

Konzept
DIGITALES LERNEN
Gymnasium Schenefeld

Inhalt

PRÄAMBEL.....	3
VORGABEN ZUR MEDIENKOMPETENZ	3
ZIELE DIESES KONZEPTS.....	4
UNTERRICHTSENTWICKLUNG.....	5
Umsetzung in der Orientierungsstufe.....	5
Inhalte und Kompetenzen	5
Werkzeuge.....	6
Umsetzung in der Mittelstufe.....	7
Inhalte und Kompetenzen	7
Werkzeuge.....	8
Umsetzung in der Oberstufe	9
Inhalte und Kompetenzen	9
Werkzeuge.....	9
ORGANISATIONSENTWICKLUNG	10
Anforderungen an technische, räumliche und personelle Ausstattung.....	10
Geräte im Computerraum und Poolgeräte im Klassenraum (Jahrgänge 5 bis 9).....	10
Persönliche, von der Schule zur Verfügung gestellte Geräte (ab Jahrgang 10)	11
Dienstgeräte für Lehrkräfte.....	11
Präsentationstechnik.....	11
Vernetzung	11
Sonstiges.....	11
Anforderungen an Qualifikation	11
Regeln und Absprachen.....	12
Regeln zum Umgang mit Geräten im Computerraum und mit Poolgeräten (Laptopkoffer) für Jahrgänge 5 bis 9	12
Regeln zum Umgang mit persönlichen, von der Schule zur Verfügung gestellten Geräten (ab Jahrgang 10)	12
Schulordnung.....	13
SCHLUSSBESTIMMUNGEN.....	13
REVISIONSTABELLE	14
Kontaktstellen	14
ANHANG 1 – AUSZUG AUS DER SCHULORDNUNG Teil VII:.....	15
ANHANG 2 – NUTZUNGSVEREINBARUNG MOBILE ENDGERÄTE	17
ANHANG 3 – NUTZUNGSVEREINBARUNG ISERV.....	21

PRÄAMBEL

Medien sind Bestandteil aller Lebensbereiche. Die rasante technologische und konzeptionelle Entwicklung im digitalen Medienbereich führt zu einem stetigen Wandel im Alltag der Menschen. Digitale Medien, Werkzeuge und Kommunikationsplattformen verändern Kommunikations- und Arbeitsabläufe, erlauben neue kreative Prozesse und schaffen damit neue mediale Wirklichkeiten. Da Digitalisierung alle Lebensbereiche und in unterschiedlicher Intensität alle Altersstufen umfasst, beginnt das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in der Orientierungsstufe und wird in der Mittel- und Oberstufe vertieft und ausgeweitet.

VORGABEN ZUR MEDIENKOMPETENZ

Die Vorgaben zur Medienkompetenz in der Sekundarstufe I und II orientieren sich an der Strategie der Kultusministerkonferenz (KMK) „Bildung in der digitalen Welt“, beschlossen am 08.12.2016. Im Kapitel 2.4 des Allgemeinen Teils der Fachanforderungen für die Sekundarstufen I und II wird die Medienbildung als Aufgabenfeld von besonderer Bedeutung und als Bestandteil eines jeden Faches ausgewiesen.

Eine Stärkung von Medienkompetenz ist sowohl auf die Nutzung von Medien zur sinnvollen Unterstützung von Lernprozessen als auch auf die Thematisierung von Medien als Gegenstand von Unterricht gerichtet. Schülerinnen und Schüler lernen selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ, produktiv und kreativ gestaltend mit digitalen Medien umzugehen. Sie reflektieren ihren eigenen Umgang mit den Medien und setzen sich kritisch mit Inhalten der digitalen Welt auseinander. Hierbei ist verantwortliche, auf demokratischem Grundverständnis basierende Mitgestaltung und Auseinandersetzung mit den kontinuierlich entstehenden neuen Inhalten und Strukturen wesentlich.

Die Strategie der KMK „Kompetenzen in der digitalen Welt“ sieht vor, dass Medienkompetenz integraler Bestandteil eines jeden Faches ist. Jedes Fach leistet seinen fachspezifischen Beitrag zum Erwerb der Kompetenzen, damit Schülerinnen und Schüler aktiv an der digitalen Welt partizipieren können. Durch fachliche Sach- und Handlungszugänge werden Kompetenzen mit grundlegenden (fach-)spezifischen Ausprägungen erworben. Die Entwicklung der Kompetenzen findet somit (analog zum Lesen und Schreiben) in vielfältigen Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten statt. Die Lernenden müssen auch darauf vorbereitet werden, dass die Digitalisierung als offener Prozess einem stetigen Wandel unterliegt.

Lehrkräfte sollten in der Lage sein, selbst digitale Medien in ihrem jeweiligen Fachunterricht professionell und didaktisch sinnvoll zu nutzen sowie gemäß dem Bildungs- und Erziehungsauftrag inhaltlich zu reflektieren. Dabei setzen sie sich mit der jeweiligen Fachspezifik auseinander und reflektieren, an welchen Stellen der Einbezug digitaler Anwendungen und der Aufbau von Medienkompetenzen einen sinnvollen Beitrag zu den im Fach erworbenen Kompetenzen liefern kann. Wünschenswert ist es, dass die Lehrkräfte sich bewusstmachen, wo ihr Unterricht die Schüler auf eine von Mediatisierung und Digitalisierung geprägte Gesellschaft vorbereiten kann. Mitzudenken ist dabei auch die Fähigkeit zum kritischen Reflektieren und Einschätzen der angebotenen Inhalte durch die Schülerinnen und Schüler. Lehrkräfte sollten aufgeschlossen sein, die rasanten Entwicklungen im Bereich der Digitalisierung anzunehmen, für zukünftige Erfordernisse offen sein und mit der Unbestimmtheit dieser Prozesse konstruktiv umgehen.

Für den schulischen Bereich gilt, dass Lehren und Lernen in der digitalen Welt dem Primat des Pädagogischen – also dem Bildungs- und Erziehungsauftrag gemäß Schulgesetz – folgen muss. Die Einbeziehung digitaler Medien in die schulischen Lehr- und Lernprozesse bedeutet, dass Bildung und

Erziehung nicht nur mit Medien umgesetzt wird und über Medien vermittelt stattfindet, sondern auch, dass Medien ebenfalls zu eigenständigen Lerngegenständen werden, dass der sachgerechte Gebrauch im Umgang mit Medien erlernt wird, eine individuelle, eigenverantwortliche und kritische Haltung zu Medien und zur Mediennutzung entwickelt wird, dass Medienkompetenz gleichermaßen eigenständig zum Kompetenzbereich wird, und dass die digitalisierte Welt, die reale und die virtuelle, als Kontext von zeitgemäßen Bildungs- und Erziehungsvorgängen zu begreifen und zu berücksichtigen sind.

Das Konzept „Kompetenzen in der digitalen Welt“ umfasst die nachfolgend aufgeführten sechs Kompetenzbereiche:

- K 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- K 2: Kommunizieren und Kooperieren
- K 3: Produzieren und Präsentieren
- K 4: Schützen und sicher Agieren
- K 5: Problemlösen und Handeln
- K 6: Analysieren und Reflektieren

Dieses Konzept integriert prozessbezogene und inhaltsbezogene Kompetenzen. Hierbei gewinnen die prozessbezogenen Kompetenzen in einem besonderen Maß an Relevanz. Die prozessbezogenen Kompetenzen sind besonders bedeutsam, da die digitalisierte Welt sich insbesondere durch eine dynamische Entwicklung auszeichnet, die kaum vorhersehbar ist und durch ständig neu Entstehendes geprägt ist. Eine wesentliche zu erwerbende Kompetenz ist, an diesem Prozess teilhaben zu können und damit produktiv umzugehen.

ZIELE DIESES KONZEPTS

Dieses Konzept beschreibt wie Schülerinnen und Schüler am Gymnasium Schenefeld die Medienkompetenzen im Laufe ihres Schullebens erwerben. Jedes Fach leistet zur Entwicklung der Medienkompetenzen seinen Beitrag und nimmt seine spezifischen Bezüge dazu perspektivisch in das schulinterne Fachcurriculum auf. Die überfachliche schulinterne Abstimmung unterstützt den systematischen Erwerb der Medienkompetenzen und ist zentraler Bestandteil dieses Konzeptes.

Im Detail wird beschrieben, welche organisatorischen Voraussetzungen dafür geschaffen werden, dass diese Kompetenzen erworben werden können. Das Konzept teilt sich somit in die zwei Teile, Unterrichtsentwicklung und Organisationsentwicklung. In der Unterrichtsentwicklung wird beschrieben, wann die Schülerinnen und Schüler über welche Teilaspekte der Kompetenzen verfügen. In der Organisationsentwicklung wird dargestellt, welche Qualifikationen das Gymnasium Schenefeld für den Umgang mit Medien voraussetzt, welche Ausstattungen es dafür bereithält und welche Regeln für den Erwerb der Medienkompetenzen gelten.

UNTERRICHTSENTWICKLUNG

Umsetzung in der Orientierungsstufe

Inhalte und Kompetenzen

Inhalte	
Digitalführerschein Lernmanagementsystem IServ kennenlernen	Klassenstufe 5 Klassenleitungsstunden <ul style="list-style-type: none"> • Anmelden an schuleigenen Endgeräten • Digitaler Vertretungsplan in der Schule und zu Hause • IServ-Emails: Lesen und Schreiben von Emails • IServ-News • IServ-Dateien auf schuleigenen Geräte und zu Hause über die Weboberfläche • IServ-Kalender: finden von Klassenarbeiten • IServ-Aufgaben: bearbeiten von Aufgaben, Hochladen von Lösungen über das Modul • IServ-Office: Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentation über das Office-Modul kennenlernen • IServ-Texte: gemeinsam an dem gleichen Textdokument arbeiten • IServ-Forum: Fragen stellen, sich helfen über das Forum-Modul
Methodenheft	Klassenstufe 5 <ul style="list-style-type: none"> • Mediale Präsentationstechniken verwenden: Erste Versuche mit einfachen Präsentationen in MECK-Stunde
Fachliche Präzisierungen regeln die jeweiligen fachinternen Curricula. Hier ein paar exemplarische Auszüge:	Klassenstufe 5/6 Geografie: <ul style="list-style-type: none"> • Vergleich Atlaskarte mit Onlinekartendienst z.B. Googlemaps • Einfache Bilderrecherche und Quellenangabe zum Thema „Wie wir und andere Leben“ • Bilder in den Klassenordner via Iserv hochladen und von dort Präsentation der Bilder am Smartboard Geschichte, Deutsch: <ul style="list-style-type: none"> • In digitalen Quellen suchen und Suchstrategien reflektieren • In einem Textverarbeitungsprogramm schreiben • In digitalen Quellen suchen und Suchstrategien reflektieren • Digitale Werkzeuge für die Zusammenführung von Daten nutzen (z.B. IServ) • Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden Kunst: <ul style="list-style-type: none"> • Modellierung in einer CAD-Konstruktions-Software (z.B. Sketchup) • Ausdruck mit einem 3D-Drucker • Kennenlernen eines anderen Betriebssystems als Windows: OSX Mathematik: <ul style="list-style-type: none"> • Anton-App • digitale Geometriesoftware (Geogebra, Euklid) • Tabellenkalkulation (z. B. Excel, Numbers) • Learningapps (z. B. für Geometrie, Grundrechenarten) Physik: <ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Simulationssoftware (Yenka) im Bereich Stromkreise

Werkzeuge

- schuleigene Geräten im Computerraum (zwei Räume, je 24 PCs mit Windows)
- schuleigene Geräten im Klassenraum (Laptops oder Tablets in Transportkoffern)
- Wenn möglich: Arbeiten an privaten Geräten (PC, Laptop, Tablet) zu Hause; empfohlen wird ein eigenes Benutzerkonto auf einem Familien-PC oder ein einfaches Tablet mit Zeit- und Inhaltssteuerung
- Digitale, interaktive Wandtafeln in allen Unterrichtsräumen

Umsetzung in der Mittelstufe

Inhalte und Kompetenzen

Inhalte	
Digitale Mappenführung	Klassenstufe 7/8 (Informatik) <ul style="list-style-type: none"> • IServ-Texte: Formatvorlagen verwenden, Screenshots einfügen • IServ-Tafeln: Diagramme, Mindmaps, Skizzen erstellen • IServ-Dateien, Home-Verzeichnis, Gruppenverzeichnis • Kopieren, Ausschneiden, Einfügen von Dateien • Dateien ordnen und strukturieren: sinnvolle Verzeichnisstrukturen erstellen und implementieren
	Klassenstufe 10 (Fachunterricht allgemein) <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsdokumentation in einer Notizenapp (z.B. Apple-Notizen, OneNote) in allen Fächern
Digitale Schulbücher	Klassenstufe 10 (Fachunterricht allgemein) <ul style="list-style-type: none"> • Online-Hypertextlehrwerke (z.B. Inf-schule.de) • Lehrwerke in den meisten Fächern als ebooks auf dem persönlichen Endgerät (Jahrgang 10)
Fachliche Präzisierungen regeln die jeweiligen fachinternen Curricula. Hier ein paar exemplarische Auszüge:	Klassenstufe 7/8 Geschichte/Geografie: <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit segu • Inhalte in verschiedenen Formaten (z. B. PowerPoint) bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen • Erklärvideos, Animationen etc. nutzen • Sachgerechten Umgang mit geistigem Eigentum lernen Informatik: <ul style="list-style-type: none"> • Klassifizierung von Anwendungsprogrammen • Bildbearbeitung Deutsch: <ul style="list-style-type: none"> • Urheberrecht kennen und Quellenangaben schreiben • Risiken und Gefahren von digitalen Umgebungen kennen Kunst: <ul style="list-style-type: none"> • Animation in StopMotion mit digital geschaffenen Zeichnungen Mathe: <ul style="list-style-type: none"> • Nutzung von Bettermarks Physik: <ul style="list-style-type: none"> • Auswertung von Versuchsergebnissen und zeichnen von Graphen (Tabellenkalk.) • Nutzung von Apps (Phyphox): Beschleunigungssensor im Smartphone • Schreibweise von Formeln und Einheiten in Textverarbeitungsprogrammen

	<p>Klassenstufe 9/10</p> <p>Wirtschaft und Politik, Geografie, Geschichte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewusstsein für die Qualität von Quellen entwickeln • Statistiken analysieren und kritisch hinterfragen • Karikaturen interpretieren, analysieren und eine eigene Meinung dazu entwickeln • Zeitzeugenvideoarchive (online) • Umgang mit Verschwörungsnarrationen im Internet • Grafische Umsetzung von politischen und wirtschaftlichen Abläufen • Mithilfe digitaler Kartendienste am Smartboard oder in Grafikprogramm fragegeleitet Kartenskizzen erstellen (z. B. Stadtstruktur, Lage-beziehungen von Industrieräumen) • Netzbasierte Darstellungen (z. B. städtebauliches Projekt, Tourismus-destination) auswerten, zugrundeliegende Intentionen dieser Konstruktionen reflektieren <p>Deutsch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wirkung von Medien und medialen Produkten in der Welt analysieren und bewerten <p>Biologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernvideos einschätzen und beurteilen <p>Kunst:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit einem Layoutprogramm (Affinity Publisher) <p>Mathematik:</p> <p>mathematische Internetseiten für selbstständiges Lernen (z. B. Wolframalpha, juergenroth, mathematika)</p> <p>Physik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse von Bewegungen mit Videoanalysesoftware • Messungen mit digitalem Messwerterfassungssystem (CASSY)
--	--

Werkzeuge

- schuleigene Geräten im Computerraum (zwei Räume, je 24 PCs mit Windows)
- Digitale, interaktive Wandtafeln in allen Unterrichtsräumen
- bis Jahrgang 9:
 - schuleigene Geräten im Klassenraum (1 Gerät für 2 Personen pro Klassenraum)
 - Wenn möglich: Arbeiten an privaten Geräten (PC, Laptop, Tablet) zu Hause; empfohlen wird ein eigenes Benutzerkonto auf einem Familien-PC oder ein einfaches Tablet mit Zeit- und Inhaltssteuerung
- Ab Jahrgang 10:
 - Persönliche, vom Schulträger zur Verfügung gestellte Geräte im Klassenraum und zu Hause

Umsetzung in der Oberstufe

Inhalte und Kompetenzen

Inhalte	
Digitale Mappenführung	Fachunterricht <ul style="list-style-type: none"> • Verbindliche und einheitliche Unterrichtsdokumentation in einer Notizenapp (z.B. Apple-Notizen, OneNote) in allen Fächern
Digitale Schulbücher	Fachunterricht <ul style="list-style-type: none"> • Online-Hypertextlehrwerke (z.B. Inf-schule.de, o-math.de) • Lehrwerke in den meisten Fächern als ebooks auf dem persönlichen Endgerät
Fachliche Präzisierungen regeln die jeweiligen fachinternen Curricula. Hier ein paar exemplarische Auszüge:	Wirtschaft und Politik, Geografie, Geschichte <ul style="list-style-type: none"> • SWOT Analyse grafisch aufbereitet und durch geeignete Materialien ergänzt präsentieren • Potenzial von Smart-City-Konzepten und deren Online-Darstellung untersuchen • Eigenes Erklärvideo erstellen und ggf. veröffentlichen • Einfluss digitaler Technologien auf Umwelt, Wirtschaft und Gesellschaft analysieren • Einfluss künstlicher Intelligenz auf Politik, Gesellschaft und Wirtschaft bewerten • eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln • Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren Biologie: <ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Bestimmungs-Apps bei Bestimmungsübungen Kunst: <ul style="list-style-type: none"> • komplexer Filmschnitt und Vertonung mit Hilfe von GarageBand, Zusammenspiel verschiedener Programme zu einer größeren Produktion • Instagram-Story als künstlerisches Medium Physik: <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene digitale und mediale Werkzeuge kennen und selbstständig geeignete auswählen • Einfache technische Probleme analysieren und lösen • Präsentation von physikalischen Sachverhalten sowie Lern- und Arbeitsergebnissen unter Einsatz geeigneter digitaler Medien • Modellierung realer Bewegungen mit Hilfe mathematischer Darstellungen und digitaler Werkzeuge

Werkzeuge

- Persönliche, vom Schulträger zur Verfügung gestellte Geräte im Klassenraum und zu Hause
- schuleigene Geräten im Computerraum (zwei Räume, je 24 PCs mit Windows)
- Digitale, interaktive Wandtafeln in allen Unterrichtsräumen

ORGANISATIONSENTWICKLUNG

Anforderungen an technische, räumliche und personelle Ausstattung

Eine Grundvoraussetzung für die erfolgreiche Förderung von Medienkompetenzen bei Schülerinnen und Schülern ist eine schnelle und zuverlässige Verfügbarkeit von digitalen Endgeräten. Wie bei Schulbüchern, Arbeitsheften und anderen Unterrichtshilfsmitteln längst selbstverständlich, ist es unumgänglich, dass alle Lernenden jederzeit Zugriff auf ein digitales, vernetztes, im besten Fall persönliches Gerät haben. Persönliche Geräte werden in der Regel sorgfältiger behandelt als Poolgeräte, lassen sich auf individuelle Bedürfnisse einstellen und werden eher Teil der persönlichen Lernumgebung von Schülerinnen und Schülern.

Zunächst fand dies am Gymnasium Schenefeld seit dem Schuljahr 2019/20 in der Oberstufe Berücksichtigung, wo Schülerinnen und Schüler auf Antrag ein persönliches, privates Endgerät nach dem sogenannten Konzept *bring your own device* (kurz BYOD) im Unterricht einsetzen durften. Dieses Modell benachteiligt Haushalte mit geringem Einkommen, die sich die teilweise sehr teuren Endgeräte für ihre Kinder nicht leisten können, und führt zu einer steigenden Chancenungerechtigkeit. Eine zentrale Administration, einschließlich Wartung, Updates und Fehlerbehebung, sowie eine Sicherstellung einer datenschutzkonformen Nutzung kann dabei von der Schule nicht gewährleistet werden. Zudem besteht bei diesen Geräten keine Möglichkeit der Steuerung der Geräte durch Lehrkräfte im Unterricht, z.B. Aktivierung/Deaktivierung bestimmter Funktionen, um Ablenkungen zu vermeiden. Das Ablenkungspotenzial im Lernprozess steigt für Schülerinnen bzw. Schüler, da private Geräte das Installieren und Nutzen von Apps für unterrichtsfremde (z.B. TikTok) oder dem Lernprozess nicht dienliche Zwecke (z.B. ChatGPT) ermöglichen.

Der Schulträger stellt über den DigitalPakt Schule seit 2022 Finanzmittel für eine Eins-zu-eins-Ausstattung der Schülerinnen und Schüler bereit. Im Rahmen des Pilotprojekts Digitale Endgeräte ab Jahrgang 10 wurden in den Schuljahren 2023/24 und 2024/25 jeweils alle Schülerinnen und Schüler des 10. Jahrgangs mit persönlichen Endgeräten ausgestattet. Zwei durchgeführte Evaluationen unter Lehrkräften, Eltern und der Schülerschaft zeigen ein hohes Maß an Befürwortung dieses Konzept.

Das Gymnasium Schenefeld wird die Pilotphase mit vom Schulträger finanzierten und der Schule administrierten Eins-zu-eins-Ausstattung fortsetzen und das BYOD-Modell in der Oberstufe aufgeben. Um einen möglichst reibungslosen Start in die Oberstufe zu ermöglichen, erfolgt die Ausgabe der Geräte bereits im Jahrgang 10. Damit haben die Schülerinnen und Schüler ein Schuljahr Zeit, sich mit den Funktionen vertraut zu machen. Eine frühere Ausgabe wird aus pädagogischer und fachdidaktischer Sicht abgelehnt. Für die Jahrgänge 5-9 stehen weiterhin Geräte in den Computerräumen und Poolgeräte zur Verfügung. Die Poolgeräte werden sukzessive erweitert und künftig in jedem Klassenraum der Jahrgänge 5-9 zur Nutzung bereitstehen. Dabei sollen pro Klassenraum 15 Geräte bereitstehen.

Geräte im Computerraum und Poolgeräte im Klassenraum (Jahrgänge 5 bis 9)

Um den systematischen und nachhaltigen Einsatz digitaler Endgeräte im Unterricht zu gewährleisten, gelten auch für die gemeinsam genutzten Geräte im Computerraum sowie für die Poolgeräte in den Laptopkoffern spezifische Anforderungen an die technische Ausstattung. Die Geräte müssen robust, zuverlässig und für den schulischen Einsatz ausgelegt sein. Sie sollen über eine angemessene Akkukapazität verfügen, um Unterrichtseinheiten ohne Nachladen überstehen zu können. Die Nutzung erfolgt in Räumen mit ausreichender Stromversorgung und stabiler WLAN-Anbindung. Für den Zugang zu schulinternen Lernplattformen und digitalen Materialien ist ein sicherer Zugriff auf das Schulnetzwerk und das Internet erforderlich. Die eingesetzten Geräte sind mit einer einheitlichen Software-Grundausstattung versehen, die unter anderem einen Webbrowser, Programme zur

Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Präsentation sowie eine Journaling-Software umfasst. Auch für diese Geräte gelten die Datenschutzanforderungen des Landes Schleswig-Holstein. Die zentrale Administration, einschließlich Wartung, Updates und Fehlerbehebung, wird durch qualifiziertes Personal sichergestellt.

Persönliche, von der Schule zur Verfügung gestellte Geräte (ab Jahrgang 10)

Für die ab Klasse 10 bereitgestellten persönlichen Endgeräte (Laptops oder Tablets) gelten weitergehende Anforderungen. Die Geräte müssen über eine ausreichende Akkukapazität verfügen, um einen vollständigen Schultag mit mindestens sechs Unterrichtsstunden ohne Nachladen zu bewältigen. Zusätzlich wird jedem Schüler und jeder Schülerin ein Netzteil bereitgestellt, um bei Bedarf nachladen zu können. Da handschriftliches Arbeiten weiterhin Bestandteil des Unterrichts ist, muss jedes Gerät diese Funktion unterstützen; ein Eingabestift ist verpflichtend und wird ebenfalls zur Verfügung gestellt. Die Geräte müssen robust sein und gegen äußere Beschädigungen geschützt werden – hierfür ist die Nutzung einer von der Schule bereitgestellten Schutzhülle verpflichtend. Ein sicherer Zugang zum Schulnetzwerk und Internet sowie der reibungslose Zugriff auf das Lernmanagementsystem IServ, sowohl in der Schule als auch von zu Hause, sind Voraussetzung. Die Softwareausstattung entspricht der der Poolgeräte: Webbrowser, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentation und Journaling. Die Einhaltung der Datenschutzvorgaben des Landes Schleswig-Holstein ist verpflichtend. Die zentrale Einrichtung, regelmäßige Softwarepflege und technische Betreuung der Geräte übernimmt eine qualifizierte schulische oder externe Instanz, um einen reibungslosen Betrieb zu garantieren und die Lehrkräfte zu entlasten.

Dienstgeräte für Lehrkräfte

Das Land stellt seit August 2021 im Rahmen des Programms „Lehrkräfte-Endgeräte“ allen Lehrkräften ein dienstliches Endgerät zur Verfügung. Die Schule gewährleistet die Integration der Endgeräte in die schulische Infrastruktur (z.B. Zugang zum WLAN, Nutzung der Präsentationstechniken im Klassenraum, Druckmöglichkeiten) und stellt Arbeitsplätze mit externem Monitor, Tastatur und Maus zur Nutzung im Schulalltag zur Verfügung.

Präsentationstechnik

In allen Unterrichtsräumen stehen digitale, interaktive Wandtafeln (sog. Smartboards) zur Verfügung. Sie bieten die Möglichkeit, digitale Endgeräte von Lehrkräften und Schülerinnen bzw. Schülern drahtlos und per Kabel zu verbinden. Das Betriebssystem des Smartboards soll die Installation der gängigen Anwendungen (z.B. IServ, Webbrowser, Geogebra) ermöglichen und ohne zusätzliches Endgerät verwendbar sein. Eine Eingabesteuerung erfolgt mit einer drahtlosen Maus und Tastatur.

Vernetzung

Das gesamte Schulgebäude inkl. Sporthallen sind mit leistungsfähigem WLAN ausgestattet, das alle schulischen Geräte ohne Einschränkungen zu jederzeit mit dem Lernmanagementsystem und die notwendigen Internetdienste verbindet.

Sonstiges

Notwendige Lizenzen für digitale Schulbücher und Zugänge für Lernplattformen werden von der Schule gestellt. Anfallende Kosten für fachspezifische Angebote (z.B. kostenpflichtige Lernplattform im Mathematikunterricht) können durch Beschluss der entsprechenden Fachkonferenz auf die Eltern umgelegt werden, unter Achtung der geltenden Regelungen über freie Lernmittel im Schulgesetz.

Anforderungen an Qualifikation

Zur Unterstützung der Lehrkräfte beim Einsatz digitaler Medien im Unterricht stellt das Gymnasium Schenefeld ein kontinuierliches Fortbildungsangebot bereit, das sowohl technische als auch didaktisch-

methodische Inhalte umfasst. Dazu gehören schulinterne Fortbildungen, Workshops, Schulungen durch externe Partner sowie der Austausch im Kollegium über Best-Practice-Beispiele. Zusätzlich werden Anleitungen, Handreichungen und individuelle Beratungsangebote zur Verfügung gestellt, um den souveränen Umgang mit Hard- und Software zu fördern. Dadurch und durch weitere Fortbildungsoptionen über die Landesbehörde können die Lehrkräfte die grundlegenden Kompetenzen im Umgang mit digitalen Endgeräten, Lernplattformen und fachspezifischer Software erwerben und kontinuierlich weiterentwickeln. Es ist zudem Konsens, dass Medien gezielt und pädagogisch sinnvoll im Unterricht eingesetzt werden, und dabei zu den Lernzielen für die Lernenden passen. Unerlässlich ist es, dass die Lehrkräfte bei der Vermittlung von Medienkompetenz aktiv mitwirken, Datenschutzaspekte beachten und die Nutzung digitaler Geräte im schulischen Alltag verantwortungsvoll begleiten.

Die Schule stellt außerdem Ansprechpersonen für medienpädagogische Fragen sowie für technischen Support bereit, die Lehrkräfte und Schülerinnen bzw. Schülern bei konkreten Problemen oder bei der Integration digitaler Elemente in den Unterricht unterstützt. Die Schülerschaft soll zusätzlich durch eine Arbeitsgemeinschaft aus ihrer Mitte – sogenannte „Digitallotsen“ – Förderung und Unterstützung erhalten.

Regeln und Absprachen

Grundsätzlich bedeutet eine Ausstattung von Klassenräumen mit Poolgeräten und Schülerinnen und Schülern ab Jahrgang 10 mit persönlichen Geräten keineswegs, dass die digitalen Geräte dauern im Einsatz sind und computerlose Tätigkeiten komplett verdrängt werden. Ständige Verfügbarkeit sollte nicht zu ständiger Nutzung zwingen. Im Vordergrund stehen immer inhaltliche Überlegungen und die Frage, welches Werkzeug in der konkreten Unterrichtssituation zweckdienlicher ist.

Regeln zum Umgang mit Geräten im Computerraum und mit Poolgeräten (Laptopkoffer) für Jahrgänge 5 bis 9

Der verantwortungsvolle Umgang mit schulischen Endgeräten ist für alle Schülerinnen und Schüler verbindlich. Vor der ersten Nutzung der Computer im Computerraum oder der Poolgeräte aus den Laptopkoffern erfolgt eine Einführung in grundlegende Bedienungs- und Verhaltensregeln. Die Geräte dürfen nur nach ausdrücklicher Anweisung der Lehrkraft eingeschaltet und verwendet werden. Nach der Nutzung sind sie ordnungsgemäß herunterzufahren, sicher zu verstauen und ggf. mit dem Ladekabel zu verbinden. Essen und Trinken in der Nähe der Geräte ist untersagt. Jede Klasse ist für die sachgemäße Nutzung und vollständige Rückgabe der Geräte verantwortlich. Schäden oder Fehlfunktionen sind umgehend der Lehrkraft zu melden. Die Geräte dürfen ausschließlich für schulische Zwecke genutzt werden; eine private Nutzung ist nicht gestattet.

Regeln zum Umgang mit persönlichen, von der Schule zur Verfügung gestellten Geräten (ab Jahrgang 10)

Im Unterrichtsalltag der Jahrgänge ab Klasse 10 gelten verbindliche Regeln für den Umgang mit den persönlichen schulischen Endgeräten. Zu Beginn jeder Unterrichtsstunde sind die Geräte grundsätzlich zugeklappt bzw. ausgeschaltet und dürfen erst nach ausdrücklicher Freigabe durch die unterrichtende Lehrkraft genutzt werden. Der Einsatz der Geräte erfolgt ausschließlich im Rahmen der unterrichtlichen Aufgabenstellungen. Arbeitsblätter werden grundsätzlich digital bearbeitet, wobei die Bearbeitung handschriftlich mit dem Eingabestift erfolgen soll. Alle bearbeiteten Arbeitsblätter müssen auf Verlangen jederzeit im PDF-Format über das schulische Lernmanagementsystem IServ bei der Lehrkraft eingereicht werden können. Ebenso ist eine digitale Arbeitsmappe zu führen, in der Unterrichtsmaterialien, Notizen und bearbeitete Aufgaben strukturiert gesammelt werden. Auch diese

digitale Arbeitsmappe muss auf Anfrage im DIN-A4-Format als PDF über IServ eingereicht werden können.

Zum Schutz der Geräte ist die Nutzung der von der Schule bereitgestellten Schutzhülle verpflichtend: Die Geräte müssen in dieser Hülle transportiert und aufbewahrt werden. Alle Schülerinnen und Schüler sind verpflichtet, ihre Geräte zum Schulbeginn vollständig aufgeladen mitzubringen und das zugehörige Netzteil bereitzuhalten, um bei Bedarf ein Nachladen während des Schultages zu ermöglichen. Ein verantwortungsvoller, strukturierter und datenschutzkonformer Umgang mit den Geräten und den darauf gespeicherten Inhalten wird vorausgesetzt.

Schulordnung

Die Schulordnung bildet die rechtliche Grundlage für den Umgang mit mobilen Endgeräten auf dem Schulgelände und regelt verbindlich, dass ausschließlich die von der Schule zur Verfügung gestellten Endgeräte in der Schule genutzt werden dürfen. Ergänzend dazu präzisiert die Nutzungsvereinbarung für persönliche Endgeräte die Rechte und Pflichten der Schülerinnen und Schüler ab Jahrgang 10 im täglichen Umgang mit diesen Geräten – sowohl im Unterricht als auch außerhalb des Schulgebäudes. Darüber hinaus verpflichtet die Nutzungsordnung für die Lernmanagementsoftware IServ alle Beteiligten zum datenschutzkonformen und zielgerichteten Einsatz dieser zentralen digitalen Plattform. Zusammengenommen schaffen diese Regelwerke einen verlässlichen Rahmen für das digitale Lernen und sichern eine nachhaltige, medienpädagogisch fundierte Schulentwicklung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Dieses Konzept „Digitales Lernen“ tritt mit Beginn des Schuljahres 2025/26 in Kraft und ersetzt die Konzepte „Mobile Endgeräte und Digitale Medien“ von 02.2020 und „Medienkonzept“ von 09.2019. Es gilt verbindlich für alle Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler sowie Erziehungsberechtigten ab dem jeweiligen Geltungszeitpunkt.

Die Verantwortung für die Umsetzung und Fortschreibung des Konzepts liegt bei der schulfachlichen Koordination in enger Zusammenarbeit mit der Schulleitung und koordiniert die Weiterentwicklung auf Grundlage pädagogischer, technischer und organisatorischer Anforderungen.

Das Konzept wird in regelmäßigen Abständen überprüft und evaluiert. Dabei werden Rückmeldungen aus dem Kollegium, von Schülerinnen und Schülern sowie von Erziehungsberechtigten berücksichtigt. Bei Bedarf wird das Konzept angepasst und durch die Lehrkräftekonferenz verabschiedet.

Ergänzend zu diesem Konzept gelten die Schulordnung, die Nutzungsvereinbarung für persönliche digitale Endgeräte ab Jahrgang 10 sowie die Nutzungsordnung für das Lernmanagementsystem IServ. Alle genannten Dokumente sind verbindlich und auf IServ und der Schulhomepage zugänglich.

Die vorliegende Fassung wurde durch die Lehrkräftekonferenz am 20.05.2025 beschlossen und durch die Schulkonferenz am 17.06.2025 genehmigt.

REVISIONSTABELLE

			Genehmigung	
Datum	Änderungen	Änderungsgrund	Von	Datum
08.05.25	Konzeptentwicklung		SE/SL	19.05.25
			LeKo	20.05.25
			SchuKo	17.06.25

KONTAKTSTELLEN

Digitallotsen

Es soll eine Gruppe „Digitallotsen“ von und für Schülerinnen und Schülern möglichst täglich in einer der beiden großen Pause in der Pausenhalle zur Verfügung stehen. Schülerinnen und Schüler erhalten hier Unterstützung bei der Bedienung der digitalen Endgeräte für schulische Zwecke. Auch können ggf. kleinere technische Probleme behoben werden.

IT-Support

Der IT-Support besteht aktuell aus den **IT-Fachkräfte der Stadt Schenefeld**, Gerald Weck und Jasper Bredow, sowie dem schulfachlichen Koordinator, Christoph Müller.

Bei technischen Problemen mit einem Gerät oder einer Software bitte eine E-Mail an it-support@gym-schenefeld.org schicken.

ANHANG 1 – AUSZUG AUS DER SCHULORDNUNG Teil VII:

Nutzung privater mobiler Endgeräte (Smartphones, Tablets, Laptops, Smartwatches)

1. Die Nutzung privater mobiler Endgeräte (Smartphone, Tablet, Laptop, Smartwatches) ist den Schülerinnen und Schülern der Klassenstufen 5–9 untersagt, es sei denn, eine Lehrkraft oder die Sekretärinnen bestimmen Abweichendes. Grundsätzlich sind diese Geräte auf dem Schulgelände und während des gesamten Schultages in den Klassenstufen 5–9 ausgeschaltet und unsichtbar verstaut.
2. Auch in den Jahrgängen 9 bis Q2 bleibt die Nutzung privater mobiler Endgeräte im Unterricht untersagt. Die schulische Medienarbeit erfolgt ausschließlich über die von der Schule zur Verfügung gestellten Geräte.
3. In allen Pausen ist die Nutzung privater mobiler Endgeräte für alle Jahrgänge untersagt. Die Pausen dienen ausdrücklich der sozialen Interaktion und Erholung. Mobile Endgeräte bleiben somit während der Pausen unsichtbar verstaut und stummgeschaltet. In der Mittagspause ist die Nutzung privater mobiler Endgeräte auch in der Oberstufe nicht gestattet, insbesondere nicht in allgemein genutzten Bereichen wie Pausenhalle, Fluren, Schulhof, WC, Mensa etc.
4. Private mobile Endgeräte werden auf eigene Verantwortung mit in die Schule gebracht und sind nicht versichert.
5. Bei Klausuren, Klassenarbeiten und Tests sind alle privaten mobilen Endgeräte bei der aufsichtführenden Lehrkraft abzugeben. Das Mitführen und nicht Aushändigen wird als Täuschungsversuch gewertet.
6. Mobile Endgeräte auf Schulfahrten
 - a. Auf der Klassenfahrt im 6. Jahrgang sind mobile Endgeräte unerwünscht und bleiben zu Hause.
 - b. Auf der Klassenfahrt im 8. Jahrgang sind mobile Endgeräte zugelassen. Die verantwortliche Lehrkraft legt im Falle der Mitnahme der mobilen Endgeräte Zeiten für die Nutzung fest. Nachts werden die mobilen Endgeräte der verantwortlichen Lehrkraft ausgehändigt.
 - c. Auf der Kursfahrt im Q2 Jahrgang sind mobile Endgeräte grundsätzlich zugelassen. Die verantwortliche Lehrkraft legt Zeiten für die Nutzung fest.
 - d. Auf Exkursionen legt die verantwortliche Lehrkraft fest, ob und in welcher Form mobile Endgeräte genutzt werden dürfen.
7. Bei Zuwiderhandlung können die mobilen Endgeräte von Lehrkräften eingezogen und nach der letzten Schulstunde des betreffenden Schülers oder der betreffenden Schülerin im Lehrerzimmer wieder abgeholt werden.

Persönliche, von der Schule zur Verfügung gestellte digitale Endgeräte (ab Jahrgang 10)

8. Ab Jahrgang 10 werden den Schülerinnen und Schülern persönliche digitale Endgeräte (Laptops oder Tablets) von der Schule zur Verfügung gestellt. Diese Geräte sind für die unterrichtliche Arbeit verpflichtend und werden regelmäßig im Unterricht eingesetzt. Die Nutzung erfolgt ausschließlich nach Anweisung der unterrichtenden Lehrkraft.
9. Die Geräte dienen unter anderem der Erstellung digitaler Mitschriften, der Bearbeitung von Arbeitsblättern, der Präsentation von Arbeitsergebnissen sowie der Organisation von Hausaufgaben und Terminen. Arbeitsblätter sind digital, möglichst handschriftlich mit Eingabestift, zu bearbeiten.
10. Eine digitale Arbeitsmappe ist zu führen und bei Bedarf über das Lernmanagementsystem IServ im DIN-A4-PDF-Format einzureichen.
11. Während der Pausen bleiben auch die schulischen Geräte grundsätzlich ausgeschaltet, stummgeschaltet und in der Schutzhülle verstaut. In der Mittagspause oder Freistunden

dürfen sie nur zu unterrichtlichen Zwecken in von der Schulleitung benannten Räumen genutzt werden.

12. Die Geräte sind täglich vollständig aufgeladen mitzubringen. Das Netzteil ist ebenfalls mitzuführen. Die Nutzung der von der Schule bereitgestellten Schutzhülle ist verpflichtend.
13. Die zentrale Inbetriebnahme, Softwarepflege und technische Betreuung der Geräte erfolgt durch eine qualifizierte schulische oder externe Instanz. Die Einhaltung der Datenschutzvorgaben des Landes Schleswig-Holstein ist verbindlich.

ANHANG 2 – NUTZUNGSVEREINBARUNG MOBILE ENDGERÄTE

Nutzungsordnung

Leihweise bereitgestelltes Tablet für Schülerinnen und Schüler“

Für die Nutzung des leihweise bereitgestellten Leihgerätes sind generell folgende Regeln im Umgang mit dem Gerät einzuhalten und anzuerkennen.

Teil A – Allgemeines

1. Allgemeine Bestimmungen

Der sorgsame, sachgerechte und verantwortungsbewusste Umgang mit dem Leihgerät ist Teil der digitalen Bildung. Die Nutzerin bzw. der Nutzer verpflichtet sich, das Gerät so zu verwenden, dass ein unterrichtlicher Einsatz jederzeit möglich ist. Eine Nutzung außerhalb des unterrichtlichen Kontexts – auch im privaten Raum – ist ausdrücklich untersagt. Auf die Einhaltung und Beachtung der einschlägigen gesetzlichen Bestimmungen (u.a. Datenschutzrechte, Urheberrechtsgesetz, Strafgesetzbuch, Bürgerliches Gesetzbuch, Telemediengesetz) wird der Vollständigkeit halber hingewiesen. Jede Gefährdung bzw. Beeinträchtigung Dritter ist zu unterlassen. Die Schule übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte und die Art selbstständig gespeicherter Daten und Dokumente. Die Schülerinnen und Schüler werden durch die Klassenlehrkräfte im Rahmen des Unterrichts über die relevanten Vorgaben altersgerecht aufgeklärt. Zudem unterstützen Eltern ihr Kind ebenfalls bei Verständnis und Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben. Konkrete Hinweise finden sich auch in Teil B dieser Nutzungsordnung.

Es gelten neben dieser Nutzungsordnung die bekannten Regeln und Vereinbarung zur Nutzung der Lernplattform IServ an unserer Schule.

2. Einstellungen am Gerät / Software

Einstellungen sowie die Installation bzw. Deinstallation von Software/ Apps darf allein durch die Schule bzw. den Schulträger vorgenommen werden. Änderungen an relevanten Systemeinstellungen und Installation sowie Deinstallation von Software/ Apps durch den Nutzenden (Schülerin bzw. Schüler oder Eltern) sind unzulässig. Bei Rückfragen dazu wenden Sie sich bitte an eine IT-Fachkraft der Stadt Schenefeld.

Das Leihgerät verfügt bei Ausgabe über eine Grundinstallation an Software/ Apps mit entsprechenden Lizenzen für den schulischen Einsatz.

Die Installation oder Nutzung fremder Software/ Apps durch die Schülerin/ den Schüler bzw. die Eltern ist nicht zulässig. Änderungen dürfen nur von den zuständigen Personen an der Schule bzw. beim Schulträger durchgeführt werden.

Es ist verboten, das Gerät zu manipulieren (d.h. bspw. in das System einzugreifen, um nicht zugelassene Anwendungen zu installieren). Generell dürfen keine grundlegenden Einstellungen verändert werden. Einstellungen, die die unmittelbare Bedienung betreffen wie bspw. Regulierung der Helligkeit, Lautstärke usw. sind davon nicht betroffen.

Sollten sich bspw. Funktionsstörungen beim Leihgerät bemerkbar machen oder ist ein anderer Schaden aufgetreten, ist eine IT-Fachkraft der Stadt Schenefeld schnellstmöglich zu informieren. Eine Meldung hat spätestens zu Beginn des nächsten Schultags zu erfolgen. Reparaturen dürfen nicht eigenständig vom Entleiher bei Dritten beauftragt werden.

Log-Dateien (sogenannte Protokolle) werden bei der Arbeit mit dem Leihgerät im Hintergrund und auf der Grundlage von bestehenden gesetzlichen Regelungen vorübergehend gespeichert. Nur in begründeten Fällen (Missbrauch wie bspw. Mobbing) werden diese Protokolldaten ggf. durch die Schulleitung und mit hierfür bestimmten Personen – wie gesetzlich vorgeschrieben – eingesehen und ausgewertet. Falls es notwendig ist, wird auch die Polizei eingeschaltet.

Siehe auch Anlage 03 „Datenschutz“

Zur Klärung von konkreten Einzelfragen bezüglich des Leihgeräts ist eine IT-Fachkraft der Stadt Schenefeld anzusprechen.

Teil B – Konkrete Nutzungshinweise und Regelungen

1. Hinweise und Regeln für den Umgang mit dem geliehenen Tablet

Für den Unterricht sowie die dazugehörige Vor- und Nachbereitung erhältst du von der Schule leihweise ein Tablet. Das Tablet ist und bleibt dabei Eigentum der Schule, die du besuchst. Es liegt nun in deiner Hand, Wert und Funktion des Gerätes zu erhalten. Ein sorgsamer und gewissenhafter Umgang mit dem geliehenen Gerät ist von großer Bedeutung – in erster Linie für dich, damit du das Gerät lange und hoffentlich immer einsatzbereit zur Verfügung hast und andererseits im Sinne der Nachhaltigkeit sowie der Schonung von Ressourcen. Für den Fall, dass du dir – auch nach erfolgter Einweisung in einer Situation unsicher bist in Bezug auf den richtigen Umgang und Einsatz des Leihgerätes, so wende dich bitte direkt an eine IT-Fachkraft der Stadt Schenefeld. Frage bitte lieber einmal zu viel, als einmal zu wenig nach.☺

a) Allgemeines – Das A und O

- ↪ Das Leihgerät darf allein vom Entleiher ausschließlich für schulische Zwecke im Rahmen des Unterrichts verwendet werden.
- ↪ Eine private Nutzung des Leihgeräts ist verboten.
- ↪ Das Gerät darf nicht an Dritte weitergegeben werden.
- ↪ Das Aufrufen und Speichern jugendgefährdender und anderer strafrechtlich relevanter Inhalte auf dem Leihgerät und/ oder dem Schulserver ist ebenso verboten wie die Speicherung von URLs (Webseiten) oder Links auf jugendgefährdende Websites oder Websites mit strafrechtlich relevanten Inhalten.
- ↪ Die Nutzung und der Betrieb von Tauschbörsen jeglicher Art sind generell verboten.
- ↪ Das Surfen in sozialen Netzwerken und Nutzen von Social-Media-Accounts jeglicher Art mit dem Leihgerät durch den Entleiher ist verboten.
- ↪ Das Leihgerät darf nur mit sauberen und trockenen Fingern genutzt werden. Getränken und Speisen sind vom Gerät fernzuhalten.
- ↪ Die Schülerin bzw. der Schüler trägt täglich dafür Sorge, dass das Gerät aufgeladen und funktionstüchtig für den Unterricht bereitsteht. Eine regelmäßige Kontrolle des Akkustands liegt in der Eigenverantwortung.
- ↪ Der Name der Schülerin bzw. des Schülers muss gut sichtbar auf dem Gerät (z. B. Rückseite oder Hülle) angebracht sein.
- ↪ Das Gerät ist täglich vollständig mit in die Schule zu bringen (inkl. Ladegerät und Eingabestift).

b) Speichern von Dokumenten und Daten, Aufnahmen mit der Kamera, E-Mail

- ↪ Die auf dem Leihgerät installierten Programme/ Apps dürfen nur in dem für Unterricht vorgesehenen Rahmen genutzt werden.
- ↪ Arbeitsblätter, Präsentationen, Aufzeichnungen zum Unterricht, Ausarbeitungen für Referate usw. – deine „eigenen Dokumente“ – dürfen auf dem Leihgerät gespeichert werden.

- ☞ Für die Speicherung eigener Dokumente, die auch nach einer möglichen Beendigung der Nutzung des Leihgerätes zur Verfügung stehen sollen, hat die Schülerin bzw. der Schüler selbst – ggf. in Absprache mit der zuständigen Lehrkraft – zu sorgen.
- ☞ Die Rechte anderer Personen sind immer zu achten.
- ☞ Nach § 210 a des Strafgesetzbuchs (StGB) dürfen im Unterricht ohne die ausdrückliche Erlaubnis der Lehrkraft keine Film- oder Tonaufnahmen gemacht werden. Auch Fotos dürfen nicht ohne die ausdrückliche Erlaubnis der Lehrkraft gemacht werden.
- ☞ Vor dem Aufschreiben, d.h. beispielsweise vor dem Speichern des eigenen Namens oder der Namen von anderen real existierenden Personen in Texten (z.B. in eigenen Dokumenten und Aufzeichnungen wie bspw. Aufsätzen oder Unterlagen zu Referaten), sollte wohl überlegt werden, ob die Erwähnung des Namens unbedingt notwendig und erlaubt ist, d.h. dass damit keine Persönlichkeitsrechte anderer Menschen verletzt.
- ☞ Der E-Mail-Austausch mit Lehrkräften oder mit einzelnen Mitschüler/inne/n für schulische Zwecke ist über den IServ Account auf dem Gerät gestattet.
- ☞ Der E-Mail-Austausch mit Lehrkräften oder mit einzelnen Mitschüler/inne/n für nicht schulische Zwecke ist nicht gestattet.
- ☞ Wenn eine Schülerin bzw. ein Schüler selbstständig Daten und Dokumente speichert, versendet und nutzt, tut sie/ er das in eigener Verantwortung.
- ☞ Bei der Arbeit mit dem Leihgerät sind die gesetzlichen Regelungen wie insbesondere die des Straf- und Jugendschutzgesetzes sowie das Urhebergesetz zu beachten.
- ☞ Die Schule übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte und die Art selbstständig gespeicherter Daten und Dokumente.

c) Im Unterrichtsalltag und in der Schule

- ☞ Das Leihgerät ist immer mit ausreichend aufgeladenem Akku für den Unterricht bereitzuhalten. Mit dem Leihgerät und Zubehör – insbesondere dem Ladekabel ist achtsam umzugehen.
- ☞ Zubehör ist täglich zum Unterricht mitzubringen.
- ☞ Die Schülerin bzw. der Schüler stellt sicher, dass sie/ er mit Benutzernamen, Kennwort/ Passwort jederzeit auf ihr/ sein Leihgerät zugreifen und arbeiten kann. Ein Code oder Passwort muss sicher ausgewählt sein und sollte somit niemals leicht durch Andere zu erraten sein. (Dringende Empfehlung: Auswendig lernen – Eselsbrücken können dabei helfen!)
- ☞ Die notwendigen Zugangsdaten für Benutzerkonten und das Kennwort/ Passwort für das Gerät sind vor der Kenntnisnahme durch Andere zu schützen, d.h. geheim zu halten.
- ☞ Programme/ Apps und gespeicherte Dokumente sind grundsätzlich so zu organisieren, dass diese schnell auf dem Gerät zu finden sind.
- ☞ Es ist darauf zu achten, dass für die schulische Arbeit immer genügend freier Speicherplatz zur Verfügung steht. Nicht mehr benötigte Dateien sind regelmäßig zu löschen.
- ☞ Das Surfen in sozialen Netzwerken jeglicher Art ist verboten.
- ☞ Download oder Streamen von Filmen, Musik oder Spielen auf dem Gerät ist in der gesamten Schule ausdrücklich verboten. Allein die zuständige Lehrkraft darf Ausnahmen gestatten, indem sie dies explizit im Rahmen einer konkreten Aufgabe zu Unterrichtszwecken beauftragt.
- ☞ Außerhalb des Unterrichts darf das Leihgerät in der Schule nur zur Unterrichtsvor- oder -nachbereitung genutzt werden. In den Pausen ist die Nutzung generell nicht erlaubt; über Ausnahmen zur Unterrichtsvor- oder Nachbereitung entscheidet die zuständige Lehrkraft.
- ☞ Die Nutzung des Geräts kann aufgrund von besonderen Vorfällen oder in bestimmten Situationen wie bspw. in speziellen Phasen des Unterrichts von der zuständigen Lehrkraft und/ oder Klassenlehrer/in vorübergehend ausgeschlossen, bzw. wenn erforderlich, verboten werden.

d) Außerhalb der Schule

- ↪ Nach dem Unterricht ist das Leihgerät inklusive Zubehör für die Vor-und Nachbereitung selbstständig mit nach Hause zu nehmen.
- ↪ Für den folgenden Unterrichtstag ist der Ladezustand des Leihgerätes zu prüfen. Ggf. ist das Gerät zu laden, so dass es zu Beginn des nächsten Unterrichts inklusive Zubehör sofort einsatzbereit ist.
- ↪ Auch außerhalb der Schule ist die Nutzung des Geräts nur für schulische Zwecke erlaubt. Download oder Streamen von Filmen, Musik oder Spielen auf dem Gerät ist ausdrücklich verboten, sofern eine Lehrkraft dies nicht ausdrücklich beauftragt hat.
- ↪ Das Leihgerät und das Zubehör sind wirkungsvoll vor Diebstahl sowie Beschädigungen zu schützen und stets sicher zu verwahren. Das bedeutet auch, dass es in bestimmten Situationen (z.B. im Bus oder in der Bahn) nicht unnötig hervorgeholt und offen herumgezeigt wird. Auf die Tasche, in der das Gerät transportiert wird, ist besonders zu achtzugeben.

2. Regelungen bei Verstößen während der Nutzung im Unterricht/ in den Räumlichkeiten der Schule/ außerhalb der Schule

- ↪ Verwendet eine Schülerin bzw. ein Schüler das Leihgerät nicht gemäß den Anweisungen der Lehrkraft im Unterricht und wird hierdurch der Lernerfolg beeinträchtigt oder der Unterricht gestört, so können gemäß § 25 SchulG Ordnungsmaßnahmen ausgesprochen werden (z.B. temporäre oder dauerhafte Wegnahme des Geräts, Schulverweis etc.)

ANHANG 3 – NUTZUNGSVEREINBARUNG ISERV

Präambel

Die Schule stellt ihren Schülerinnen und Schülern sowie Lehrkräften (im Folgenden: Nutzende) als Kommunikations- und Austauschplattform IServ zur Verfügung. IServ dient ausschließlich der schulischen Kommunikation und ermöglicht allen Nutzenden, schulbezogene Daten zu speichern und auszutauschen. Alle Nutzenden verpflichten sich, die Rechte anderer Personen zu achten.

Nutzungsmöglichkeiten

Die Schule entscheidet darüber, welche Module von IServ für den innerschulischen Gebrauch freigeschaltet werden. Welche Module freigeschaltet sind, teilt die Schule den Nutzenden in allgemeiner Form mit.

Verhaltensregeln

Jede nutzende Person erhält ein Nutzerkonto. Das Nutzerkonto muss durch ein nicht zu erratendes Passwort von mindestens acht Zeichen Länge (Groß-/Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen) gesichert werden. Es ist untersagt, das Passwort anderen Personen mitzuteilen.

Die im gemeinsamen Adressbuch eingegebenen Daten sind für alle Nutzenden sichtbar. Es wird deshalb geraten, so wenig personenbezogene Daten wie möglich von sich preiszugeben.

Alle Nutzenden sind verpflichtet, eingesetzte Filter und Sperren zu respektieren und diese nicht zu umgehen.

Die Nutzenden verpflichten sich, die gesetzlichen Regelungen des Straf- und Jugendschutzgesetzes sowie das Urhebergesetz zu beachten. Wer Dateien auf IServ hochlädt, über IServ versendet oder nutzt, tut dies in eigener Verantwortung. Die Schule übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte und die Art gespeicherter Daten.

Die Sicherung in IServ gespeicherter Daten gegen Verlust obliegt der Verantwortung der Nutzenden.

Das Aufrufen und Speichern jugendgefährdender und anderer strafrechtlich relevanter Inhalte auf dem Schulserver ist ebenso verboten wie die Speicherung von URLs (Webseiten) oder Links auf jugendgefährdende Websites oder Websites mit strafrechtlich relevanten Inhalten.

Weil umfangreiche Up- und Downloads (>20 MB) die Arbeitsgeschwindigkeit des Servers beeinträchtigen, sind diese nicht erlaubt. Ausnahmen sind vorab mit den Administrator*innen abzusprechen.

Die Installation oder Nutzung fremder Software durch die Nutzenden ist nicht zulässig; sie darf nur von den Administratorinnen bzw. Administratoren durchgeführt werden.

Das IServ-System erstellt Log-Dateien (Protokolle), die in begründeten Fällen (Rechtsverstöße) von der Schulleitung beauftragten Personen ausgewertet werden können.

Kommunikation

E-Mail

Soweit die Schule den Nutzenden einen persönlichen E-Mail-Account zur Verfügung stellt, darf dieser nur für die schulische Kommunikation (interner Gebrauch) verwendet werden. Die Schule ist damit kein Anbieter von Telekommunikation im Sinne von § 3 Nr. 6 Telekommunikationsgesetz. Ein Rechtsanspruch der Nutzenden auf den Schutz der Kommunikationsdaten im Netz besteht gegenüber der Schule somit grundsätzlich nicht. Die Schule ist berechtigt, im Falle von konkreten Verdachtsmomenten missbräuchlicher oder strafrechtlich relevanter Nutzung des E-Mail-Dienstes die

Inhalte von E-Mails zur Kenntnis zu nehmen. Die betroffenen Personen werden hierüber unverzüglich informiert.

Chat

Soweit die Schule eine Chat-Funktion zur Verfügung stellt, gelten dieselben Vorgaben wie bei der E-Mail-Nutzung.

Forum

Soweit die Schule eine Forum-Funktion zur Verfügung stellt, gelten dieselben Vorgaben wie bei der E-Mail-Nutzung. Darüber hinaus sind die Moderatorinnen bzw. Moderatoren der Foren berechtigt, unangemessene Beiträge zu löschen.

Die Nutzenden verpflichten sich, in Foren, Chats und von IServ aus versendeten E-Mails die Rechte anderer zu achten.

Massen-E-Mails, Joke-E-Mails o. ä. sind nicht gestattet.

Die schulische E-Mail-Adresse darf nicht für private Zwecke zur Anmeldung bei Internetangeboten jeder Art verwendet werden. Das gilt insbesondere für alle sozialen Netzwerke wie z. B. Facebook oder Google+.

Kalendereinträge für Gruppen werden nach bestem Wissen eingetragen und nicht manipuliert.

Hausaufgaben

Hausaufgaben können über IServ gestellt werden, müssen aber im Unterricht angekündigt werden. Die Lehrkräfte achten dabei auf einen angemessenen Bearbeitungszeitraum.

Administration

Die Administratorinnen bzw. Administratoren haben weitergehende Rechte, verwenden diese aber grundsätzlich nicht dazu, sich Zugang zu persönlichen Konten bzw. persönlichen Daten zu verschaffen.

Sollte eine nutzende Person ihr Passwort vergessen haben, ist sie verpflichtet, ein durch eine Administratorin bzw. einen Administrator neu vergebene Passwort beim nächsten Einloggen sofort zu ändern.

Nur die betroffene Person selbst darf ein neues Passwort für sich persönlich bei einer Administratorin bzw. einem Administrator beantragen.

Chat-Protokolle sind auch für Administrator*innen grundsätzlich nur lesbar, wenn ein Verstoß per Klick auf den entsprechenden Button gemeldet wurde.

*Moderator*innen*

Für die Gruppenforen können Moderator*innen eingesetzt werden, die Forumsbeiträge auch löschen können. Sie dürfen nur in dem ihnen anvertrauten Forum moderieren.

Verstöße

Im Fall von Verstößen gegen die Nutzungsordnung kann das Konto gesperrt werden. Damit ist die Nutzung schulischer Computer sowie die Nutzung von IServ auf schulischen und privaten Geräten nicht mehr möglich.