, die am RRBK abhängig von Lehr-Lern-Setting, Lernziel und Lerngruppe verwendet, zählen z.B. die Abstimmungs-App Edkimo, die Präsentations-Apps Padlet, TaskCards und EduMaps, die Lernspiele-Apps Quizlet, Kahoot oder Quizzizz, die Partizipations-App Mentimeter, die Ma-the-App Geogebra sowie weitere Learning Apps.

2.4. Schulentwicklung und Qualitätsmanagement

Schüler*innen-Feedback ist wichtiger Bestandteil des Unterrichts und Zielsetzung der Schule. Dafür eignet sich neben anderen Systemen das Online-System von SeFu (Schüler*innen als Experten für Unterricht). Darüber hinaus führen wir am RRBK periodisch Abfragen zur Zufriedenheit unter den Schüler*innen mit Unterricht sowie zur Schulkultur über Edkimo mit einem standardisierten Fragebogen durch, der sich am Referenzrahmen für Schulqualität orientiert.

2.5. Ausstattung

Das RRBK verfügt über eine gebäudeweite Abdeckung mit Schul-WLAN. Dies gilt auch für die aktuelle Außenstelle an der Ulrepforte. Die Schüler*innen können sich über eine personalisierte Zugangskennung in das Schul-WLAN mit beliebigen digitalen Endgeräten einloggen. Diese personalisierte Zugangskennung wird den Schüler*innen zu Beginn der individuellen Schulzeit ausgehändigt und ist für den Verlauf des Aufenthalts am RRBK gültig.

Alle Klassenräume am RRBK (Hauptgebäude) sind mit digitalen Tafeln ausgestattet, auf denen multimediale Inhalte dargestellt werden können. Gleichzeitig bieten diese Tafeln die Möglichkeit, unkompliziert Bildschirme von beliebigen digitalen Endgeräten im Klassenraum zu replizieren, so dass Schüler*innen jederzeit ihre digitalen Erarbeitungen mit der Klasse teilen können.



EDV-Fachräume

Am RRBK stehen fünf Fachräume zur Verfügung, die mit aktueller Apple-Technologie ausgestattet sind. Diese Räume werden für den entsprechenden Fachunterricht in digitalen Gestaltungsfächern sowie in Prüfungen genutzt. Die Technik in den Räumen wird in periodischen Abständen erneuert und auf den aktuellen Stand gebracht. Darüber hinaus sind alle Rechner in diesen Räumen stets mit der aktuellen Version der für den Unterricht relevanten Software der Adobe Creative Cloud ausgestattet.

Hosting und Wartung

Die gesamte Schul-EDV – Schul-WLAN, Rechner, iPads und digitale Tafeln – sind in das Schulnetzwerk des Schulträgers integriert, das durch NetCologne gewartet wird. Auch die im Rahmen des BYOD-Konzepts mitgebrachten eigenen digitalen Endgeräte der Schüler*innen können sich über die individuelle Nutzerkennung in das Schul-WLAN einloggen.

3. Unterrichtsentwicklung und didaktische Planung

3.1. Notebook-Klassen

Am RRBK haben wir aktuell 10 Notebook-Klassen – in der Fachoberschule für Gestaltung, Klasse 11 und 12 (4 Klassen) und im Berufliches Gymnasium (doppelqualifizierend Gestaltungstechnische Assistentin/Gestaltungstechnischer Assistent und Allgemeine Hochschulreife – 6 Klassen). Alle Schüler*innen in diesen Klassen verfügen über ein selbstbeschafftes Leasing- oder Kauf-Notebook. Wir ermutigen explizit auch die dreijährigen Klassen GTA + FHR zur Anschaffung von eigenen Notebooks.

Ziel der Notebook-Klassen ist die Förderung einer neuen Lernkultur: Im Mittelpunkt steht die Erhöhung der Eigenverantwortung der Lernenden. Selbstverantwortliches und selbstorganisiertes Lernen wird gefördert. Unterschiedliche Bildungswege unserer Schüler*innen vor dem Besuch des Berufskollegs erfordern mehr und mehr individualisierte Formen des Lernens.

Daraus ergeben sich:

- eine Veränderung der Lehrer*innenrolle
- die Notwendigkeit der Bereitstellung von zweckmäßigen Lernarrangements
- eine Entlastung der EDV-Fachräume

Veränderte Lehrer*innenrolle: In einer Notebook-Klasse verändert sich die Rolle der Lehrer*in deutlicher von der Wissensvermittlung weg und hin zum Gestalten von Lernprozessen. Die Lehrkraft übernimmt stärker die Rolle des Lernberaters, der den Schüler*innen möglichst praxisnahe Aufgabenstellungen über eine Lernplattform (z.B. Moodle) vorlegt und sie bei deren Bearbeitung unterstützend begleitet. Entsprechend werden über die Lernplattform auch Lösungen der Schüler*innen eingereicht, die Kommunikation der Schüler*innen untereinander sowie zwischen Lehrkraft und Schüler*innen ermöglicht sowie Leistungsnachweise übermittelt. So wird zunehmend die Entwicklung der Selbstständigkeit gefördert und die Schüler*innen erwerben berufliche Handlungskompetenz und werden zur Studierfähigkeit geführt.

Entlastung der EDV-Fachräume: Notebooks sind räumlich flexibel einsetzbar und erlauben das problemlose Weiterarbeiten an den Lernsituationen im berufsbezogenen oder berufsübergreifenden Lernbereich zu Hause via Internet und Lernplattform. Über diese können sich die Schüler*innen auch zu Hause die Hilfe ihrer Mitschüler*innen oder auch des Lehrenden einholen, so dass das Lernen über den Unterricht hinaus unterstützt wird. Ohne die Einrichtung von Notebook-Klassen ergäbe sich weiterer Bedarf an EDV-Fachräumen bzw. hätte das bedarfsgerechte Angebot an Klassen des Beruflichen Gymnasiums nicht erreicht werden können.



Notebooks bieten zusätzliche Möglichkeiten, im Team zu lernen. Die Schüler*innen tauschen sich über ihre Arbeitsschritte und -ergebnisse ortsungebunden aus und helfen sich gegenseitig bei Schwierigkeiten.

Die Nutzungsbedingungen von Notebooks in Notebook-Klassen regeln u.a. das Bereithalten der Rechner für den Unterricht, die Einhaltung von Lizenzbestimmungen, die Nutzung im Unterricht, die Beachtung von Copyright-Rechten und die Wahrung ethischer Grundsätze und Achtung der Menschenwürde. Die Bedingungen sind von neuen Schüler*innen und ihren Erziehungsberechtigten schriftlich zu bestätigen.

3.2. Mobile Einheiten und Räume zur flexiblen Nutzung

Für den Unterricht in den Bildungsgängen ohne Notebook-Klassen und außerhalb der berufsbezogenen Unterrichtsfächer, in denen EDV-Fachräume erforderlich sind, stehen mobile Einheiten (Notebook-Wagen, Tablet-Computer) im erforderlichen Umfang zur Verfügung, die über ein Buchungssystem im Schulmanager durch die Lehrkräfte frei buchbar sind.

Voraussetzung für die Nutzung von Rechnern in Notebook- oder Tablet-Klassen sowie der mobilen Einheiten ist ein vorhandenes, leistungsfähiges WLAN, das die Nutzung der Rechner in allen Räumlichkeiten der Schule ermöglicht.

Für unterrichtliche Zwecke wird den Schüler*innen im Schulgebäude die Nutzung privater Notebooks und Tablet-Computer in den Unterrichtsräumen und im Bereich der allgemeinen Aufenthaltsräume ermöglicht. Dies gilt insbesondere in individuellen Selbstlernphasen. Entsprechende Bedingungen für die Nutzung der des W-LANs sind von den Schüler*innen schriftlich zu bestätigen.

3.3. Arbeitsraum für Lehrer*innen

Neben den Lehrerrechnern in den EDV-Fachräumen und der Nutzung privater Notebooks und Tablet-Computern stehen für Lehrer*innen im Raum A 125 im Lehrerzimmer-Trakt EDV-Arbeitsplätze zur Unterrichtsvor- und -nachbereitung mit entsprechenden Druckmöglichkeiten (s/w und farbig) zur Verfügung.

3.4. Elektronisches Klassenbuch Schulmanager

Das Kollegium arbeitet mit dem elektronischen Klassenbuch Schulmanager, das durch die Stadt Köln zur Verfügung gestellt wird. Durch die individualisierten Zugänge können alle Kolleg*innen die notwendigen Eintragungen zu Stundeninhalt und zu Anwesenheiten der Schüler*innen rechtssicher vornehmen. Darüber werden die weiteren Funktionen des Schulmanagers durch das Kollegium verbindlich genutzt:

- Die Veröffentlichung des Vertretungsplans durch die Vertretungsplaner
- Die Verwaltung der individuellen Schüler*innen-Fehlzeiten
- Die Veröffentlichung der individuellen Klausurplanungen
- Die Buchung von Ressourcen wie Laptop-Wagen, iPad-Wagen und die mobile Küche

Darüber hinaus bietet der Schulmanager über individualisierte Schüler-Zugänge den DSGVO-konformen Zugang der Schüler*innen zur Aufstellung der individuellen Fehlzeiten, deren Entschuldigungsstatus und zu individuellen Noten.

3.5. Interne und externe Kommunikation

Die schulinterne und externe Kommunikation stützt sich auf E-Mail, Moodle-LMS und Teams. Die einzelnen Bildungsgänge legen Kanäle zur internen Kommunikation und zur Kommunikation mit den Schüler*innen fest und informieren alle Beteiligten.



Die Schule unterhält zur Information der Öffentlichkeit eine Website und unterstützt die Präsentation der Schule durch Schüler*innen in sozialen Netzwerken. In periodischen Abständen erscheint ein Newsletter für die schulische und interessierte Öffentlichkeit sowie Partnerinnen und Partner in der Region und in Europa.

Jede Lehrkraft und jede*r Schüler*in verfügt über eine dienstliche E-Mail-Adresse über Outlook. Bildungsgänge können ihre Zusammenarbeit über die schulische Lernplattformen organisieren. Informationen zum aktuellen Stunden- und Vertretungsplan sowie zu Tagesereignissen in der Schule sind für alle Lehrkräfte sowie Schülerinnen und Schüler über das Internet abrufbar (Schulmanager und OSP).

Die Anforderungen des Datenschutzes werden bei allen Formen der Nutzung digitaler Datenspeicherung und Kommunikation umfassend beachtet. Beim Versand von sensiblen Schüler*innendaten per E-Mail oder über Lernplattformen werden die entsprechenden Dateien mit Passworten geschützt.

4. Organisationsentwicklung

4.1. Weiterentwicklung von Schulprogramm und Medienkonzept

Das Team Digitalisierung zeichnet als Bestandteil der schulischen Steuergruppe gemeinsam mit der Schulleitung verantwortlich für die Weiterentwicklung des schulischen Medienkonzepts. Änderungen werden mit der Lehrerkonferenz abgestimmt und durch die schulischen Gremien ratifiziert. Wie auch das Schulprogramm fasst das RRBK das Medienkonzept als ein „lebendiges“ und „dynamisches“ Arbeitsdokument auf. Änderungsbedarfe werden periodisch ermittelt, so dass ein entsprechender Revisionsprozess angestoßen und das Team Digitalisierung beauftragt werden kann, entsprechende Änderungsvorschläge zu entwickeln.

4.2. Planung und Weiterentwicklung der digitalen Infrastruktur am RRBK

Die Bildungsgänge ermitteln aus der beruflichen Wirklichkeit der individuellen Ausbildungsberufe Bedarfe für die Bereitstellung spezifischer digitaler Ausstattungen (Hard- und Software) und melden diese der Schulleitung. Gleichzeitig ermitteln die Bildungsgänge etwaige Fortbildungsbedarfe der Kolleg*innen. In Abhängigkeit von Bildungsgangbudget, Schulbudget und Investitionsplanung werden Anschaffungswünsche auf Umsetzbarkeit geprüft, priorisiert und dann in die Beschaffung gegeben. Parallel hierzu werden ggfls. Fortbildungsangebote akquiriert und Fortbildungen durchgeführt.

Weiterentwicklungen der digitalen Infrastruktur werden mit dem Schulträger bzw. mit NetCologne als zuständigem Schul-Support abgestimmt und umgesetzt. Im laufenden Betrieb für die NetCologne Schul-Support die Wartung und Instandsetzung der digitalen Infrastruktur um. Individuelle Supportanfragen zu Problem an der Infrastruktur werden durch die Kolleg*innen über support@rrbk.köln gestellt.

Bei individuellen Software-Problemen von Schüler*innen oder Kolleg*innen hilft die RRBK-Medienberatung, die zu festen Zeiten entsprechende individuelle Supportangebote zur Verfügung stellt.



5. Personalentwicklung am RRBK

5.1. Fortbildung in der Handhabung und dem unterrichtlichen Einsatz berufsbezogener Software

Die Bildungsgänge formulieren ihren jeweiligen Fortbildungsbedarf für berufsbezogene Software. Voraussetzung für Fortbildungsmaßnahmen ist, dass das Erlernen und Arbeiten mit der jeweiligen Software im didaktischen Konzept des Bildungsgangs enthalten ist, für die Schüler*innen zur Verfügung steht bzw. ihre Beschaffung konkret geplant ist. Darüber hinaus sind in den kommenden Jahren regelmäßige Anpassungsfortbildungen erforderlich. Dabei werden alle Möglichkeiten genutzt, die Zusammenarbeit mit der Bezirksregierung (Fachberater, Schulaufsicht, Fortbildungsabteilung) oder mittels externer Projekte, um den jeweiligen Fortbildungsbedarf zu realisieren.

5.2. Kontinuierliche Lehrer*innen-Fortbildung zur Nutzung digitaler Medien

Alle Lehrkräfte verfügen über Kenntnisse und Fertigkeiten der in den Bildungsgängen vereinbarten Lernmanagement-Systeme, Video-Conferencing-Tools und für den Unterricht notwendigen Software. Bei Bedarf werden schulintern entsprechende Trainingskurse in Form von Grundlagen- und Erweiterungskursen angeboten. Die Lehrkräfte, die mobile Notebook-Einheiten oder Tablet-Computer einsetzen, werden dafür speziell geschult.

Zentrales Anliegen ist die kontinuierliche Anpassung der medialen Kompetenzen der Lehrer*innen an den digitalen Fortschritt. Daher werden die regelmäßigen Pädagogischen Ganztage auch genutzt, um Lehrer*innen im sinnvollen Einsatz von KI zu schulen, insbesondere zur Funktionsweise, zum sinnvollen Prompten, zum Erstellen und zur sinnvollen Nutzung von Feedback-Systemen sowie zur Integration von KI in Projekt- und Präsentationsprüfung sowie ihrer Leistungsbewertung. Thema zur Nutzung von KI war auch schon die Lehrer-Entlastung durch die Erstellung von spezifischen Bots, die bei der Entwicklung neuer Lernsituationen gemäß Bildungsplan unterstützen. Auch die Nutzung von KI bei Feedback- und Korrektur-Prozessen von schriftlichen Schüler*innen-Leistungen ist ein zunehmend in den Blick genommenes Vorgehen, da es effizient individuelle Rückmeldungen ermöglicht. Gleichzeitig bestehen hier jedoch noch Grenzen, die sowohl pädagogisch als auch juristisch sorgfältig in den Blick genommen werden müssen.

Die Auseinandersetzungen mit technischen Innovationen bleibt dabei eine pädagogische Herausforderung, mit der sich das RRBK immer wieder neu auseinandersetzt.