



Ernst-Klee-Schule Mettingen

Medienkonzept



Für die Menschen.
Für Westfalen-Lippe.

INHALTSVERZEICHNIS

1.	<u>VORWORT.....</u>	<u>0</u>
2.	<u>PÄDAGOGISCHE ZIELSETZUNG UND KONZEPTIONELLE GRUNDSÄTZE</u>	<u>0</u>
2.1	ZIELSETZUNG DES MEDIENKOMPETENZRAHMENS DES LANDES NRW	0
2.2	BEDEUTUNG DER MEDIENKOMPETENZ AN FÖRDERSCHULEN	0
2.3	RECHTLICHE GRUNDLAGEN UND VORGABEN.....	1
3	<u>MEDIENEINSATZ IM UNTERRICHT.....</u>	<u>2</u>
3.1	MEDIENBILDUNG AN DER ERNST-KLEE-SCHULE.....	2
3.2	MEDIENEINSATZ IM UNTERRICHT.....	3
3.3	FÄCHERÜBERGREIFENDE MEDIENPROJEKTE.....	6
3.4	BERÜCKSICHTIGUNG INDIVIDUELLER FÖRDERBEDARFE	7
4	<u>UNTERSTÜTZENDE MAßNAHMEN UND AUSSTATTUNG</u>	<u>9</u>
4.1	TECHNISCHE AUSSTATTUNG DER SCHULE.....	9
4.1.1	IST-STAND.....	9
4.1.2	SOLL-STAND	9
4.2	ASSISTIVE TECHNOLOGIEN UND BARRIEREFREIE MEDIENNUTZUNG.....	9
4.3	FORTBILDUNG FÜR LEHRKRÄFTE.....	12
5	<u>FÖRDERUNG DER DIGITALEN TEILHABE</u>	<u>14</u>
5.1	INDIVIDUELLE FÖRDERUNG DER MEDIENKOMPETENZ	14
5.2	EINBINDUNG DER ELTERN UND ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN.....	14
5.3	ZUSAMMENARBEIT MIT AUßERSCHULISCHEN PARTNERN UND LERNORTEN	17
6	<u>MEDIENETHIK UND SCHUTZ</u>	<u>21</u>
6.1	DATENSCHUTZ UND URHEBERRECHT	21
6.2	SCHUTZ DER PERSÖNLICHEN DATEN	24
6.3	PRÄVENTION VON CYBERMOBBING UND MEDIENSUCHT	27
7	<u>AUSBLICK</u>	<u>30</u>
8	<u>ANHANG</u>	<u>30</u>

1. VORWORT

2. PÄDAGOGISCHE ZIELSETZUNG UND KONZEPTIONELLE GRUNDSÄTZE

2.1 ZIELSETZUNG DES MEDIENKOMPETENZRAHMENS DES LANDES NRW

Die Hauptziele des Medienkompetenzrahmens sind:

1. **Digitale Souveränität:** Schülerinnen und Schüler sollen lernen, digitale Medien verantwortungsbewusst und sicher zu nutzen.
2. **Reflexionsfähigkeit:** Förderung eines kritischen und reflektierten Umgangs mit Medieninhalten.
3. **Gestaltungsfähigkeit:** Erwerb von Kompetenzen zur kreativen und produktiven Nutzung digitaler Werkzeuge.
4. **Gesellschaftliche Teilhabe:** Befähigung zur aktiven und informierten Teilnahme an der digitalen Gesellschaft.
5. **Berufliche Qualifikation:** Vorbereitung auf die digitale Arbeitswelt durch den Erwerb technischer und analytischer Fähigkeiten.
6. **Ethik und Datenschutz:** Sensibilisierung für Datenschutz, Urheberrecht und ethische Fragestellungen im digitalen Raum.

Der Rahmen orientiert sich an der zunehmenden Digitalisierung aller Lebensbereiche und soll Lehrkräften eine strukturierte Grundlage für die Vermittlung von Medienkompetenz bieten. Er stellt sicher, dass Schülerinnen und Schüler frühzeitig digitale Kompetenzen entwickeln, die sie für Schule, Beruf und Gesellschaft benötigen.

2.2 BEDEUTUNG DER MEDIENKOMPETENZ AN FÖRDERSCHULEN

Die Förderung von Medienkompetenz an Förderschulen spielt eine besondere Rolle, da sie Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Unterstützungsbedarfen gezielt auf die digitale Gesellschaft vorbereitet. Digitale Medien können Barrieren abbauen, die individuelle Entwicklung unterstützen und die gesellschaftliche Teilhabe erleichtern.

1. **Inklusion und Teilhabe:**
 - Digitale Medien bieten vielfältige Unterstützungsmöglichkeiten, z. B. durch barrierefreie Technologien, Sprachassistenten oder adaptive Lernprogramme.
 - Schülerinnen und Schüler mit Beeinträchtigungen erhalten bessere Chancen auf gesellschaftliche, schulische und berufliche Integration.
2. **Individuelle Förderung:**
 - Digitale Werkzeuge ermöglichen differenziertes Lernen und individuelle Anpassung an die Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler.
 - Lern-Apps, interaktive Materialien und assistive Technologien helfen dabei, Lerninhalte besser zu erfassen und zu verarbeiten.
3. **Kommunikation und soziale Interaktion:**

- Digitale Medien können die Kommunikationsmöglichkeiten von Schülerinnen und Schülern mit sprachlichen oder motorischen Einschränkungen erweitern.
 - Unterstützte Kommunikation (z. B. durch Tablets mit Symbol- oder Sprachausgabe) fördert die Verständigung.
- 4. Lebenspraktische Kompetenzen:**
- Medienkompetenz trägt dazu bei, den Alltag selbstständiger zu bewältigen (z. B. Online-Banking, Navigation, digitale Terminplanung).
 - Durch den sicheren Umgang mit digitalen Angeboten werden Schülerinnen und Schüler auf ein selbstbestimmtes Leben vorbereitet.
- 5. Schutz und Sicherheit im digitalen Raum:**
- Schülerinnen und Schüler mit Förderbedarf benötigen gezielte Unterstützung im Umgang mit Datenschutz, Fake News und Cybermobbing.
 - Die Förderung eines kritischen Bewusstseins gegenüber digitalen Medien ist besonders wichtig, um Risiken zu minimieren.

Insgesamt ist die Medienkompetenz an Förderschulen nicht nur ein Bildungsauftrag, sondern auch ein Schlüssel zur Chancengleichheit. Der Einsatz digitaler Medien muss dabei stets an die individuellen Lernvoraussetzungen angepasst werden, um eine bestmögliche Förderung zu gewährleisten.

2.3 RECHTLICHE GRUNDLAGEN UND VORGABEN

Die Vermittlung von Medienkompetenz an Schulen, insbesondere an Förderschulen, basiert auf verschiedenen rechtlichen Grundlagen und Vorgaben auf Bundes- und Landesebene. Diese dienen als Orientierung für Lehrkräfte, Schulträger und Bildungseinrichtungen, um digitale Bildung pädagogisch sinnvoll und rechtssicher zu gestalten.

1. Vorgaben auf Bundesebene

- **Grundgesetz (GG)**
 - Artikel 5 schützt die Meinungs- und Informationsfreiheit, was auch den Zugang zu digitalen Medien umfasst.
 - Artikel 7 regelt das Schulwesen und gibt den Ländern die Verantwortung für die Bildungspolitik.
- **Kinder- und Jugendmedienschutz**
 - Das **Jugendschutzgesetz (JuSchG)** und der **Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)** setzen Schutzmaßnahmen gegen schädliche Inhalte im Internet fest.
- **Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)**
 - Regelt den Schutz personenbezogener Daten von Schülerinnen und Schülern und setzt klare Vorgaben für die Verarbeitung von Daten im schulischen Kontext.

2. Vorgaben auf Landesebene (NRW)

- **Schulgesetz NRW (§ 2 und § 33 SchulG NRW)**
 - Medienkompetenz wird als zentrale Bildungsaufgabe definiert.

- Die Nutzung digitaler Medien soll inklusiv und chancengerecht erfolgen.
- **Medienkompetenzrahmen NRW**
 - Verbindlicher Leitfaden für die schulische Medienbildung mit sechs Kompetenzbereichen (z. B. Informieren, Produzieren, Schützen).
- **Datenschutzbestimmungen für Schulen**
 - Das **Schulgesetz NRW (§ 120-122 SchulG NRW)** regelt den Datenschutz im schulischen Kontext.
 - Schulen müssen datenschutzkonforme Lernplattformen und Tools nutzen (z. B. LOGINEO NRW).

3. Vorgaben für den Förderschulbereich

- **Inklusionsgesetze und UN-Behindertenrechtskonvention (UN-BRK)**
 - Förderschulen müssen digitale Medien so einsetzen, dass sie Barrieren abbauen und Teilhabe ermöglichen.
- **Assistive Technologien und digitale Barrierefreiheit**
 - Schulen müssen digitale Hilfsmittel (z. B. Screenreader, Text-to-Speech-Software) bereitstellen, um die gleichberechtigte Mediennutzung zu gewährleisten.

Die Einhaltung dieser rechtlichen Grundlagen stellt sicher, dass Medienbildung an Förderschulen inklusiv, datenschutzkonform und schülergerecht umgesetzt wird.

3 MEDIENEINSATZ IM UNTERRICHT

3.1 MEDIENBILDUNG AN DER ERNST-KLEE-SCHULE

Die **Ernst-Klee-Schule**, als Förderschule mit dem Schwerpunkt auf individuelle Förderung, legt großen Wert auf den gezielten Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Medienbildung wird als integraler Bestandteil des Lehrens und Lernens verstanden, um Schülerinnen und Schülern digitale Kompetenzen zu vermitteln und ihre Teilhabe an der Gesellschaft zu fördern.

1. Ziele der Medienbildung an der Ernst-Klee-Schule

- Förderung der **Selbstständigkeit** durch digitale Assistenzsysteme
- Verbesserung der **Kommunikationsfähigkeit**, insbesondere für nicht- oder wenig sprechende Schülerinnen und Schüler
- Entwicklung eines **kritischen und verantwortungsvollen Umgangs** mit digitalen Medien
- Vorbereitung auf die **digitale Arbeits- und Lebenswelt**
- Stärkung der **sozialen Teilhabe** durch inklusive Mediennutzung

2. Digitale Ausstattung und Lernumgebung

- **Interaktive Whiteboards** in Klassenräumen für gemeinsames Lernen
- **Tablets und Notebooks** für individuelle Förderung
- **Sprachausgabegeräte und unterstützende Kommunikationstools** für Schüler mit Kommunikationsbeeinträchtigungen
- **Barrierefreie Lernsoftware** zur Differenzierung und individuellen Anpassung an Lernbedarfe
- **Einsatz von Lernplattformen** (z. B. LOGINEO NRW, Anton App) zur digitalen Unterrichtsgestaltung

3. Medienbildung im Unterricht

Die Medienbildung an der Ernst-Klee-Schule orientiert sich am **Medienkompetenzrahmen NRW** und wird fächerübergreifend umgesetzt:

- **Sprache und Kommunikation:** Einsatz von Sprach-Apps, Bildkarten-Software und digitalen Vorleseprogrammen
- **Mathematik:** Interaktive Übungen mit Lernprogrammen zur Förderung von Grundrechenarten
- **Sachunterricht:** Recherchieren mit kindgerechten Suchmaschinen (z. B. Blinde Kuh, Frag Finn)
- **Kunst und Musik:** Kreative Gestaltung mit digitalen Werkzeugen (z. B. Stop-Motion-Filme, Musik-Apps)
- **Lebenspraxis:** Nutzung digitaler Hilfsmittel zur Alltagsbewältigung (z. B. Navigation, Online-Banking-Simulationen)

4. Datenschutz und Medienerziehung

- Sensibilisierung für **sicheren Umgang mit persönlichen Daten**
- Schulungen zu **Cybermobbing und Fake News**
- Medienpädagogische Projekte zur Förderung eines **reflektierten Medienverhaltens**

Fazit

Die Ernst-Klee-Schule nutzt digitale Medien gezielt, um den individuellen Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden. Der Medieneinsatz trägt maßgeblich zur Förderung der Selbstständigkeit, Kommunikation und digitalen Kompetenz bei und bereitet die Schülerinnen und Schüler optimal auf die Zukunft vor.

3.2 MEDIENEINSATZ IM UNTERRICHT

Der Einsatz digitaler Medien im Unterricht hat sich zu einem zentralen Bestandteil moderner Bildung entwickelt. Er ermöglicht differenziertes Lernen, fördert digitale Kompetenzen und bereichert den Unterricht durch interaktive und motivierende Elemente.

1. Vorteile des Medieneinsatzes im Unterricht

Individuelle Förderung → Anpassung an das Lerntempo und die Bedürfnisse der Schüler

Interaktivität → Höhere Motivation durch multimediale Inhalte

Zukunftsorientierung → Vorbereitung auf digitale Berufe und die Mediengesellschaft

Inklusion und Barrierefreiheit → Unterstützung für Schüler mit Förderbedarf

Kollaboration → Gemeinsames Arbeiten durch digitale Plattformen

2. Digitale Medienarten im Unterricht

Tablets & Notebooks

- Lern-Apps (z. B. Anton, Geogebra, Kahoot!)
- Interaktive Übungen und kreative Projekte

Interaktive Whiteboards & Smartboards

- Visualisierung komplexer Inhalte
- Gemeinsame Erarbeitung von Lerninhalten

Lernplattformen & Online-Tools

- Moodle, LOGINEO NRW → Digitale Arbeitsblätter & Tests
- Padlet, Etherpad → Gemeinsames Arbeiten an Projekten

Videos & Animationen

- Erklärvideos (z. B. YouTube, Sofatutor)
- Stop-Motion-Filme für kreatives Lernen

VR & AR (Virtuelle & Erweiterte Realität)

- Virtuelle Exkursionen (z. B. 360°-Touren durch Museen)
- Simulationen im naturwissenschaftlichen Unterricht

Assistive Technologien für Förderschulen

- Sprachassistenten & Text-to-Speech-Programme
- Digitale Kommunikationstools für nichtsprachliche Schüler

3. Medieneinsatz nach Fächern

Deutsch → Digitale Leseförderung, Podcasts erstellen

Mathematik → Interaktive Rechenprogramme, Gamification

Sachunterricht → Online-Recherchen, digitale Mindmaps

Kunst & Musik → Kreative Apps, Musikproduktion

Naturwissenschaften → Simulationen, virtuelle Experimente

4. Herausforderungen und Lösungen

Datenschutz & Sicherheit → Nutzung von DSGVO-konformen Tools

Technische Ausstattung → Schulische Digitalisierungsprogramme nutzen

Medienkompetenz der Lehrkräfte → Fortbildungen und schulinterne Workshops

Fazit

Der Einsatz digitaler Medien im Unterricht verbessert das Lernen, fördert wichtige Zukunftskompetenzen und macht Unterricht abwechslungsreicher. Wichtig ist eine sinnvolle Integration, die sowohl die Chancen als auch die Herausforderungen berücksichtigt.

Eine konkrete Unterrichtsstunde mit Medieneinsatz

Unterrichtsstunde: Märchen digital erzählen (Deutsch, Klasse 5-7)

Thema: „Märchen kreativ gestalten – digitale Erzählwelten“

Ziel: Die SchülerInnen erstellen ihr eigenes Märchen als digitales Buch oder Stop-Motion-Video

1. Unterrichtsverlauf

Phase 1: Einstieg (15 Min.)

Medieneinsatz: Kurzes Erklärvideo zu Märchenmerkmalen (z. B. YouTube/Sofatutor).

Diskussion: Welche Märchen kennt ihr? Welche typischen Merkmale gibt es?

Phase 2: Erarbeitung (30 Min.)

Schritt 1: Schüler:innen planen ihr eigenes Märchen mit einer digitalen Mindmap (Padlet/Lucidchart).

Schritt 2: Sie schreiben einen kurzen Text oder erstellen ein Storyboard für eine Stop-Motion-Geschichte.

Schritt 3: Gestaltung mit digitalen Tools:

- **eBook-Erstellung** mit Book Creator
- **Stop-Motion-Film** mit der App Stop Motion Studio

Phase 3: Präsentation (20 Min.)

- Die Schüler:innen stellen ihre Märchen in der Klasse vor (per Beamer oder interaktivem Whiteboard).

Phase 4: Reflexion (10 Min.)

Feedback-Runde: Was war einfach/schwierig? Was habt ihr gelernt?

2. Benötigte Medien und Materialien

Tablets/Notebooks mit Internetzugang

Apps: Padlet, Book Creator, Stop Motion Studio

Interaktives Whiteboard für Präsentationen

3. Differenzierungsmöglichkeiten

Leistungsstärkere Schüler:innen: Schreiben längere Texte oder fügen Dialoge hinzu.
Förderbedarf: Nutzen Sprachaufnahme-Apps oder arbeiten mit Symbolen/Bildkarten.

3.3 FÄCHERÜBERGREIFENDE MEDIENPROJEKTE

Zielsetzung

Fächerübergreifende Medienprojekte sind ein zentraler Bestandteil des Medienkonzepts und dienen dazu, digitale Kompetenzen mit fachlichen Inhalten zu verknüpfen. Sie fördern kreatives und kritisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten sowie die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler. Durch den Einsatz digitaler Medien können Lernprozesse individualisiert und kooperative Arbeitsformen gestärkt werden.

Integration in den Unterricht

Fächerübergreifende Medienprojekte bieten die Möglichkeit, verschiedene Unterrichtsinhalte miteinander zu verknüpfen und einen praxisnahen Zugang zu Wissen zu schaffen. Sie können in Form von Projektwochen, Wahlpflichtkursen oder jahrgangsübergreifenden Vorhaben realisiert werden. Dabei wird der Medienkompetenzrahmen NRW als Leitfaden genutzt, um sicherzustellen, dass relevante Medienkompetenzen erworben werden.

Beispiele für fächerübergreifende Medienprojekte

1. Digitales Storytelling (Deutsch & Kunst)

Ziel: Erstellung einer interaktiven digitalen Erzählung (z. B. eBook, Comic oder Video)

- **Deutsch:** Entwickeln einer Geschichte, Charaktergestaltung, Drehbuch schreiben
- **Kunst:** Gestaltung der Illustrationen oder Filmsequenzen
- **Medieneinsatz:** Book Creator, Stop Motion Studio, Canva

2. Virtuelle Reise um die Welt (Erdkunde & Fremdsprachen)

Ziel: Erstellung eines digitalen Reiseführer-Videos oder einer interaktiven Karte

- **Erdkunde:** Recherche zu Landeskunde, Klima, Sehenswürdigkeiten
- **Fremdsprachen:** Präsentation in einer Fremdsprache
- **Medieneinsatz:** Google Earth, Prezi, Adobe Express

3. Wissenschaft digital erleben (Naturwissenschaften & Informatik)

Ziel: Durchführung und digitale Dokumentation von Experimenten

- **Biologie/Chemie/Physik:** Experimente, Analyse der Ergebnisse
- **Informatik:** Programmierung von Simulationen oder Datenvisualisierung
- **Medieneinsatz:** PhET-Simulationen, GeoGebra, Excel

4. Schulradio oder Podcast (Musik & Politik)

Ziel: Produktion eines Podcasts oder Schulradios zu aktuellen gesellschaftlichen Themen

- **Musik:** Erstellung von Jingles, Sounddesign
- **Politik:** Recherche und Diskussion gesellschaftlicher Fragestellungen
- **Medieneinsatz:** Audacity, GarageBand, Soundtrap

Technische Ausstattung und Ressourcen

Damit die fächerübergreifenden Medienprojekte erfolgreich umgesetzt werden können, ist eine angemessene technische Ausstattung erforderlich. Dazu gehören:

- Tablets oder Laptops mit entsprechender Software
- Digitale Lernplattformen zur Dokumentation und Präsentation
- Audiovisuelle Geräte wie Kameras, Mikrofone und Greenscreens
- Zugang zu sicheren und altersgerechten Online-Tools

Methodische Umsetzung

- **Projektplanung:** Gemeinsame Festlegung der Ziele und Inhalte durch die beteiligten Lehrkräfte
- **Unterrichtsorganisation:** Einbindung in den Lehrplan und Anpassung an bestehende Unterrichtseinheiten
- **Schülerzentrierter Ansatz:** Eigenverantwortliches Arbeiten und kreative Gestaltungsmöglichkeiten
- **Evaluation:** Reflexion und Präsentation der Ergebnisse vor der Schulgemeinschaft

Fazit

Fächerübergreifende Medienprojekte sind ein wichtiger Bestandteil einer modernen und kompetenzorientierten Schulkultur. Sie ermöglichen es Schülerinnen und Schülern, ihr Wissen praktisch anzuwenden, neue Medien kreativ zu nutzen und sich aktiv mit der digitalen Welt auseinanderzusetzen. Durch die gezielte Verzahnung verschiedener Fächer werden sowohl Fach- als auch Medienkompetenzen nachhaltig gestärkt.

3.4 BERÜCKSICHTIGUNG INDIVIDUELLER FÖRDERBEDARFE

Die **Berücksichtigung individueller Förderbedarfe** im Rahmen eines Medienkonzepts ist entscheidend, um allen Schülerinnen und Schülern gerechte Lernbedingungen zu bieten und eine inklusive Lernumgebung zu schaffen. Dies betrifft insbesondere Schüler mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen, wie etwa Lernschwächen, körperlichen oder geistigen Beeinträchtigungen oder besonderen sprachlichen Bedürfnissen.

Ein gut durchdachtes Medienkonzept muss sicherstellen, dass die eingesetzten digitalen Werkzeuge und Medienformate den verschiedenen Bedürfnissen der Lernenden gerecht werden und die individuelle Förderung unterstützen. Folgende Aspekte sollten dabei berücksichtigt werden:

1. Differenzierte Mediennutzung:

- **Individuelle Anpassung von Lernmaterialien:** Digitale Lerninhalte können an die Bedürfnisse der Schüler angepasst werden, zum Beispiel durch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade oder durch unterstützende Funktionen wie Text-to-Speech oder Vergrößerungsoptionen.
- **Multimodale Ansprache:** Medien sollten verschiedene Sinne ansprechen, um sowohl visuelle, auditive als auch kinästhetische Lernstile zu berücksichtigen. Hierbei können Bilder, Videos, interaktive Übungen oder auch Podcasts eine Rolle spielen.

2. Zugang zu barrierefreien Technologien:

- **Unterstützung für Schülerinnen und Schüler mit besonderen Bedürfnissen:** Dazu zählen z. B. Bildschirmleseprogramme für blinde oder sehbehinderte Lernende, Übersetzungs- oder Sprachtools für Schüler mit sprachlichen Barrieren oder spezielle Software für Schüler mit motorischen Einschränkungen.
- **Ergonomie und Zugänglichkeit:** Die Auswahl von Geräten und Software sollte sicherstellen, dass alle Schüler, unabhängig von ihren physischen oder kognitiven Einschränkungen, Zugang zu den Medien haben.

3. Individualisierte Lernplattformen:

- **Personalisierte Lernumgebungen:** Durch den Einsatz von Lernplattformen und Lernmanagementsystemen können individuelle Lernpfade und -geschwindigkeiten unterstützt werden. Diese Systeme ermöglichen es Lehrkräften, Lernfortschritte zu überwachen und gezielt Fördermaßnahmen anzubieten.
- **Adaptive Lernsoftware:** Solche Programme passen den Schwierigkeitsgrad und die Art der Aufgaben an das Niveau und die Geschwindigkeit des Lernenden an und bieten somit individuelle Förderung.

4. Förderung von Sozialkompetenz und Kommunikation:

- **Förderung von Teamarbeit:** Digitale Tools bieten Möglichkeiten für kollaboratives Arbeiten, auch über Distanz. Schüler können in Gruppenprojekten zusammenarbeiten, was nicht nur ihre Medienkompetenz stärkt, sondern auch soziale und kommunikative Fähigkeiten fördert.
- **Einsatz von Kommunikationshilfen:** Für Schülerinnen und Schüler mit Sprach- oder Sprechstörungen können spezielle Kommunikationshilfen, wie etwa Symbolkommunikation oder Sprachtools, eingesetzt werden.

5. Lehrkräfte als Unterstützer:

- **Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften:** Lehrkräfte sollten kontinuierlich in der Nutzung von digitalen Medien geschult werden, insbesondere in der Handhabung von unterstützenden Technologien und in der Differenzierung von Lerninhalten.
- **Kooperation mit Sonderpädagogen und Fachkräften:** Lehrkräfte sollten mit Sonderpädagogen und anderen Fachkräften zusammenarbeiten, um gezielte Förderpläne zu erstellen und umzusetzen.

6. Evaluation und Weiterentwicklung:

- **Regelmäßige Evaluation des Medienkonzepts:** Es ist wichtig, das Medienkonzept regelmäßig zu überprüfen und an die sich verändernden Bedürfnisse der Schüler anzupassen. Feedback von Schülern, Lehrkräften und Eltern sollte in diesen Prozess einbezogen werden.
- **Zukunftsperspektive:** Das Medienkonzept sollte nicht nur die aktuellen Bedürfnisse, sondern auch zukünftige Entwicklungen berücksichtigen, um eine nachhaltige und zukunftsfähige Förderung zu gewährleisten.

Insgesamt trägt die Berücksichtigung individueller Förderbedarfe im Medienkonzept dazu bei, dass Schüler mit unterschiedlichen Voraussetzungen gleichermaßen von den Vorteilen digitaler Medien profitieren können, was eine inklusive und gerechte Bildung ermöglicht.

4 UNTERSTÜTZENDE MAßNAHMEN UND AUSSTATTUNG

4.1 TECHNISCHE AUSSTATTUNG DER SCHULE

4.1.1 IST-STAND

4.1.2 SOLL-STAND

4.2 ASSISTIVE TECHNOLOGIEN UND BARRIEREFREIE MEDIENNUTZUNG

Im Kontext des schulischen Medienkonzepts sind **assistive Technologien** und die **barrierefreie Mediennutzung** von zentraler Bedeutung, um eine inklusive Lernumgebung zu schaffen, in der alle Schülerinnen und Schüler, unabhängig von ihren individuellen Bedürfnissen, aktiv am Bildungsprozess teilnehmen können. Assistive Technologien sind Hilfsmittel, die Menschen mit körperlichen, geistigen oder sensorischen Einschränkungen unterstützen und den Zugang zu Medien, Informationen und Lernprozessen ermöglichen. Dabei zielt die barrierefreie Mediennutzung darauf ab, alle digitalen und analogen Medien so zu gestalten, dass sie für alle Lernenden zugänglich sind.

1. Assistive Technologien

Assistive Technologien umfassen eine Vielzahl von Hilfsmitteln und digitalen Lösungen, die darauf abzielen, Barrieren im Lernprozess zu überwinden. Diese Technologien sind

insbesondere für Schüler mit physischen, kognitiven oder sprachlichen Einschränkungen hilfreich.

- **Screenreader (Bildschirmlesegeräte):** Diese Technologie liest den Text auf einem Bildschirm vor und ist für blinde oder sehbehinderte Schülerinnen und Schüler unverzichtbar. Sie ermöglicht den Zugriff auf digitale Lerninhalte, Webseiten und Textdokumente. Beispiele für Screenreader sind **JAWS** oder **NVDA**.
- **Sprachsteuerung:** Sprachgesteuerte Software wie **Dragon NaturallySpeaking** ermöglicht es Schülerinnen und Schülern, Text zu diktieren oder Computerfunktionen per Sprache zu steuern. Dies ist besonders hilfreich für Schülerinnen und Schüler mit motorischen Einschränkungen oder Schreibschwächen.
- **Bildschirmvergrößerung:** Programme wie **ZoomText** ermöglichen es sehbehinderten Schülern, den Bildschirm zu vergrößern, um Text und Bilder leichter zu erkennen.
- **Text-to-Speech-Software (Text-zu-Sprache):** Diese Technologie liest Textinhalte laut vor und ist besonders hilfreich für Schüler mit Lese-Rechtschreib-Schwierigkeiten oder für Schüler, die Deutsch als Zweitsprache lernen.
- **Erweiterte Tastaturen und Eingabegeräte:** Für Schüler mit motorischen Einschränkungen gibt es spezielle Tastaturen oder alternative Eingabegeräte, wie **Mausersatz** (z.B. Augensteuerung oder Fußsteuerung), die das Bedienen von Computern ermöglichen.
- **Untertitel und Transkripte:** Für hörgeschädigte Schülerinnen und Schüler sind Untertitel und Transkripte eine wichtige Unterstützung. Sie ermöglichen den Zugang zu Audio- und Videoinhalten.

2. Barrierefreie Mediennutzung

Barrierefreie Mediennutzung bedeutet, dass digitale und analoge Medien so gestaltet werden, dass sie für alle Schülerinnen und Schüler, unabhängig von ihren individuellen Einschränkungen, zugänglich sind. Dies umfasst sowohl die Gestaltung von Lernmaterialien als auch die Auswahl von Medien und Technologien, die den Bedürfnissen aller Lernenden gerecht werden.

- **Barrierefreie Webseiten und Lernplattformen:** Digitale Lernplattformen und Webseiten sollten so entwickelt werden, dass sie barrierefrei zugänglich sind. Dies bedeutet, dass sie mit Screenreadern kompatibel sind, die Navigation mit der Tastatur möglich ist und auch farblich sehbehinderte Nutzer problemlos darauf zugreifen können. Die Verwendung von einfachen, klaren und gut strukturierten Layouts trägt dazu bei, dass die Seite von möglichst vielen Nutzergruppen verstanden werden kann.
- **Barrierefreie Dokumente:** Dokumente sollten so erstellt werden, dass sie von Screenreadern problemlos gelesen werden können. Dazu gehören die Verwendung von **übersichtlichen Überschriften**, **alternativen Texten für Bilder** und die richtige Formatierung von Tabellen und Diagrammen. Das Ziel ist es, dass auch Schüler mit Sehbehinderungen, kognitiven Einschränkungen oder Lese-Rechtschreib-Schwierigkeiten die Inhalte verstehen können.
- **Multimediale Inhalte:** Videos und Audiodateien sollten mit Untertiteln oder Transkripten versehen werden, um auch Schülerinnen und Schülern mit

Hörbehinderungen den Zugang zu ermöglichen. Ebenso sollten die Videos eine klare und gut verständliche Sprache verwenden und nicht zu schnell gesprochen sein.

- **Interaktive Elemente:** Online-Übungen und interaktive Lernmaterialien sollten so gestaltet sein, dass sie für Schüler mit unterschiedlichen Fähigkeiten zugänglich sind. Das bedeutet, dass sie auch ohne Maussteuerung bedienbar sind und von Tastatur oder alternativen Eingabegeräten genutzt werden können.
- **Barrierefreie Software:** Es gibt spezielle Softwarelösungen, die auf die Bedürfnisse von Schülern mit Einschränkungen abgestimmt sind. Barrierefreie Software berücksichtigt verschiedene Aspekte wie Lesbarkeit, Navigation, und Individualisierungsmöglichkeiten, sodass alle Lernenden von den Medien profitieren können.

3. Rechtliche und ethische Aspekte

- **Gesetzliche Vorgaben:** In vielen Ländern, einschließlich der EU, gibt es gesetzliche Regelungen, die barrierefreie Mediennutzung vorschreiben. In Deutschland etwa verpflichtet das **Behindertengleichstellungsgesetz (BGG)** die öffentlichen Institutionen, Medien barrierefrei zu gestalten. Dies betrifft nicht nur Webseiten und Lernmaterialien, sondern auch digitale Tools und Software, die in Schulen zum Einsatz kommen.
- **Inklusion als Ziel:** Barrierefreie Mediennutzung und assistive Technologien spielen eine zentrale Rolle in der **Inklusion** von Schülerinnen und Schülern mit besonderen Bedürfnissen. Sie tragen dazu bei, dass alle Lernenden die gleichen Chancen erhalten, am Unterricht teilzunehmen und ihre Fähigkeiten zu entfalten.

4. Praktische Umsetzung und Integration

- **Schulische Infrastruktur:** Schulen sollten über die notwendige Infrastruktur verfügen, um assistive Technologien und barrierefreie Mediennutzung zu ermöglichen. Dazu gehören nicht nur die richtigen Geräte (wie Computer und Tablets), sondern auch eine entsprechende Netzwerkanbindung und Software-Lösungen.
- **Schulung der Lehrkräfte:** Lehrkräfte müssen mit den verschiedenen assistiven Technologien und barrierefreien Medien vertraut sein, um sie effektiv im Unterricht einzusetzen. Dazu gehört auch die kontinuierliche Weiterbildung und die Integration der Technologien in den Unterrichtsalltag.
- **Kooperation mit Experten:** Eine enge Zusammenarbeit mit Fachkräften, wie Sonderpädagogen oder Experten für barrierefreie Medien, ist wichtig, um den Bedarf der Schülerinnen und Schüler richtig zu erkennen und passende Technologien auszuwählen.

Fazit

Assistive Technologien und barrierefreie Mediennutzung sind unerlässlich, um allen Schülerinnen und Schülern eine gleichberechtigte Teilnahme am Unterricht zu ermöglichen. Die Berücksichtigung dieser Aspekte im schulischen Medienkonzept fördert die Inklusion und Chancengleichheit und trägt dazu bei, dass jeder Schüler unabhängig von seinen individuellen Bedürfnissen bestmöglich gefördert werden kann.

4.3 FORTBILDUNG FÜR LEHRKRÄFTE

Die **Fortbildung für Lehrkräfte** im Bereich der digitalen Medien und Technologien spielt eine zentrale Rolle, um die Qualität des Unterrichts zu verbessern und die Lehrkräfte in die Lage zu versetzen, die vielfältigen Möglichkeiten moderner Medien und Assistiver Technologien im Bildungsalltag gezielt einzusetzen. Eine kontinuierliche und zielgerichtete Weiterbildung hilft Lehrkräften, den Anforderungen einer sich ständig weiterentwickelnden digitalen Bildungslandschaft gerecht zu werden und dabei auch die Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen zu berücksichtigen.

1. Bedeutung der Fortbildung für Lehrkräfte

Fortbildung ist entscheidend, um sicherzustellen, dass Lehrkräfte in der Lage sind, digitale Technologien effektiv in ihren Unterricht zu integrieren und dabei auch die neuesten Entwicklungen im Bereich der Bildungstechnologie zu berücksichtigen. Die Fortbildung ermöglicht es Lehrkräften, die folgenden Kompetenzen zu entwickeln:

- **Medienkompetenz:** Lehrkräfte müssen in der Lage sein, die vielfältigen digitalen Tools und Ressourcen sinnvoll auszuwählen, anzuwenden und in den Unterricht zu integrieren. Sie sollen die Potenziale digitaler Medien kennen und wissen, wie sie diese für die Förderung von Schülern mit unterschiedlichen Bedürfnissen nutzen können.
- **Technologische Kompetenzen:** Die Kenntnis moderner Software, Apps, Lernmanagementsysteme (LMS) und assistiver Technologien ist notwendig, um den Unterricht sowohl in Präsenz- als auch in Fernunterrichtsformaten ansprechend und unterstützend zu gestalten.
- **Inklusion durch digitale Medien:** Lehrkräfte sollten fortgebildet werden, wie digitale Medien eingesetzt werden können, um eine inklusive Lernumgebung zu schaffen, die Schüler mit unterschiedlichen Lernbedürfnissen berücksichtigt, insbesondere durch den Einsatz von assistiven Technologien und barrierefreien Medien.

2. Formate der Fortbildung

Es gibt verschiedene Formate für die Fortbildung von Lehrkräften, die jeweils unterschiedliche Schwerpunkte und Zielgruppen ansprechen können. Diese Formate sollten idealerweise flexibel und praxisorientiert gestaltet sein, um den Lehrkräften zu helfen, das Gelernte unmittelbar im Unterricht anzuwenden.

- **Präsenz- und Online-Workshops:** Workshops bieten eine praxisnahe Einführung in die Nutzung digitaler Medien und Tools. In einer Fortbildung können Lehrkräfte zum Beispiel lernen, wie man interaktive Lernplattformen einsetzt oder wie man digitale Lerninhalte für Schüler mit besonderen Bedürfnissen anpasst.
- **Webinare und E-Learning:** Digitale Fortbildungsangebote wie Webinare oder Online-Kurse bieten den Vorteil der zeitlichen Flexibilität und ermöglichen es Lehrkräften, sich in ihrem eigenen Tempo fortzubilden. Themen wie die Nutzung von Software für

Barrierefreiheit oder die Anwendung von digitalen Unterrichtsformaten können hier behandelt werden.

- **Peer-to-Peer-Training und Netzwerke:** Der Austausch mit anderen Lehrkräften über ihre Erfahrungen im Einsatz von digitalen Medien ist besonders wertvoll. Lehrkräfte können voneinander lernen, gute Praxisbeispiele austauschen und sich gegenseitig unterstützen.
- **Fachtagungen und Konferenzen:** Konferenzen bieten eine hervorragende Gelegenheit für Lehrkräfte, sich mit Experten aus der Praxis und Wissenschaft auszutauschen und aktuelle Entwicklungen in der Bildungs- und Medientechnologie zu erfahren.

3. Schwerpunkte der Fortbildung

Die Fortbildung für Lehrkräfte sollte verschiedene Schwerpunkte abdecken, die alle relevanten Aspekte der digitalen und inklusiven Bildung berücksichtigen:

3.1 Technologische Grundlagen

Lehrkräfte müssen mit den grundlegenden Technologien und digitalen Tools vertraut sein, die für die Gestaltung von Unterricht und Lernumgebungen notwendig sind. Dies umfasst sowohl Hardware (z. B. Tablets, interaktive Whiteboards) als auch Software (z. B. Lernplattformen, Apps, Programme zur Erstellung von Lernmaterialien).

3.2 Medienpädagogik

Lehrkräfte sollten verstehen, wie sie digitale Medien effektiv und sicher in den Unterricht integrieren können. Medienpädagogische Schulungen beinhalten Themen wie:

- Die Auswahl und Integration geeigneter Lernressourcen
- Die Entwicklung von Medienkompetenz bei den Schülern
- Der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien

3.3 Inklusive Didaktik und Differenzierung

Die Fortbildung sollte speziell auch den Aspekt der Inklusion und Differenzierung durch digitale Medien behandeln. Lehrkräfte müssen lernen, wie sie:

- **Assistive Technologien** im Unterricht nutzen können (z. B. Screenreader, Sprachsteuerung, adaptive Lernsoftware).
- Lernmaterialien für Schülerinnen und Schüler mit besonderen Bedürfnissen anpassen, z. B. durch barrierefreie Dokumente oder interaktive Lernmethoden.
- Digitale Plattformen und Tools nutzen können, um individuell zugeschnittene Lernangebote zu erstellen und die Lernfortschritte der Schüler zu dokumentieren.

3.4 Datenschutz und rechtliche Rahmenbedingungen

Lehrkräfte müssen in Bezug auf Datenschutz und die rechtlichen Rahmenbedingungen der Nutzung digitaler Medien im Unterricht geschult werden. Es ist wichtig, dass sie sich mit den

Datenschutzgesetzen auskennen und die geltenden Richtlinien zum Schutz der Privatsphäre der Schülerinnen und Schüler einhalten.

3.5 Fortlaufende Weiterbildung und Reflexion

Die Fortbildung darf nicht nur einmalig sein, sondern muss als ein fortlaufender Prozess verstanden werden. Lehrkräfte sollten dazu angeregt werden, sich regelmäßig über neue digitale Tools, Technologien und Didaktiken zu informieren. Dazu gehört auch die Teilnahme an Feedback-Runden oder Reflexionsphasen, in denen die Anwendung neuer Medien im Unterricht gemeinsam reflektiert und optimiert wird.

4. Unterstützung durch die Schule

Für eine erfolgreiche Fortbildung ist die Unterstützung durch die Schulleitung entscheidend. Es sollten Zeitfenster für Fortbildungsmaßnahmen geschaffen werden, die nicht auf Kosten des Unterrichts gehen. Auch die Bereitstellung von Ressourcen wie Geräten, Software und finanziellen Mitteln für Fortbildungen ist wichtig.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Förderung einer **Schulkultur des lebenslangen Lernens**, in der Lehrkräfte nicht nur durch formale Fortbildungsmaßnahmen, sondern auch durch informellen Austausch und kontinuierliche Selbstreflexion ihre Kompetenzen erweitern können.

5. Evaluierung und Erfolgskontrolle

Die Wirksamkeit der Fortbildungsmaßnahmen sollte regelmäßig evaluiert werden, um sicherzustellen, dass die Lehrkräfte die vermittelten Inhalte erfolgreich in ihrem Unterricht anwenden können. Eine Evaluation könnte durch Feedbackbögen, Beobachtungen oder die Auswertung von Schülerleistungen im Zusammenhang mit dem Einsatz digitaler Medien erfolgen.

Fazit:

Die kontinuierliche **Fortbildung für Lehrkräfte** ist unerlässlich, um sie für die Herausforderungen und Chancen der digitalen Bildung zu rüsten. Nur wenn Lehrkräfte über die nötigen Kompetenzen und das Vertrauen verfügen, können sie digitale Technologien und assistive Medien erfolgreich nutzen und somit eine inklusive und qualitativ hochwertige Bildung für alle Schülerinnen und Schüler ermöglichen.

5 FÖRDERUNG DER DIGITALEN TEILHABE

5.1 INDIVIDUELLE FÖRDERUNG DER MEDIENKOMPETENZ

Das doppelt sich etwas zu vorherigen Themen...

5.2 EINBINDUNG DER ELTERN UND ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN

Die **Einbindung der Eltern und Erziehungsberechtigten** spielt eine entscheidende Rolle bei der Förderung der Medienkompetenz und der Unterstützung von Schülerinnen und Schülern im Umgang mit digitalen Medien. Eltern sind nicht nur zu Hause die wichtigsten Bezugspersonen, sondern können auch aktiv zur Gestaltung des schulischen Bildungsprozesses beitragen, insbesondere im Kontext der Digitalisierung. Eine enge Zusammenarbeit zwischen Schule und Elternhaus trägt dazu bei, dass die Schülerinnen und Schüler eine umfassende Unterstützung und Orientierung im Umgang mit digitalen Medien erfahren.

1. Warum ist die Einbindung der Eltern wichtig?

- **Kontinuität im Lernen:** Der Umgang mit digitalen Medien ist nicht nur ein schulisches Thema, sondern betrifft auch das private Umfeld der Kinder und Jugendlichen. Die Eltern können durch gezielte Unterstützung und Orientierung zu Hause die schulische Medienbildung ergänzen.
- **Vorbildfunktion der Eltern:** Eltern sind wichtige Vorbilder für ihre Kinder im Umgang mit digitalen Medien. Wenn sie einen verantwortungsvollen und reflektierten Umgang mit digitalen Geräten und Inhalten vorleben, fördern sie so das richtige Verhalten ihrer Kinder im digitalen Raum.
- **Prävention von Gefahren:** Insbesondere bei der Nutzung von sozialen Medien und digitalen Plattformen ist es wichtig, dass Eltern in den Medienalltag ihrer Kinder eingebunden sind, um sie vor möglichen Gefahren wie Cybermobbing, Datenmissbrauch oder nicht altersgerechten Inhalten zu schützen.
- **Förderung der Medienkompetenz:** Eltern können aktiv an der Entwicklung der Medienkompetenz ihrer Kinder beteiligt sein, indem sie die Nutzung digitaler Geräte unterstützen und mit ihren Kindern über den verantwortungsbewussten Umgang mit Medien sprechen.

2. Mögliche Formen der Einbindung der Eltern

2.1 Elternabende und Informationsveranstaltungen

- **Informationsabende:** Schulen können regelmäßig Elternabende oder Informationsveranstaltungen zum Thema **Medienkompetenz** anbieten. Dabei könnten Themen wie **Datenschutz, Mediennutzung im Schulalltag, Sicherheit im Internet** und **digitale Lernplattformen** behandelt werden. Diese Veranstaltungen sollten Eltern über die Chancen und Risiken der digitalen Mediennutzung aufklären und ihnen konkrete Tipps und Handlungsmöglichkeiten an die Hand geben.
- **Workshops für Eltern:** Eltern können in Workshops geschult werden, wie sie ihre Kinder im Umgang mit digitalen Medien unterstützen können. Dabei geht es nicht nur um technische Kenntnisse, sondern auch um die Entwicklung von kritischem Denken und die Förderung eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien.

2.2 Kommunikation und Informationsaustausch

- **Elternbriefe und digitale Plattformen:** Schulen können regelmäßige Elternbriefe oder Newsletter verschicken, die über den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht informieren. Darüber hinaus können **digitale Plattformen** wie

Lernmanagementsysteme oder Schul-Apps genutzt werden, um den Austausch zwischen Eltern und Lehrkräften zu fördern. So können Eltern auf dem Laufenden bleiben, welche digitalen Lernmittel oder -methoden im Unterricht verwendet werden.

- **Transparente Kommunikation:** Lehrkräfte sollten offen mit den Eltern kommunizieren, insbesondere wenn es um die Nutzung von digitalen Tools geht. Die Eltern sollten informiert werden, wie diese Tools den Lernprozess der Kinder unterstützen und wie sie selbst dazu beitragen können.

2.3 Eltern als Unterstützer bei der digitalen Mediennutzung

- **Unterstützung bei der Mediennutzung zu Hause:** Eltern können helfen, eine gesunde Mediennutzung zu fördern, indem sie mit ihren Kindern Regeln für den Umgang mit digitalen Medien festlegen. Dazu gehört unter anderem die Festlegung von Medienzeiten, die Kontrolle von Inhalten und die Sicherstellung, dass die Kinder in einer sicheren digitalen Umgebung lernen und spielen.
- **Förderung von Online-Projekten und Aufgaben:** Eltern können ihre Kinder bei der Arbeit an digitalen Projekten oder bei der Nutzung von Lernplattformen unterstützen. Das kann durch aktives Mitmachen oder durch die Bereitstellung eines geeigneten Arbeitsumfeldes (z. B. ruhiger Arbeitsplatz, gute Internetverbindung) geschehen.

2.4 Elternnetzwerke und Peer-Gruppen

- **Austausch unter Eltern:** Der Austausch von Erfahrungen und Tipps zwischen Eltern ist eine wertvolle Unterstützung für alle Beteiligten. Schulen können Elternnetzwerke oder Gruppen einrichten, in denen Eltern ihre Erfahrungen über den Umgang mit digitalen Medien teilen, Fragen stellen und sich gegenseitig unterstützen können.
- **Eltern als Mentoren:** In einigen Fällen können Eltern als Mentoren für andere Familien fungieren, besonders wenn sie bereits Erfahrung im Umgang mit digitalen Medien haben. Dies kann den Austausch zwischen Eltern fördern und gleichzeitig sicherstellen, dass weniger erfahrene Eltern nicht allein gelassen werden.

2.5 Förderung der Medienkompetenz durch gemeinsame Aktivitäten

- **Gemeinsame Medienprojekte:** Eltern können gemeinsam mit ihren Kindern an digitalen Projekten arbeiten, zum Beispiel an der Erstellung von Videos, Podcasts oder Webseiten. Solche Projekte stärken nicht nur die Medienkompetenz der Schüler, sondern fördern auch die Eltern-Kind-Bindung und das gegenseitige Lernen.
- **Kreative und spielerische Lernmethoden:** Die Entwicklung von Medienkompetenz muss nicht immer ernst und formal sein. Eltern können zusammen mit ihren Kindern auch kreative und spielerische Aktivitäten durchführen, bei denen Medienkompetenz auf eine unterhaltsame Weise vermittelt wird, etwa durch die Erstellung von digitalen Collagen, interaktiven Spielen oder Medienproduktionen.

3. Schulische Maßnahmen zur Unterstützung der Eltern

Damit Eltern ihre Kinder bei der Entwicklung von Medienkompetenz aktiv unterstützen können, müssen sie selbst gut informiert und in den Prozess eingebunden werden. Schulen sollten gezielte Maßnahmen ergreifen, um die Eltern zu unterstützen:

- **Bereitstellung von Materialien und Ressourcen:** Schulen können Eltern mit Informationsmaterialien zu digitalen Medien und Medienkompetenz versorgen, wie etwa Broschüren, Links zu nützlichen Webseiten oder Empfehlungen für Apps, die den Lernprozess zu Hause unterstützen.
- **Kooperation mit externen Experten:** Externe Experten, wie Medientrainer, Sozialarbeiter oder Fachleute aus der IT-Branche, können eingeladen werden, um Eltern über aktuelle Themen rund um die digitale Mediennutzung aufzuklären und Ratschläge zu geben.
- **Digitale Elternportale:** Ein Schulportal oder eine App, über die Eltern Informationen und Ressourcen zu digitalen Medien erhalten, ist ein praktisches Hilfsmittel. Diese Portale können auch spezielle Bereiche bieten, in denen Eltern sich zu verschiedenen Themen der Medienerziehung austauschen können.

4. Herausforderungen bei der Einbindung der Eltern

Trotz der vielen positiven Aspekte gibt es auch Herausforderungen bei der Einbindung der Eltern in den digitalen Bildungsprozess:

- **Digitale Kluft:** Nicht alle Eltern haben die gleichen technischen Ressourcen oder das nötige Wissen im Umgang mit digitalen Medien. Schulen sollten dies berücksichtigen und gegebenenfalls Unterstützung anbieten.
- **Zeitliche Belastung:** Eltern haben oft wenig Zeit, sich intensiv mit dem Thema Medienkompetenz auseinanderzusetzen. Hier sind zeitlich flexible Angebote und ein breites Informationsangebot notwendig.
- **Unterschiedliche Auffassungen:** Eltern können unterschiedliche Vorstellungen davon haben, wie digitale Medien genutzt werden sollten. Eine offene Kommunikation und Aufklärung sind hier wichtig, um ein gemeinsames Verständnis zu entwickeln.

Fazit

Die Einbindung der Eltern und Erziehungsberechtigten in den Prozess der Medienkompetenzförderung ist von zentraler Bedeutung für den Erfolg der digitalen Bildung. Nur wenn Eltern als Partner der Schule agieren, können Kinder und Jugendliche umfassend und nachhaltig im verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien unterstützt werden. Schulen sollten eine Vielzahl von Wegen finden, um die Eltern zu informieren, zu schulen und aktiv einzubeziehen, um eine ganzheitliche Medienerziehung zu gewährleisten.

5.3 ZUSAMMENARBEIT MIT AUßERSCHULISCHEN PARTNERN UND LERNORTEN

Die **Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern und Lernorten** ist ein wichtiger Bestandteil eines modernen und praxisorientierten Bildungskonzepts. Außerschulische Partner können verschiedene Institutionen, Organisationen, Unternehmen oder Fachleute sein, die der Schule wertvolle Unterstützung bieten, sei es durch Fachwissen, Infrastruktur oder innovative Ansätze in der Medienbildung. Diese Zusammenarbeit erweitert den Horizont der Schüler und bietet neue, praxisnahe Lernmöglichkeiten. Außerschulische Lernorte wie Museen, Bibliotheken oder Unternehmen bieten vielfältige Erfahrungen, die über die schulische Routine hinausgehen und das Lernen in realen Kontexten fördern.

1. Warum ist die Zusammenarbeit wichtig?

Die Einbindung von außerschulischen Partnern und Lernorten stärkt nicht nur die fachliche und medienpädagogische Ausbildung der Schüler, sondern fördert auch die **Praxisnähe** und die **Begeisterung für neue Themen**. Durch solche Kooperationen erhalten die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, das in der Schule Erlernte auf die „echte“ Welt zu übertragen und in verschiedenen Kontexten anzuwenden. Die Verbindung zwischen schulischem Lernen und realen Erfahrungen trägt dazu bei, die **Medienkompetenz** und das **kritische Denken** der Schüler zu erweitern.

2. Formen der Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern

Kooperationen mit Unternehmen und Experten

- **Praktische Einblicke in die Medienbranche:** Durch Partnerschaften mit Unternehmen, die in der Medienproduktion, der IT-Branche oder anderen relevanten Sektoren tätig sind, können Schüler direkt von Fachleuten lernen. Unternehmen können beispielsweise Betriebsbesichtigungen anbieten oder in Projekten zusammenarbeiten, die den Schülern Einblicke in die Praxis der digitalen Welt gewähren.
- **Gastvorträge und Workshops:** Experten aus verschiedenen Bereichen (z. B. Journalismus, Softwareentwicklung, Social Media oder Cybersicherheit) können eingeladen werden, um Vorträge oder Workshops zu halten, die den Schülern neue Perspektiven eröffnen. Solche Veranstaltungen bieten nicht nur Fachwissen, sondern auch Inspiration und einen praxisorientierten Bezug zur Arbeitswelt.
- **Mentoring-Programme:** Einige Unternehmen bieten Mentoring-Programme an, in denen Schüler von Fachleuten begleitet werden. Dies kann insbesondere für Jugendliche von Vorteil sein, die eine Karriere im Medien- oder IT-Bereich anstreben.

Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen

- **Universitäten und Fachhochschulen:** Hochschulen bieten wertvolle Ressourcen für die schulische Medienbildung. Partnerschaften mit Universitäten ermöglichen den Schülern den Zugang zu Fachliteratur, neuesten Forschungsergebnissen und innovativen Technologien. Studenten oder Dozenten können Workshops oder Seminare durchführen, die die Schüler auf akademische Fragestellungen und neue Lernmethoden vorbereiten.
- **Medienzentren und Volkshochschulen:** Bildungsinstitutionen wie Medienzentren oder Volkshochschulen bieten oft Kurse oder Schulungen zu spezifischen Themen der

digitalen Medienbildung an. Diese können entweder als ergänzende Angebote in den Schulalltag integriert oder als externe Lernorte genutzt werden.

Zusammenarbeit mit kulturellen Einrichtungen und non-formalen Bildungseinrichtungen

- **Museen und Ausstellungen:** Viele Museen, insbesondere Technik-, Wissenschafts- oder Mediamuseen, bieten interaktive Ausstellungen und Workshops an, die Schülern einen kreativen Zugang zu digitalen Medien ermöglichen. Solche Besuche fördern nicht nur das kreative Denken und die Medienkompetenz, sondern helfen den Schülern auch, historische und kulturelle Kontexte der Medienproduktion zu verstehen.
- **Kunst- und Kulturinstitutionen:** Theater, Filmhäuser und Kunstschulen können mit der Schule zusammenarbeiten, um Schülern Einblicke in die kreative Medienproduktion zu geben. Dies kann durch Filmworkshops, Theaterproduktionen oder digitale Kunstprojekte geschehen.
- **Bibliotheken:** Bibliotheken sind nicht nur Orte des Lernens, sondern auch wichtige Partner für die Förderung der Medienkompetenz. Sie bieten Zugang zu digitalen Ressourcen und ermöglichen es Schülern, ihre Recherchefähigkeiten zu verbessern. Viele Bibliotheken bieten auch spezielle Programme zur Medienbildung und zur digitalen Literaturvermittlung an.

Zusammenarbeit mit non-profit-Organisationen und sozialen Einrichtungen

- **Verantwortungsvolle Mediennutzung:** Organisationen, die sich mit der Förderung einer sicheren und verantwortungsbewussten Nutzung digitaler Medien befassen (z. B. Kinder- und Jugendhilfeeinrichtungen), können mit Schulen zusammenarbeiten, um Schüler über die Risiken und Herausforderungen der Mediennutzung aufzuklären. Dies kann durch Workshops, Präventionsprogramme oder Aufklärungskampagnen geschehen.
- **Gemeinnützige Organisationen:** Non-Profit-Organisationen bieten häufig Projekte an, die die Medienbildung im Bereich der sozialen Verantwortung, Umweltbewusstsein oder der kulturellen Vielfalt fördern. Solche Partnerschaften können die Schüler sensibilisieren und ihnen zeigen, wie Medien für gesellschaftliche Anliegen eingesetzt werden können.

3. Vorteile der Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern und Lernorten

- **Praxisorientierung:** Durch die Zusammenarbeit mit Partnern aus der Praxis erhalten die Schüler praxisnahe Erfahrungen, die das schulische Lernen ergänzen. Sie können das theoretische Wissen aus dem Unterricht direkt in realen Szenarien anwenden und so ein tieferes Verständnis für die Materie entwickeln.
- **Vielfältige Lernressourcen:** Außerschulische Partner bringen neue Lernressourcen, Technologien und Perspektiven in den Unterricht ein, die die Schulbildung erweitern und bereichern. Das sorgt für Abwechslung und Innovation im Lernprozess.
- **Motivation und Begeisterung:** Externe Experten und die Möglichkeit, Medienprojekte in echten, interessanten Kontexten durchzuführen, können die Schüler motivieren und ihr Interesse an digitalen Themen wecken. Solche

Erfahrungen machen den Lernprozess spannend und relevanter für das Leben außerhalb der Schule.

- **Interdisziplinäres Lernen:** Die Zusammenarbeit mit verschiedenen Partnern fördert das interdisziplinäre Lernen, da die Schüler lernen, verschiedene Themen aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu betrachten und ihre Medienkompetenz in verschiedenen Kontexten anzuwenden.
- **Berufsorientierung:** Eine enge Zusammenarbeit mit Unternehmen und Experten bietet den Schülern die Möglichkeit, berufliche Perspektiven zu erkunden und möglicherweise Kontakte zu knüpfen, die später in Praktika oder Berufseinstiegen münden können.

4. Organisation und Umsetzung der Zusammenarbeit

Die Zusammenarbeit mit externen Partnern erfordert eine sorgfältige Planung und Koordination, um die Lernziele zu erreichen und den Schülern einen echten Mehrwert zu bieten.

- **Abstimmung der Lernziele:** Es ist wichtig, dass die Zusammenarbeit mit externen Partnern auf die Lernziele der Schule abgestimmt ist. Die schulischen und außerschulischen Partner müssen gemeinsam festlegen, welche Kompetenzen gefördert werden sollen und wie diese in den Unterricht integriert werden können.
- **Vertragliche Vereinbarungen und Rechte:** Für bestimmte Partnerschaften (z. B. bei externen Experten, Unternehmen oder Projekten mit öffentlichkeitswirksamen Aspekten) sollten vertragliche Vereinbarungen getroffen werden, die Rechte und Pflichten der Partner regeln, wie etwa Fragen der Urheberrechte, Datenschutzbestimmungen oder die Nutzung von Bildern und Materialien.
- **Logistische Planung:** Die Organisation von Besuchen, Workshops oder Projekten mit externen Partnern erfordert eine gute logistische Planung, etwa bei der Terminkoordination, Transport oder Materialbeschaffung. Auch der zeitliche Aufwand für Lehrer und Schüler muss berücksichtigt werden.
- **Evaluation und Feedback:** Nach der Zusammenarbeit sollte eine Evaluation erfolgen, um die Ergebnisse zu überprüfen und Verbesserungspotenziale zu identifizieren. Feedback von Lehrkräften, Schülern und externen Partnern ist wichtig, um den Nutzen der Zusammenarbeit zu maximieren.

Fazit

Die **Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern und Lernorten** ist ein wertvolles Mittel, um die Medienkompetenz von Schülern zu fördern und ihnen praxisorientierte, abwechslungsreiche Lernmöglichkeiten zu bieten. Durch die Einbindung von Experten, Institutionen und kulturellen sowie sozialen Einrichtungen wird das Lernen über den schulischen Rahmen hinaus erweitert und für die Schüler relevanter. Eine gute Zusammenarbeit erfordert Planung, Kommunikation und Engagement von allen Beteiligten, aber die Vorteile für die Lernenden sind enorm und tragen zur Entwicklung wichtiger Fähigkeiten für die Zukunft bei.

Der **Datenschutz** und das **Urheberrecht** sind zwei zentrale rechtliche Themen, die im Zusammenhang mit der digitalen Mediennutzung in Schulen von großer Bedeutung sind. Schulen müssen sicherstellen, dass die Rechte der Schülerinnen und Schüler sowie die rechtlichen Anforderungen an den Umgang mit digitalen Inhalten beachtet werden. Dies betrifft nicht nur die Nutzung von digitalen Lernmaterialien, sondern auch die Erhebung und Verarbeitung personenbezogener Daten. In diesem Zusammenhang müssen sowohl die Schule als Institution als auch die Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler gut informiert sein, um sowohl den Datenschutz zu gewährleisten als auch das Urheberrecht zu respektieren.

1. Datenschutz im schulischen Kontext

Der Datenschutz regelt den Umgang mit personenbezogenen Daten, d.h. Daten, die eine bestimmte Person identifizieren können (z. B. Name, Adresse, Geburtsdatum, aber auch Online-Identifikatoren wie IP-Adressen). In der Schule sind Datenschutzaspekte vor allem dann relevant, wenn:

- **Schülerdaten verarbeitet** werden, z. B. durch die Nutzung von digitalen Lernplattformen, Schulmanagement-Software oder bei der Teilnahme an Online-Kursen.
- **Medieninhalte genutzt oder erstellt** werden, die personenbezogene Daten enthalten, z. B. Fotos, Videos oder Audioaufnahmen, die Schülerinnen und Schüler zeigen.

1.1 Rechtliche Grundlagen des Datenschutzes

In Deutschland gelten für den Datenschutz mehrere wichtige gesetzliche Regelungen, darunter:

- **Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)** der Europäischen Union: Die DSGVO ist die zentrale Verordnung für den Umgang mit personenbezogenen Daten in der EU. Sie legt fest, wie Daten zu erheben, zu speichern und zu verarbeiten sind, und welche Rechte die betroffenen Personen (hier die Schüler und Eltern) haben.
- **Bundesdatenschutzgesetz (BDSG)**: Ergänzt die DSGVO und enthält spezifische Bestimmungen für den Datenschutz in Deutschland, insbesondere auch für den Bereich Bildung.
- **Landesdatenschutzgesetze**: In Deutschland gibt es auch spezifische Datenschutzgesetze auf Landesebene, die zusätzliche Anforderungen und Regelungen für Schulen und Bildungseinrichtungen festlegen.

1.2 Wichtige Aspekte des Datenschutzes für Schulen

- **Einwilligung der Eltern und Schüler:** Bei der Verarbeitung personenbezogener Daten von Schülerinnen und Schülern, insbesondere wenn diese minderjährig sind, muss grundsätzlich die Einwilligung der Eltern (bei minderjährigen Schülern) sowie der Schüler selbst (bei volljährigen Schülern) eingeholt werden. Dazu gehören auch Einwilligungen für die Nutzung von Online-Lernplattformen, das Erheben von Fotos und Videos oder die Teilnahme an digitalen Projekten.
- **Datenminimierung:** Die Schule sollte nur die Daten erheben, die für den jeweiligen Zweck erforderlich sind. Es dürfen keine unnötigen oder überflüssigen Daten gesammelt werden.
- **Datensicherheit:** Alle personenbezogenen Daten müssen sicher gespeichert und vor unbefugtem Zugriff geschützt werden. Dies umfasst sowohl technische Sicherheitsvorkehrungen wie Verschlüsselung als auch organisatorische Maßnahmen wie die Schulung von Lehrkräften im sicheren Umgang mit Daten.
- **Rechte der Betroffenen:** Schülerinnen und Schüler sowie deren Eltern haben das Recht, Auskunft über die gespeicherten Daten zu erhalten, die Berichtigung falscher Daten zu verlangen, die Löschung von Daten zu fordern und der Verarbeitung von Daten zu widersprechen.

1.3 Umsetzung des Datenschutzes in der Praxis

- **Datenverarbeitungsverträge:** Wenn externe Anbieter (z. B. für digitale Lernplattformen oder cloud-basierte Lösungen) in die Datenverarbeitung eingebunden werden, muss ein Vertrag zur Auftragsverarbeitung gemäß der DSGVO abgeschlossen werden, der die Sicherheitsmaßnahmen und den Umgang mit Daten regelt.
- **Schulinterne Regelungen:** Schulen sollten klare Datenschutzrichtlinien und -verfahren entwickeln, die festlegen, wie mit personenbezogenen Daten von Schülern und Lehrkräften umgegangen wird. Dies betrifft sowohl die Nutzung von Software und Apps als auch den Umgang mit physischen Daten wie Schülerakten.

2. Urheberrecht in der schulischen Mediennutzung

Das **Urheberrecht** schützt geistige Schöpfungen, die eine gewisse Schöpfungshöhe aufweisen, also Werke der Literatur, Musik, Kunst, Wissenschaft und Technologie. In der Schule stellt sich die Frage, wie Medieninhalte genutzt werden dürfen, ohne gegen das Urheberrecht zu verstoßen. Dies betrifft sowohl die Nutzung von bereits vorhandenen Medien als auch die Erstellung eigener Inhalte durch Schülerinnen und Schüler.

2.1 Wichtige Grundlagen des Urheberrechts

- **Urheberrechtliche Schutzfähigkeit:** Geschützt sind Werke, die eine „persönliche geistige Schöpfung“ darstellen, wie Texte, Bilder, Videos, Musik oder Software. Der Urheber eines Werkes hat das Recht, über die Nutzung seines Werkes zu entscheiden und für die Nutzung Lizenzen zu vergeben.
- **Nutzung von urheberrechtlich geschützten Materialien:** In der Schule darf urheberrechtlich geschütztes Material grundsätzlich nicht ohne Erlaubnis des Rechteinhabers (z. B. des Autors, Fotografen oder Verlags) verwendet werden. Eine

Ausnahme bilden jedoch bestimmte Nutzungsrechte, die die Schule im Rahmen der **Schulbuch- und Bildungs-Urheberrechtsverordnung** wahrnehmen kann.

2.2 Urheberrechtliche Aspekte bei der Nutzung von Medien

- **Zitate und Auszüge:** Schüler und Lehrkräfte dürfen kleine Auszüge aus urheberrechtlich geschützten Texten, Musikstücken oder Filmen zitieren, wenn dies für den Unterrichtszweck erforderlich ist. Das Zitat muss jedoch korrekt gekennzeichnet werden und die Quelle muss angegeben werden.
- **Verwendung von Bildern und Videos:** Bei der Verwendung von Bildern, Videos oder anderen Medien in Unterrichtsmaterialien oder Präsentationen ist darauf zu achten, dass die Urheberrechte beachtet werden. Häufig dürfen Bilder oder Musik nur mit einer entsprechenden Lizenz genutzt werden. Open-Source-Plattformen oder Creative Commons (CC) lizenzierte Inhalte sind in der Regel unproblematisch, da sie unter bestimmten Bedingungen zur Nutzung freigegeben sind.
- **Erstellung eigener Inhalte:** Schülerinnen und Schüler dürfen eigene Inhalte erstellen, etwa Texte, Bilder oder Videos, wobei auch hier das Urheberrecht gilt. Werden eigene Werke im schulischen Kontext genutzt, ist der Urheber (Schüler) weiterhin der Rechteinhaber, es sei denn, es wurde eine andere Vereinbarung getroffen.
- **Schulinterne Nutzung:** Auch bei der Verwendung von urheberrechtlich geschützten Materialien im schulischen Kontext gibt es bestimmte Ausnahmen, z. B. bei der Verwendung für den eigenen Unterricht oder für die Nutzung innerhalb der Schule. Diese sind jedoch oft auf einen bestimmten Zeitraum oder eine bestimmte Gruppe beschränkt und müssen unter den jeweiligen gesetzlichen Regelungen durchgeführt werden.

2.3 Umgang mit Urheberrechten in der Praxis

- **Lizenzen und Quellenangaben:** Beim Erstellen von digitalen Inhalten (z. B. Präsentationen, Videos) müssen Lehrkräfte und Schüler sicherstellen, dass sie nur solche Medien verwenden, für die sie die entsprechenden Nutzungsrechte besitzen. Dies bedeutet, dass Urheber immer genannt werden müssen und keine Inhalte ohne Erlaubnis kopiert oder weitergegeben werden dürfen.
- **Nutzung von lizenzierten Ressourcen:** Schulen sollten auf **Creative Commons**-Lizenzen oder andere lizenzfreie und für Bildungszwecke freigegebene Ressourcen zurückgreifen. Plattformen wie **Pixabay**, **Unsplash** oder **Free Music Archive** bieten Materialien, die unter bestimmten Bedingungen kostenlos genutzt werden dürfen.
- **Schulinterne Leitlinien:** Die Schule sollte klare Leitlinien und Regeln für den Umgang mit Urheberrecht und Mediennutzung aufstellen, um sicherzustellen, dass sowohl Schüler als auch Lehrkräfte das Urheberrecht respektieren und mit digitalen Inhalten verantwortungsbewusst umgehen.

Fazit

Der **Datenschutz** und das **Urheberrecht** sind unverzichtbare Bestandteile der digitalen Mediennutzung in Schulen. Datenschutz gewährleistet die Privatsphäre und den Schutz personenbezogener Daten der Schülerinnen und Schüler, während das Urheberrecht die Rechte der Urheber schützt und die faire Nutzung von Medien regelt. Schulen müssen

sowohl die rechtlichen Rahmenbedingungen einhalten als auch den Lehrkräften und Schülern eine verantwortungsvolle Nutzung von Medien vermitteln. Durch Aufklärung, klare Regeln und die Einhaltung rechtlicher Bestimmungen können Schulen einen sicheren und rechtlich einwandfreien Umgang mit digitalen Medien gewährleisten.

6.2 SCHUTZ DER PERSÖNLICHEN DATEN

Der **Schutz der persönlichen Daten** ist ein zentrales Anliegen in der heutigen digitalen Welt, besonders in Bildungseinrichtungen wie Schulen. Da Schüler, Eltern und Lehrkräfte zunehmend digitale Medien und Plattformen im Unterricht und in der Verwaltung nutzen, müssen Schulen sicherstellen, dass personenbezogene Daten in Übereinstimmung mit den geltenden Datenschutzvorschriften verarbeitet und geschützt werden.

1. Was sind personenbezogene Daten?

Personenbezogene Daten sind alle Informationen, die sich auf eine identifizierte oder identifizierbare natürliche Person beziehen. Dazu gehören insbesondere:

- **Identifikationsdaten** wie Name, Adresse, Geburtsdatum
- **Kontaktdaten** wie Telefonnummer, E-Mail-Adresse
- **Schulische Daten** wie Noten, Anwesenheit, Leistungen
- **Besondere Daten** wie gesundheitliche Informationen, Angaben zu ethnischer Herkunft, Religionszugehörigkeit
- **Online-Daten** wie IP-Adressen, Logindaten oder Standortdaten, die bei der Nutzung von digitalen Lernplattformen anfallen können

Im schulischen Kontext werden besonders häufig **Schülerdaten** (z. B. Name, Geburtsdatum, Noten, Krankheiten) und **Lehrerdaten** (z. B. Gehaltsabrechnungen, Leistungsevaluierungen) verarbeitet. Der Schutz dieser Daten ist von entscheidender Bedeutung, um Missbrauch oder unbefugten Zugriff zu verhindern.

2. Rechtliche Grundlagen des Datenschutzes

Der Schutz personenbezogener Daten wird in Deutschland und der Europäischen Union durch mehrere gesetzliche Regelungen gewährleistet:

2.1 Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)

Die **DSGVO** ist das zentrale Gesetz der Europäischen Union für den Schutz personenbezogener Daten. Sie regelt, wie mit personenbezogenen Daten umgegangen werden muss und stellt sicher, dass diese in einer transparenten, rechtmäßigen und sicheren Weise verarbeitet werden.

Wichtige Grundsätze der DSGVO, die auch für Schulen gelten, sind:

- **Rechtmäßigkeit der Verarbeitung:** Daten dürfen nur auf rechtmäßige Weise verarbeitet werden, z. B. mit der Einwilligung der betroffenen Personen (Schüler, Eltern) oder auf Basis gesetzlicher Vorschriften.
- **Zweckbindung:** Daten dürfen nur für den festgelegten, klaren Zweck verwendet werden (z. B. die Organisation des Unterrichts, die Notenverwaltung).
- **Datenminimierung:** Es dürfen nur so viele Daten erhoben werden, wie unbedingt notwendig sind.
- **Speicherbegrenzung:** Daten dürfen nur so lange gespeichert werden, wie es für den Zweck erforderlich ist.
- **Integrität und Vertraulichkeit:** Die Daten müssen vor unbefugtem Zugriff sowie Verlust geschützt werden.

2.2 Bundesdatenschutzgesetz (BDSG)

Das **BDSG** ergänzt die DSGVO und regelt spezifische Aspekte des Datenschutzes in Deutschland. Es gibt unter anderem zusätzliche Regelungen zum **Schutz von Schülerdaten** und zur **Datenverarbeitung durch öffentliche Stellen** wie Schulen.

2.3 Landesdatenschutzgesetze

In Deutschland existieren auch **Landesdatenschutzgesetze**, die zusätzliche Bestimmungen für den Datenschutz im schulischen Bereich festlegen. Diese können je nach Bundesland Unterschiede aufweisen, beinhalten aber grundsätzlich ähnliche Regelungen zur Datenverarbeitung an Schulen.

3. Wichtige Maßnahmen zum Schutz der persönlichen Daten

Schulen müssen sicherstellen, dass die persönlichen Daten von Schülerinnen und Schülern sowie von Lehrkräften und Eltern gemäß den gesetzlichen Vorgaben verarbeitet und geschützt werden. Hier einige der wichtigsten Maßnahmen:

3.1 Erhebung und Verarbeitung von Daten

- **Einwilligung:** Bevor personenbezogene Daten erhoben oder verarbeitet werden, müssen **Einwilligungen** der Betroffenen (oder ihrer Eltern bei minderjährigen Schülern) eingeholt werden. Dies betrifft insbesondere die Nutzung von digitalen Plattformen, das Erheben von Fotos und Videos sowie das Sammeln von Gesundheitsdaten.
- **Zweckgebundenheit:** Daten dürfen nur für den Zweck erhoben werden, der den Betroffenen transparent kommuniziert wurde. Beispielsweise dürfen Notendaten nur für die schulische Leistungskontrolle und nicht für andere Zwecke wie Werbung oder Verkaufszwecke verwendet werden.

3.2 Datenminimierung

- **Nur notwendige Daten erheben:** Schulen sollten nur die Daten erheben, die für die Erfüllung des jeweiligen Zwecks notwendig sind. Beispielsweise ist es nicht erforderlich, Informationen über die ethnische Herkunft oder Religionszugehörigkeit

der Schüler zu erheben, es sei denn, es gibt einen rechtlichen oder pädagogischen Grund dafür.

3.3 Sicherheit der Daten

- **Technische Sicherheitsmaßnahmen:** Um die persönlichen Daten vor unbefugtem Zugriff zu schützen, müssen Schulen technische Maßnahmen wie **Verschlüsselung, Firewalls, Zugangskontrollen** und regelmäßige **Sicherheitsupdates** einsetzen.
- **Physische Sicherheitsmaßnahmen:** Auch der physische Zugang zu Daten muss gesichert sein. Dies bedeutet, dass Papierdokumente mit persönlichen Daten (z. B. Schülerakten) in abschließbaren Schränken aufbewahrt werden müssen, und dass auch der Zugang zu Computern und anderen Endgeräten kontrolliert wird.

3.4 Zugangskontrollen und Berechtigungen

- **Zugriffsrechte regeln:** Nur autorisierte Personen (z. B. Lehrer, Verwaltungsmitarbeiter) sollten Zugang zu den persönlichen Daten haben. Der Zugriff sollte immer nur auf die Daten beschränkt sein, die für ihre Tätigkeit erforderlich sind.
- **Schulung der Mitarbeiter:** Lehrkräfte und Schulpersonal müssen regelmäßig im Umgang mit personenbezogenen Daten geschult werden, damit sie sich der Bedeutung des Datenschutzes bewusst sind und sicher mit den Daten umgehen.

3.5 Transparenz und Rechte der Betroffenen

- **Information der Betroffenen:** Die Schule muss den Schülern und deren Eltern klare Informationen darüber bereitstellen, wie ihre Daten verarbeitet werden. Dazu gehört eine umfassende **Datenschutzerklärung**, die den Umgang mit den Daten transparent erklärt.
- **Rechte der Betroffenen:** Schülerinnen, Schüler und Eltern haben das Recht, Auskunft darüber zu verlangen, welche Daten über sie gespeichert werden, diese zu korrigieren oder zu löschen und die Verarbeitung ihrer Daten unter bestimmten Umständen zu widerrufen.

3.6 Vertragliche Vereinbarungen

- **Vertrag mit Drittanbietern:** Wenn die Schule externe Anbieter (z. B. für digitale Lernplattformen oder cloudbasierte Verwaltungstools) in Anspruch nimmt, muss mit diesen Anbietern ein Vertrag zur **Auftragsverarbeitung** nach der DSGVO abgeschlossen werden. Dieser Vertrag regelt, wie die Anbieter mit den personenbezogenen Daten umgehen dürfen.

4. Datenschutz im Kontext digitaler Lernplattformen

Mit der zunehmenden Nutzung von digitalen Lernplattformen, Apps und Cloud-Diensten in der Schule sind besondere datenschutzrechtliche Anforderungen verbunden:

- **Sichere Anbieter auswählen:** Schulen sollten darauf achten, dass die digitalen Tools, die sie einsetzen, den Anforderungen der DSGVO entsprechen. Das bedeutet, dass diese Anbieter sicherstellen müssen, dass die Daten der Schülerinnen und Schüler gemäß den gesetzlichen Vorgaben verarbeitet werden.
- **Zugriffsrechte auf digitale Plattformen:** Die Verwaltung der Zugangsdaten (Benutzername, Passwort) muss sicher erfolgen. Schüler sollten keine ungesicherten Passwörter verwenden, und die Schule muss Mechanismen zur Wiederherstellung von Passwörtern und zur Sperrung unbefugter Zugriffe haben.
- **Datenverarbeitung außerhalb der EU:** Wenn ein Anbieter außerhalb der EU ansässig ist (z. B. in den USA), muss dieser Anbieter spezielle **Datenschutzvereinbarungen** treffen, die den Anforderungen der DSGVO entsprechen, wie z. B. Standardvertragsklauseln oder den EU-U.S. Privacy Shield.

Fazit

Der Schutz der persönlichen Daten in Schulen ist ein grundlegendes Anliegen, das in der heutigen digitalen Welt nicht nur durch gesetzliche Vorgaben wie die DSGVO geregelt wird, sondern auch durch die Praxis in den Schulen selbst. Schulen sind verpflichtet, die Rechte der Betroffenen zu wahren und sicherzustellen, dass personenbezogene Daten sicher verarbeitet und gespeichert werden. Dies umfasst eine Vielzahl von Maßnahmen – von der Datenerhebung und -verarbeitung bis hin zur Sicherheitsinfrastruktur und der Sensibilisierung der Schulmitarbeiter für die datenschutzrechtlichen Anforderungen. Nur so kann der Schutz der persönlichen Daten gewährleistet und das Vertrauen der Schüler und Eltern erhalten bleiben.

6.3 PRÄVENTION VON CYBERMOBBING UND MEDIENSUCHT

Medienprojekt in der Mittelstufe!

In der digitalen Ära sind Schulen zunehmend mit neuen Herausforderungen konfrontiert, darunter **Cybermobbing** und **Mediensucht**. Beide Phänomene können erhebliche Auswirkungen auf das Wohlbefinden und die Entwicklung von Schülerinnen und Schülern haben. Umso wichtiger ist es, dass Schulen präventive Maßnahmen entwickeln, um diese Gefahren zu erkennen, ihnen entgegenzuwirken und eine gesunde Nutzung von digitalen Medien zu fördern.

1. Cybermobbing: Was ist das?

Cybermobbing bezeichnet das absichtliche, wiederholte Belästigen, Beleidigen oder Bedrohen von Menschen über digitale Kommunikationsmittel, wie soziale Netzwerke, Foren, Messenger-Dienste oder E-Mails. Im Unterschied zum traditionellen Mobbing kann Cybermobbing rund um die Uhr und anonym stattfinden, was die Auswirkungen für die Betroffenen oft noch verstärken kann.

Typische Formen von Cybermobbing:

- Beleidigungen, Verleumdungen und rassistische/sexistische Angriffe in sozialen Netzwerken oder Messengerdiensten.
- Verbreitung von Lügen oder falschen Gerüchten.
- Veröffentlichen peinlicher oder kompromittierender Bilder oder Videos.
- Exklusion aus Gruppen oder Chat-Räumen.
- Drohungen oder Erpressung.

2. Prävention von Cybermobbing

Um Cybermobbing vorzubeugen, sollten Schulen sowohl präventive Maßnahmen als auch Strategien für den Umgang mit bereits auftretendem Mobbing entwickeln. Hier einige wichtige Ansätze:

2.1 Aufklärung und Sensibilisierung

- **Schüler aufklären:** Schüler müssen über die Gefahren von Cybermobbing und die Auswirkungen auf andere aufgeklärt werden. Dabei sollte das Thema nicht nur in der Schule, sondern auch im Elternhaus angesprochen werden. Schülerinnen und Schüler sollten verstehen, dass sie in sozialen Netzwerken Verantwortung tragen und dass ihre Online-Handlungen reale Konsequenzen haben können.
- **Schulungen für Lehrer:** Lehrkräfte sollten regelmäßig geschult werden, um Cybermobbing zu erkennen und angemessen darauf reagieren zu können. Sie müssen in der Lage sein, die Anzeichen von Cybermobbing frühzeitig zu erkennen und entsprechende Maßnahmen einzuleiten.

2.2 Stärkung des sozialen Miteinanders

- **Förderung eines respektvollen Umgangs:** Schulen sollten ein Umfeld schaffen, in dem **Respekt**, **Toleranz** und **Empathie** gefördert werden. Dies kann durch Klassenprojekte, Workshops und den Aufbau eines positiven Schulklimas geschehen, das Mobbing in jeder Form entgegenwirkt.
- **Peer-Mediatoren:** Ein **Peer-Mediationsprogramm**, bei dem Schülerinnen und Schüler in Konfliktsituationen als Vermittler auftreten, kann helfen, Mobbing vorzubeugen und den Dialog unter den Schülern zu fördern.

2.3 Technische Schutzmaßnahmen

- **Einstellungen in sozialen Netzwerken:** Schüler sollten lernen, wie sie ihre Profile in sozialen Netzwerken und auf anderen digitalen Plattformen datenschutzfreundlich einstellen können, um sich vor ungewollten Angriffen zu schützen. Sie sollten außerdem wissen, wie sie Inhalte blockieren oder melden können.
- **Zugangskontrollen und Monitoring:** Einige Schulen setzen **filternde Software** ein, um den Zugriff auf problematische Websites zu kontrollieren. Auch in sozialen Medien sollten Schulregeln oder Empfehlungen zur sicheren Nutzung aufgestellt werden.

2.4 Intervention und Unterstützung

- **Meldewege:** Schulen sollten klare und vertrauliche **Meldewege** für Schüler und Eltern einrichten, um Cybermobbing schnell zu melden. Lehrkräfte sollten dabei

sensibilisiert und geschult werden, professionell auf die gemeldeten Vorfälle zu reagieren.

- **Psychologische Unterstützung:** Opfer von Cybermobbing benötigen häufig psychologische Unterstützung. Die Schule sollte darauf vorbereitet sein, schnell Beratungsangebote zur Verfügung zu stellen oder gegebenenfalls externe Unterstützung zu vermitteln.

3. Mediensucht: Was ist das?

Mediensucht oder **Internetabhängigkeit** bezeichnet ein übermäßiges und unkontrolliertes Nutzungsverhalten von digitalen Medien, insbesondere des Internets und sozialer Medien, das zu erheblichen negativen Auswirkungen auf das Leben und Wohlbefinden der betroffenen Person führt. Mediensucht kann sich in verschiedenen Formen äußern, z. B. in exzessivem Gaming, übermäßiger Nutzung sozialer Netzwerke oder ständiger Internetnutzung.

Anzeichen von Mediensucht können sein:

- Ständige Gedanken an das Internet oder digitale Medien.
- Verlust von Zeitgefühl während der Mediennutzung.
- Schwierigkeiten, die Nutzung von Medien zu kontrollieren oder zu reduzieren.
- Negative Auswirkungen auf das soziale Leben, schulische Leistungen oder die körperliche Gesundheit (z. B. Schlafmangel, Isolation).

4. Prävention von Mediensucht

Die Prävention von Mediensucht erfordert eine ausgewogene Herangehensweise, die sowohl auf die Förderung eines gesunden Umgangs mit Medien als auch auf die Entwicklung von Bewältigungsstrategien abzielt.

4.1 Förderung eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien

- **Medienkompetenz entwickeln:** Schülerinnen und Schüler sollten von Anfang an lernen, wie man **Medienkompetenz** entwickelt – das heißt, wie man Medien sinnvoll, kritisch und verantwortungsbewusst nutzt. Dazu gehören die Fähigkeit, digitale Inhalte zu bewerten, Datenschutzbestimmungen zu verstehen und sich der Auswirkungen übermäßiger Nutzung bewusst zu werden.
- **Digitale Auszeiten:** Schulen sollten den Schülern helfen, einen ausgewogenen Medienkonsum zu entwickeln, indem sie das Bewusstsein für „digitale Auszeiten“ schärfen. Das bedeutet, dass Zeit vor Bildschirmen bewusst begrenzt und durch Aktivitäten wie Sport oder kreative Hobbys ersetzt wird.

4.2 Elternarbeit und Unterstützung

- **Aufklärung der Eltern:** Eltern sollten ebenfalls über die Risiken der Mediensucht informiert werden und in der Lage sein, den Medienkonsum ihrer Kinder zu steuern. Schulen können Informationsabende oder Workshops für Eltern anbieten, um das Thema zu besprechen und Tipps zur Unterstützung zu geben.

- **Erziehung zu einem gesunden Medienumgang:** Schulen sollten Eltern dazu anregen, klare Regeln für den Mediengebrauch zu Hause aufzustellen, z. B. durch feste Bildschirmzeiten oder medienfreie Zonen im Haus. Gleichzeitig sollten die Eltern als Vorbilder dienen und selbst einen gesunden Umgang mit Medien pflegen.

4.3 Förderung von Offline-Aktivitäten

- **Förderung von Freizeitaktivitäten ohne Medien:** Schulen sollten Aktivitäten fördern, die keine digitalen Medien beinhalten, wie z. B. Sport, Musik oder künstlerische Tätigkeiten. Ein abwechslungsreicher Tagesablauf mit genügend Zeit für körperliche Aktivitäten hilft, den Fokus von der digitalen Welt zu lösen.
- **Soziale Kontakte und Kommunikation:** Schulen sollten Räume für persönliche Kommunikation und zwischenmenschliche Interaktion bieten. Dadurch lernen die Schülerinnen und Schüler, ihre sozialen Bedürfnisse auch offline zu befriedigen und das virtuelle Leben nicht über das reale Leben zu stellen.

4.4 Früherkennung und Intervention

- **Früherkennung von Suchtgefahren:** Lehrer sollten in der Lage sein, frühzeitig Anzeichen von Mediensucht zu erkennen und mit den betroffenen Schülern in Gespräche zu treten. Dabei ist eine enge Zusammenarbeit mit Eltern und Schulpsychologen wichtig.
- **Beratung und Unterstützung:** Wenn Mediensucht bereits ein Problem darstellt, sollte die Schule über präventive und unterstützende Maßnahmen wie Beratungsangebote oder Programme zur Suchtprävention verfügen.

Fazit

Die **Prävention von Cybermobbing und Mediensucht** ist ein komplexes Thema, das die Zusammenarbeit von Schulen, Lehrkräften, Eltern und Schülern erfordert. Durch Aufklärung, Sensibilisierung und den Aufbau von Medienkompetenz können Schülerinnen und Schüler befähigt werden, verantwortungsvoll mit digitalen Medien umzugehen. Gleichzeitig müssen Schulen klare Regeln, Schutzmechanismen und Unterstützungsangebote bereitstellen, um sowohl Cybermobbing als auch Mediensucht vorzubeugen und im Bedarfsfall schnell zu intervenieren. Ein gesundes Gleichgewicht zwischen digitaler und realer Welt zu fördern, ist dabei das zentrale Ziel.

7 AUSBLICK

Weiterentwicklung des Konzepts!

8 ANHANG