

ICT-Konzept

für die Schule Uitikon





Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----|--|----|
| 1. | Einleitung | 2 |
| 2. | IT-Richtlinien der Schule Uitikon | 3 |
| 3. | Nutzungskonzept | 6 |
| 4. | ICT-Organisation | 10 |
| 5. | Wissensmanagement..... | 14 |
| 6. | Weiterbildung | 15 |
| 7. | Infrastruktur | 17 |
| 8. | Entwicklungsplanung | 19 |
| | Anhang Pflichtenheft iPad-Verantwortlicher..... | 21 |
| | Anhang Tablet-Konzept | 23 |
| | Anhang ICT-Kompetenzen Lehrpersonen | 26 |
| | Anhang ICT-Standards Schüler und Schüler | 30 |
| | Anhang Kinder und Medien (Elterninformation) | 35 |



1. Einleitung

Neue Technologien haben in den letzten 20 Jahren zu tiefgreifenden Veränderungen in unserer Gesellschaft geführt. Der Einzug des Computers in alle Lebensbereiche, die alltägliche Nutzung des Internets, von E-Mail und sozialen Medien, sowie die permanente Erreichbarkeit durch Mobilgeräte haben unser Kommunikationsverhalten und unseren Umgang mit Informationen nachhaltig verändert.

Von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen werden neue Kompetenzen und Fertigkeiten im Umgang mit Medien und ICT erwartet, privat wie auch in der Arbeitswelt. In fast jedem Beruf sind zumindest Grundkenntnisse zur Bedienung von ICT-Mitteln notwendig, ebenso die Fähigkeit zur verantwortungsvollen ICT-basierten Kommunikation und ein grundlegendes Verständnis für die Wirkungsweisen der verschiedenen Medien.

Einerseits werden digitale Medien und Technologien im Unterricht als didaktische Mittel und andererseits als Thema der Medienbildung eingesetzt:

Als didaktische Mittel dienen sie den Schülerinnen und Schülern als Werkzeug zum Lernen sowie den Lehrpersonen als Werkzeug zum Unterrichten.

Weiter sollen die Schülerinnen und Schüler Medien und ICT sachgerecht, kreativ und sozial verantwortlich nutzen und in ihr Leben integrieren können. Dabei geht es auch um die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und -inhalten und deren Wirkung.

Digitale Medien dienen ausserdem zur Schulorganisation und zur Kommunikation.

In der Schule sollen die Kinder und Jugendlichen die Kompetenz erlangen, ihre Lernwege vermehrt eigenverantwortlich und unter Einbezug von elektronischen Medien zu gestalten.

In diesem Konzept sind die Strategien für eine gewinnbringende Integration von Medien und ICT in den Unterricht festgelegt. Die medienbezogenen Entwicklungsziele der Schule sind mit der gesamten Schulentwicklung koordiniert. Von einem solchen Medien- und ICT-Konzept können Schulleitung und Lehrpersonen organisatorische und pädagogische Massnahmen ableiten.

Das vorliegende ICT-Konzept stützt sich auf die Vorgaben des Moduls „Medien und Informatik“ im Zürcher Lehrplan 21. Durch die aufgeführten Standards besteht eine enge Anbindung an den Lehrplan.

Die ICT-Kommission ist verantwortlich für die Aktualisierung des ICT-Konzepts und ist darauf bedacht, sich abzeichnende Entwicklungen nach Möglichkeit einzubeziehen.



2. IT-Richtlinie der Schule Uitikon

2.1 Einleitung

Diese IT-Richtlinie soll die von der Schule Uitikon getroffenen Maßnahmen zum Schutz von (personenbezogenen) Daten vor unbefugter Kenntnisnahme durch Dritte oder nichtberechtigte Mitarbeiter unterstützen und darüber hinaus eine grundlegende Information für alle Mitarbeiter und Anwender im Hinblick auf den Umgang mit Daten sein.

2.2 Geltungsbereich

Diese IT-Richtlinie gilt für alle Beschäftigten der Schule Uitikon. Dazu gehören alle Festangestellten, Teilzeitangestellten, Auszubildenden, Aushilfskräfte, sowie Schulpfleger etc. Auch externe Personen, die regelmäßig in der Schule Uitikon tätig sind, sind verpflichtet, sich an diese Richtlinie zu halten. Die Schule Uitikon wird entsprechende Vorkehrungen treffen, damit diese Richtlinie auch für die externen Personen verbindlichen Charakter hat. Für Schüler erlässt die zuständige Kommission / Schulleitung entsprechende Richtlinien (Netikette) und lässt diese durch die Lehrpersonen schulen. Über die Handhabung von Applikationen für Tablets, gibt das Tablet-Konzept der Schule Uitikon Auskunft.

2.3 Einhaltung von Rechtsvorschriften

Bei der Benutzung der IT-Systeme und Applikationen in unserer Schule sind von den Mitarbeitern die geltenden Rechtsvorschriften zu Datenschutz und Datensicherheit sowie die Schulregelungen einzuhalten. Sollten Mitarbeiter unsicher sein, ob und inwieweit Rechtsvorschriften oder Schulregelungen einzuhalten sind, haben sie sich an ihren Vorgesetzten zur Klärung zu wenden.

2.4 Schulung

Die Schule Utikon trägt Sorge dafür, dass die Mitarbeiter die erforderlichen Schulungen und Instruktionen/Anweisungen erhalten, die für den jeweiligen Umgang mit den IT-Systemen und/oder Applikationen erforderlich sind.

2.5 Allgemeine Regelungen

Die Nutzung der IT-Systeme und Applikationen der Schule ist ausschließlich zu dienstlichen Zwecken und in jeweils erlaubten Umfang zur Aufgabenerledigung zulässig. Abweichungen hiervon bedürfen der ausdrücklichen Erlaubnis des Arbeitgebers, die schriftlich erfolgen muss.

Die Installation von Software zu privaten Zwecken ist untersagt. Im Übrigen darf nur die Software auf IT-Systemen der Schule installiert werden, die vom Arbeitgeber oder dem IT-Personal freigegeben worden ist.

Die Benutzung der Schulinfrastruktur mit privater Hard- und Software ohne Genehmigung des Arbeitgebers ist nicht zulässig.

2.6 Arbeitsplatz

Der Arbeitsplatz ist von den Mitarbeitern so zu gestalten, dass Besucher oder sonstige Dritte keinen Zugang zu personenbezogenen Daten bekommen können, ohne hierfür berechtigt zu sein. So sind Büros nach dem Verlassen des Arbeitsplatzes grundsätzlich zu verschließen. Beim Verlassen des Arbeitsplatz-



PCs muss der jeweilige Mitarbeiter sich „abmelden“, so dass vor der erneuten Nutzung des IT-Systems und/oder der Applikation(en) eine Authentifizierung (Benutzername/Passwort) erforderlich wird. In Bereichen mit Publikumsverkehr (z.B. Schulverwaltung) sind die IT-Systeme – insbesondere die Bildschirme – so auszurichten, dass das Risiko der Kenntnisnahme durch Besucher oder Dritte nach Möglichkeit ausgeschlossen wird.

Informationen in Papierform sind so abzulegen, dass Besucher oder sonstige Dritte keine Kenntnisnahme von den Daten erhalten können. Vertrauliche Informationen sind stets unter Verschluss zu halten. (Hinweis Archivierungsvorschriften?)

2.7 Passwort-Gebrauch

Soweit technisch möglich sind alle IT-Systeme und Applikationen erst nach hinreichender Authentifizierung des Nutzers nutzbar. Die Authentifizierung erfolgt in der Regel durch die Verwendung der Kombination Benutzername/Passwort. Die IT-Abteilung wird, soweit keine betrieblichen oder technischen Gründe entgegen sprechen, jedem einzelnen berechtigten Nutzer einen Benutzernamen sowie ein Passwort zuweisen.

Passwörter müssen eine Mindestlänge von 8 Zeichen haben. Das Passwort ist alphanumerisch (Buchstaben und Zahlen/Zeichen mit Sonderzeichen) zu gestalten.

Soweit technisch möglich ist jeder Mitarbeiter verpflichtet, sein Initial-Passwort unverzüglich zu ändern.

Die Passwörter sind so zu wählen, das sie nicht durch Dritte leicht zu erraten sind. Vor- und Familiennamen oder Geburtstage sowie Namen von Angehörigen sind nicht zur Passwortwahl geeignet. Gleiches gilt für trivial angeordnete Zahlenkombinationen (z.B. 12345).

Passwörter sollten regelmäßig gewechselt werden. Bereits genutzte Passwörter dürfen nicht noch einmal wiederverwendet werden.

2.8 Schutz vor Schad-Inhalten

Zum Schutz vor Schad-Inhalten werden in der Schule Uitikon Virenschutzprogramme eingesetzt. Insbesondere eingehende E-Mail-Kommunikation wird durch die eingesetzten Virenschutzprogramme überprüft. Dabei kann es auch zur Löschung von E-Mails und Dateianhängen kommen. Für den Fall, dass ein Mitarbeiter eine E-Mail mit einem unbekanntem bzw. verdächtigen Dateianhang erhält, ist dieser verpflichtet, sich unverzüglich an die IT-Abteilung zu wenden. Der unbekanntem bzw. verdächtige Dateianhang darf erst nach Freigabe durch die IT-Abteilung geöffnet werden.

2.9 Schutz vor unverlangter Werbung („Spam“)

Zum Schutz vor unverlangter Werbung durch E-Mail werden in der Schule Uitikon so genannte Spam-Filter eingesetzt. Der Einsatz des Spam-Filters erfolgt aus betrieblichen Gründen. Durch den Spam-Filter kann es dazu kommen, dass im Einzelfall E-Mails unterdrückt oder gelöscht werden. Die Mitarbeiter sollen Sorge dafür tragen, dass zum Beispiel beim erwünschten Erhalt von E-Mail-Newsletter die entsprechenden Absender-Adressen in ihr E-Mail-Adressbuch gespeichert werden, um fehlerhafte Klassifizierungen zu vermeiden.

2.10 Nutzung von E-Mail/Internet

Soweit nicht ausdrücklich eine Zustimmung des Arbeitgebers erfolgt ist, darf die Nutzung von E-Mail und Internet nur für dienstliche Zwecke erfolgen.



Den Mitarbeitern kann gestattet werden, private E-Mails über ihren eigenen, privaten Webmail-Account zu empfangen und zu senden. Der Umfang dieser Nutzung kann aus betrieblichen Gründen vom Unternehmen eingeschränkt werden.

2.11 Verhalten bei Sicherheitsvorfällen

Sollte der Mitarbeiter merken, dass der Schutz oder die Sicherheit von Daten in irgendeiner Weise gefährdet sein könnte, hat dieser sich unverzüglich an die IT-Abteilung und seinen Vorgesetzten zu wenden. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Gefährdung sich auf personenbezogene Daten bezieht.

2.12 Weisungen

Die Mitarbeiter sind verpflichtet, den Weisungen der IT-Abteilung Folge zu leisten. Sofern Zweifel an der Richtigkeit oder der Sinnhaftigkeit von Weisungen der IT-Abteilung bestehen, kann das zuständige Mitglied der Schulpflege eingebunden werden.



3. Nutzungskonzept

Dieses Nutzungskonzept beschreibt, wie wir an der Schule Uitikon Medien und ICT im Unterricht nutzen wollen, welche Funktionen Medien und ICT zum Lernen übernehmen sollen und wie wir den Umgang mit Medien zum Unterrichtsthema machen.

Beim Einsatz von Medien und ICT im Unterricht berücksichtigen wir verschiedene und abwechslungsreiche Organisations- und Sozialformen. Die Nutzungsmodelle der einzelnen Stufen zeigen auf, wie die Infrastruktur genutzt werden soll und welche Mittel dazu nötig sind.

3.1 Integrativer, fächerübergreifender Einsatz

Medien und ICT besitzen kein eigenes Zeitgefäss in Form eines Unterrichtsfaches in der Stundentafel, sie werden *fächerübergreifend* in die verschiedenen Unterrichtsbereiche integriert. Grundlage dafür sind die ICT-Standards, welche auf die Lehrplanbereiche «Informatik» und «Medienerziehung» des Zürcher Lehrplans für die Volksschule abgestimmt sind. *Vorbehältlich allfälliger Lehrplananpassungen (Lehrplan 21)*.

Die Lehrpersonen der Schule Uitikon setzen beide Lehrplanbereiche in ihrem Unterricht um. Sie integrieren Medien und ICT als didaktisches Mittel in den einzelnen Fächern (Lernen mit Medien) und machen Medien und ICT zum Unterrichtsthema (Lernen über Medien).

3.2 Lernen mit Medien

Medien und ICT können sowohl von den Lehrpersonen zur Gestaltung des Unterrichts, als auch von den Schülerinnen und Schülern für das Arbeiten und Lernen eingesetzt werden. Sie sind Unterrichtsbestandteil **aller** Fächer und sollen allen gleichermassen zur Verfügung stehen. Wir achten an unserer Schule darauf, dass die Schülerinnen und Schüler Medien und ICT in vielfältiger Weise als Lernwerkzeug einsetzen. Die Schülerinnen und Schüler sollen ICT-Mittel in folgenden Tätigkeitsbereichen einsetzen:

Kindergarten:

- Gestalten
- Lernen und üben
- Präsentieren

Unterstufe:

- Gestalten
- Lernen und üben
- Sich informieren / recherchieren
- Präsentieren

Mittelstufe:

- Gestalten
- Lernen und üben
- Sich informieren / recherchieren
- Kommunizieren / partizipieren
- Präsentieren
- Organisieren des Lernens



Sekundarstufe:

- Gestalten
- Lernen und üben
- Sich informieren / recherchieren
- Kommunizieren / partizipieren
- Präsentieren
- Organisieren des Lernens

Lehrpersonen nutzen Medien als (Hilfs-)Mittel zum Unterrichten/Lehren, z.B. präsentieren sie Videos oder Visualisierungen am Beamer.

Die Schülerinnen und Schüler nutzen Medien einerseits als Werkzeug zur Unterstützung ihres Lernens in den Fächern wie Sprache, Mathematik oder Gestalten. Andererseits können sie Medien zur Lernorganisation nutzen, beispielsweise durch den Einsatz von Learningmanagement-Systemen wie Moodle, [educanet2](http://educanet2.ch), www.lernpass.ch u.ä. Für einen vielfältigen Medieneinsatz im Unterricht ist es hilfreich, diesen in Tätigkeitsbereiche zu gliedern:

Tätigkeitsbereiche mit Medien und ICT

Die nachfolgenden Tätigkeitsbereiche des Medieneinsatzes im Unterricht sind nicht abschliessend aufgelistet und bei der effektiven Arbeit im Unterricht werden häufig mehrere dieser Tätigkeiten kombiniert:

- Eigene Produkte kreativ gestalten (z.B. Texte, Bilder, Videos, Präsentationen)
- Sich Lerninhalte aneignen und Wissen vertiefen, z.B. mit Hilfe von Lernsoftware (Rechen-/Sprachtraining, Tutorials)
- Informationen in Büchern, Zeitungen, auf CD-ROMs und im Internet suchen und finden, Inhalte bewerten, verstehen und für die Arbeit in den Fächern verwenden (z.B. Informationen zu M&U-Themen)
- Kommunizieren und sich mitteilen mit Hilfe von Internetdiensten (z.B. per E-Mail, im [educanet2](http://educanet2.ch)-Klassenforum)
- Präsentieren von Lerninhalten mit Hilfe von Medien durch die Lehrperson und/oder durch die Schüler/innen (z.B. Präsentationen am Beamer, zeigen von interaktiven Karten, physikalische Vorgänge einfach dargestellt)
- Organisieren der Schüleraufgaben/-arbeiten mit Hilfe einer Verwaltungsplattform (Learning Management System, z.B. Arbeitsaufträge als e2-Auftrag erteilen und verwalten, Werkstattposten digital abgeben)

Verbindung von «Lernen mit Medien» und «Lernen über Medien»

Viele Tätigkeiten im Unterricht können durch den Einsatz digitaler Medien eine Bereicherung erfahren. Im Weiteren kann der Einsatz digitaler Medien eine Vereinfachung der Unterrichtsabläufe bewirken. Es ist allerdings nicht das Ziel, möglichst alle Unterrichtstätigkeiten nur noch mit Hilfe von digitalen Medien zu gestalten. Vielmehr erhalten Medien und ICT dort einen Platz, wo sie den Schülerinnen und Schülern einen neuen, zeitgemässen Zugang zu Inhalten und Aktivitäten ermöglichen. So wächst deren Repertoire von Lern- und Arbeitsstrategien auch im Umgang mit Medien und ICT.

Meistens lassen sich «Medien und ICT» im Unterricht nicht ausschliesslich einem der beiden Bereiche «Lernen mit Medien» bzw. «Lernen über Medien» zuordnen. Oft ist es sinnvoll, beide zu kombinieren.

3.3 Lernen über Medien

Der Unterricht an der Schule Uitikon hat zum Ziel, eine umfassende Medienbildung zu vermitteln. Schülerinnen und Schüler sollen die Fähigkeit erlangen, Medien sinnvoll und verantwortungsbewusst zu



nutzen, aber diese auch kritisch und kompetent zu hinterfragen. Sie sollen in der Lage sein, Medienwirkungen zu erkennen und eigene Medienbeiträge zu produzieren. Um dieses Ziel zu erreichen, werden Medien als Thema im Unterricht aufgegriffen.

Der Einsatz des Lehrmittels «Medienkompass» ist empfehlenswert.

Medien als Thema im Unterricht: Medienbildung

Folgende Aspekte von Medien und Medieninhalten können im Unterricht thematisiert werden (siehe auch Standards):

- Medienwahrnehmung und -wirkungen
- Medienangebote kritisch betrachten
- Medien und ihre Bedeutung in der politischen Meinungsbildung
- Werbung, Werbestrategien und Werbekompetenz
- Daten- und Persönlichkeitsschutz in der Mediengesellschaft
- Urheberrechte kennen und beachten
- Funktion von Bildern, Bild-Text-Kombinationen
- Film- und Bildsprache erkennen und verwenden
- Medien und Sinneswahrnehmungen
- Virtuelle Umgebungen / simulierte Welten
- Umgang mit Emotionen, die durch Medieninhalte angesprochen wurden
- Kommunikation und Beziehungspflege durch Medien
- Verhalten in sozialen Netzwerken
- ...

Eigene Arbeiten mit Medien gestalten

Besonders effektiv ist es, im Unterricht von persönlichen Arbeiten der Schülerinnen und Schüler auszugehen (aktive Medienarbeit). Dabei gestalten diese eine eigene Arbeit, ein eigenes Produkt zum Thema. Diese Arbeit wird zum Anlass genommen, Aspekte des Themas zu reflektieren.

Medienbildung im Unterricht heisst nicht zwingend, dass ununterbrochen mit Computern und anderen elektronischen Geräten gearbeitet werden muss. Ein ansehnlicher Teil der Unterrichtszeit mit Themen der Medienbildung kann ohne elektronische Hilfsmittel gestaltet sein. Bei der Auseinandersetzung mit Medien spielen persönliche Reflexion, der Erfahrungsaustausch und die Diskussion in der Klasse eine wichtige Rolle.

Verbindung von «Lernen mit Medien» und «Lernen über Medien»

Beispiele für die Verbindung von «Lernen mit Medien» und «Lernen über Medien»:

- Schülerinnen und Schüler recherchieren im Internet Informationen für ein Biologie-Thema. In der Folge machen sie sich vertieft Gedanken über die Vertrauenswürdigkeit und Zuverlässigkeit von Informationen im Internet.
- Schülerinnen und Schüler spielen im Unterricht ein Lernspiel zum Mittelalter. Parallel dazu wird in der Klasse besprochen, welche Games die Schüler/innen zu Hause spielen. Das eigene Spielverhalten wird reflektiert.
- Schülerinnen und Schüler schreiben Berichte zum Klassenlager in den Schulhausblog. Es wird dabei thematisiert, welche Angaben und Bilder publiziert werden dürfen. Es werden Themen des Persönlichkeitsschutzes und des Urheberrechts besprochen.
- Schülerinnen und Schüler produzieren einen Film zum Thema Religiosität und Glauben im Alltag. Dabei befassen sie sich auch mit Formaten des Dokumentarfilms und mit journalistischen Darstellungsformen.



3.4 Organisations- und Sozialformen im Unterricht

An unserer Schule achten wir darauf, Sozial- und Organisationsformen vielfältig einzusetzen. Formen wie Frontalunterricht, Posten-, Plan- und Projektarbeiten, Einzel-, Partner-, Gruppenarbeit und deren Mischformen werden im Verlaufe des Schuljahres abwechselnd und gleichberechtigt bei der Gestaltung des Unterrichts berücksichtigt.

Elektronische Medien unterstützen den Lernprozess und dienen den Lernenden als Werkzeuge. Das formelle, durch Lehrpersonen gelenkte Lehren sowie das selbstgesteuerte, durch Lehrpersonen begleitete Lernen (individuell oder in Gruppen) prägen den Schulalltag der Kinder und Jugendlichen. Elektronische Medien unterstützen den Lernprozess und dienen den Lernenden als Werkzeuge. Die Kompetenz zum Lernen mit elektronischen Medien muss angeeignet werden. So sind beispielsweise grosse Informationsmengen für viele Lernende ohne professionelle Unterstützung kaum zu bewältigen und netzbasiertes kooperatives Lernen erfordert besondere kommunikative und auch technische Kompetenzen. Weiter benötigen die Lehrpersonen erweiterte Kenntnisse zur Gestaltung von Lernsituationen mit Medien und ICT.

Das Nutzungsmodell

Lehrpersonen verwenden für die eigene Arbeitsorganisation und/oder für Lehrsequenzen im Unterricht einen privaten Laptop sowie die von der Schule zur Verfügung gestellten Projektionsmöglichkeiten. Der Gebrauch von privaten Geräten der Schülerinnen und Schüler ist in Absprache mit der Lehrperson möglich, jedoch vorerst ohne Internetzugang. Die Nutzung soll auf eine Arbeit beschränkt sein.

Kindergarten

Jede Kindergartenklasse verfügt über zwei Tablet-Geräte. Die Geräte sind WLAN ans Netzwerk angeschlossen.

Die Geräte dienen als Informations- und Präsentationsinstrumente für multimediale Inhalte, die im Internet oder auf Tablet-Software verfügbar sind, resp. selbst produziert wurden.

Unterstufe

Jede Unterstufenklasse verfügt über zehn Tablet-Geräte, einen Beamer und Visualizer sowie zwei stationäre Desktop-Computer. Die mobilen Geräte sind mit WLAN ans Netzwerk angeschlossen.

In ausgewählten Sequenzen arbeiten die SchülerInnen mehrheitlich zu zweit. Die Geräte dienen auch als Informations- und Präsentationsinstrumente für multimediale Inhalte, die im Internet oder auf Tablet-Software verfügbar sind, resp. selbst produziert wurden.

Mittelstufe

Jede Mittelstufenklasse verfügt über sechs Tablet-Geräte, einen Beamer und Visualizer sowie zwei stationäre Desktop-Computer. Es steht ein Medienraum mit 20 Desktop-Computern und einem Beamer zur Verfügung.

Die Primarschulhäuser verfügen über ein Funknetzwerk, das die mobile Verwendung der Geräte ermöglicht. So können die Geräte über die Klassenzimmergrenzen hinweg flexibel eingesetzt werden.

Sekundarstufe

Die Sekundarschule verfügt über einen Medienraum mit 20 Desktop-Computern und einem Beamer. Für das mobile Lernen und Arbeiten stehen 12 Tablets für die gesamte Sekundarstufe zur Verfügung. Die Geräte sind mit einer Funknetzverbindung (WLAN) ans Netzwerk angeschlossen. Dadurch werden individuelle und gemeinschaftliche Arbeiten ermöglicht. Im Besonderen werden die Tablets auch für multimediale Arbeiten mit Foto, Audio und Video genutzt.



4. ICT-Organisation

Das nachfolgende Kapitel beschreibt die Organisation des technischen Supports und der pädagogischen ICT-Beratung sowie die Führung der ICT-Organisation. Es legt fest, welche Supportaufgaben eigene Mitarbeitende intern erledigen und welche an externes, professionelles Supportpersonal übertragen werden. Es werden die zentralen ICT-Prozesse zur Beschaffung von ICT-Mitteln, zur Wartung und zur Problembeseitigung definiert.

Technischer Support: ICT ist verfügbar und funktioniert

Der technische Support ist für die Funktionstüchtigkeit der ICT-Mittel zuständig. Er legt die Netzwerk-Topologie fest sowie die Konfiguration des Servers.

Pädagogische ICT-Beratung: Pädagogisch-didaktische ICT-Nutzung

Die pädagogischen ICT-Beratungspersonen (gemäss Pflichtenheft) bieten Beratung und Unterstützung an, wie man zielgerichtet den Unterricht mit ICT-Mitteln gestaltet.

4.1 Organisationsstruktur

Für die Umsetzung der strategischen Vorgaben ist der **Ausschuss Infrastruktur** zuständig. Die **Schulleitung** ist für die pädagogisch-strategische Ausrichtung von Medien und ICT im Unterricht verantwortlich. Die operative Leitung wird von der «**Gesamtleitung Medien & ICT**» wahrgenommen. Nachfolgend werden die Ämter und Aufgaben der Führung der Mediendienste der Schule vorgestellt:

Ausschuss Infrastruktur (Organisatorisch-strategische Leitung)

Verantwortlich für: Planung, Finanzen
Mitglieder: Schulpflege-Mitglied, Schulleiterin/Schulleiter (Gesamtleitung Medien & ICT), Schulverwaltung

Schulleitung (Pädagogisch-strategische Leitung)

Verantwortlich für die pädagogische Integration von Medien und ICT im Unterricht (Standards); Abstimmung von medienbezogenen Entwicklungszielen mit den übrigen Zielen der Schulentwicklung; Koordination unter den Schuleinheiten und Stufen, Ausstattung der Schuleinheiten mit ICT-Mitteln nach pädagogischen Gesichtspunkten, Anschaffung von Medien- und ICT-Lehrmitteln, Software und Lernsoftware.

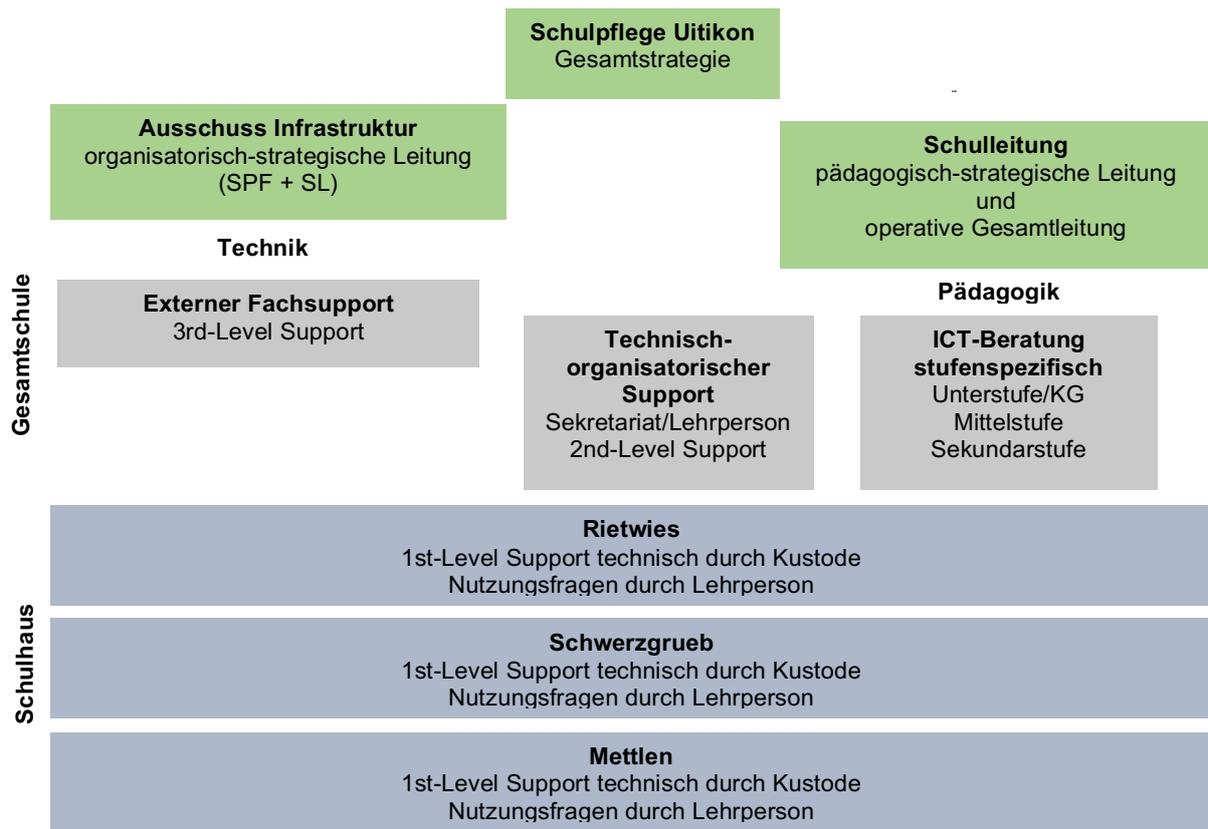
Mitglieder: Beide Schulleiter

Gesamtleitung Medien & ICT (Operative Gesamtleitung)

Verantwortlich für: operative Leitung, Konzeption und Planung einer auf pädagogische Ziele ausgerichteten ICT-Infrastruktur und der pädagogischen Beratungs-, Weiterbildungs- und Unterstützungsangebote für die Lehrpersonen. Die Gesamtleitung Medien & ICT wird von einer Schulleitungsperson in Erweiterung ihres Stellenpensums übernommen. Hinweise zu den einzelnen Sparten:

Technik: Nach Möglichkeit übernimmt die zuständige Kustode den 1st-Level-Support. Dieser ist gemäss Pflichtenheft definiert.

Pädagogik: Ausgebildete ICT-Beratungspersonen (Lehrpersonen) übernehmen die pädagogische ICT-Beratung in den einzelnen Schuleinheiten.



4.2 Pädagogische ICT-Beratung

Die Schule Uitikon richtet ein pädagogisches Beratungs- und Unterstützungsangebot für die Lehrpersonen ein. In jedem Schulhaus wird eine ICT-Beratungsperson beauftragt, den Lehrerinnen und Lehrern bei der ICT-Nutzung Unterstützung zu bieten. Es wird auch eine stufenspezifische pädagogische Unterstützung angeboten. Diese ist aber nicht zwingend im Schulhaus. Stufenspezifische Anliegen werden in den pädagogischen Teams beraten. Dort findet auch der Austausch von Know-how statt. Übergreifende Anliegen werden in ICT-Sitzungen mit Schulleitung/Schulpflege beraten.

4.3 Kernprozesse

Die Schule Uitikon definiert in drei Kernprozessen die Abläufe zur Beschaffung der ICT-Mittel, zur Problembehebung und zur periodischen Wartung von Hard- und Software nach den folgenden Grundsätzen: Der Beschaffungsprozess wird in erster Linie vom pädagogischen Bedarf geprägt.

Im Problembehebungsprozess werden die Supportanfragen in unterschiedliche Dringlichkeitsstufen gegliedert. Der periodische Wartungsprozess wird künftig auf einen jährlichen Haupttermin während den Sommerferien und auf einen Nebentermin während den Sportferien konzentriert. Siehe Prozessbeschreibungen unten.



4.3.1 ICT-Beschaffung

1. **Sammlung von Bedürfnissen:** Die ICT-Beratungspersonen der Schulhäuser sowie interessierte Lehrpersonen sammeln Vorschläge und Ideen.
2. **Evaluation:** Abschätzung des pädagogisch-didaktischen Potentials, Erprobung von Funktionalitäten, Erörterung der technischen Machbarkeit durch ICT-Beratungspersonen/Schulleitung
3. **Entwurf des Bedarfs:** Erarbeitung eines Entwurfs des Anschaffungsplans im Rahmen der pädagogischen Vorgaben und unter Berücksichtigung des Budgets durch die ICT-Beratungspersonen/Schulleitung.
4. **Vernehmlassung:** Erörterung in der Schulkonferenz.
5. **Verabschiedung:** durch Schulkonferenz (pädagogischer Bedarf) und Ausschuss Infrastruktur/Gesamtschulpflege.
6. **Anschaffung und Implementierung**

4.3.2 Problembhebung

Dieser Prozess beschreibt das Vorgehen bei auftretenden Mängeln im Betrieb der ICT-Basisinfrastruktur.

1. **Problemmeldung:** Help-Tickets werden ausgestellt durch 1st-Level Support, pädagogische ICT-Beratungspersonen oder durch die Schulleitung
2. **Triage und Zuweisung:** 2nd-Level Support nimmt eine Triage innerhalb definierter Service Levels vor; Zuweisung an 1st-, 2nd- oder 3rd-Level Support
3. **Service Levels:**
 - I. innerhalb eines Tages: Internetzugang
 - II. innerhalb von 5 Arbeitstagen: Drucker, Mailadresse, Beamer
 - III. quartalsweise: Software-Updates, System-Updates
 - IV. jährlich: Software-Neuinstallation
4. **Behebung:** durch die zugewiesenen Supportstellen
5. **Abschluss:** Kurzzapport im Ticket-System
6. **Erstellen einer jährlichen Kurzumfrage**

4.3.3 Wartung

- Es wird ein jährlicher Deploy (= Software-Auslieferung) für Betriebssystem- und Software-Updates während den Sommerferien durchgeführt.
- Ein zweiter kleiner Deploy wird halbjährlich während den Sportferien durchgeführt.
- Ausserhalb dieser definierten Deploys werden nur in begründeten Einzelfällen und in Absprache mit der externen Supportfirma Updates durchgeführt. Ausnahme: Sicherheits-Updates müssen täglich vorgenommen werden.

Support für private Geräte

Der Zugang von privaten Geräten von Lehrpersonen ins Internet wird ermöglicht.

4.4 Entschädigungsmodell

Pädagogische ICT-Beratung

Die Schulpflege resp. die Schulleitung stellen ein geeignetes ICT-Beratungsteam zusammen. Die Schulpflege unterstützt die Ausbildung der pädagogischen ICT-Beratungspersonen nach Möglichkeit durch Übernahme der Kurskosten sowie mit zeitlichen Ressourcen.



Während der Umstellungsphase arbeiten die pädagogischen ICT-Beratungspersonen nach einer provisorischen Aufgabenbeschreibung (Pflichtenheft). Sie führen einen Rapport über ihre geleisteten Stunden sowie ihre unterstützten Lehrpersonen, Klassen und Projekte.

Entschädigt wird die effektiv geleistete Zeit gemäss Rapport. Der Stundenansatz richtet sich nach der ICT-Ausbildung der Lehrperson.

Die Rapporte bilden die Basis für künftige Planung und für eventuelle Anpassungen der Aufgabenbeschreibung.

Die Gesamtleitung übernimmt eine Schulleitungsperson, um die Koordination der Medien- und ICT-Entwicklung mit der gesamten Schulentwicklung in Absprache mit der anderen Schulleitung sicherzustellen. Es handelt sich hauptsächlich um koordinative und organisatorische Aufgaben.

Technischer Support

- Die Entschädigung für das Kustodenamt 1level Support erfolgt gemäss Pflichtenheft.
- Externer Support: Es bestehen Wartungs-/Supportverträge.



5. Wissensmanagement

Die Zusammenarbeit und der bewusste Austausch von Informationen und Wissen bzgl. der Arbeit mit ICT-Medien an der Schule Uitikon wird durch den pädagogischen ICT-Support geleitet und gepflegt, z.B. an:

- Schulkonferenzen
- stufen- und/oder themenbezogene Arbeitsgruppen
- verbindliche Regeln der Zusammenarbeit
- klare einfache Regeln zur Ablage bzw. Speicherung von Informationen und Materialien
- ...

Ebene Unterricht (P-Team)

Lehrpersonen sollen erworbenes Wissen und vorhandene Materialien austauschen. Dazu gehören zum Beispiel:

- Teamsitzungen
- Planungsunterlagen und Materialien zu selbst erarbeiteten Unterrichtssequenzen
- Arbeitsblätter zu bestimmten Themen aus Lehrmitteln
- Hinweise auf erprobte Unterrichtsmaterialien
- Links zu praxistauglichen Internetangeboten
- ...

Digitale Medien können den Austausch vereinfachen. Es bleibt allerdings wichtig, Informationen nur denjenigen Personen zugänglich zu machen, die einen berechtigten Anspruch darauf haben. Sensible und personenrelevante Informationen (z.B. Berichte zu einzelnen Lernenden) gehören nicht in allgemeine Ablagegefässe der Schule, auf die alle Lehrpersonen Zugriff haben.

Ebene Schulorganisation (Grp 10-Server)

Hier haben alle Personen Zugriff auf die aktuellsten Dokumentversionen und es entsteht ein Archiv aller verfügbaren Dokumente. Dazu gehören unter anderem:

- Schulprogramm und Jahresplanung
- Beschlussprotokolle von Sitzungen und Besprechungen
- Interne Teamagenda
- Materialien zu Schulanlässen, z.B. Sporttag, Projektwoche (Planung, Ablauf, Dokumente)
- Aktuelle Reglemente der Schulgemeinde
- Formulare der Schule (Lagerabrechnungen, Antragsformulare u.a.)
- ...



6. Weiterbildung

Die Schule Uitikon organisiert die Weiterbildungen für alle Mitarbeitende. Diese beinhalten grundlegende medientechnische Kompetenzen (Bedienung des Computers etc.), mediendidaktische Kompetenzen (ICT-Mittel zum Lehren und Lernen einsetzen) und medienpädagogische Kompetenzen (Medien als Bildungsthema). Sie wird eine Weiterbildungsplanung für die kommenden vier Jahre erstellen.

Schulleitung und Schulpflege definieren die Anforderungskompetenzen, die sie an die Lehrpersonen bezüglich Medien und ICT stellen. Diese sind unabhängig vom Beschäftigungsgrad zu erreichen. Als Erstes muss die Frage geklärt werden, ob ein Zertifikat als Nachweis der Medien- und ICT-Kompetenzen gefordert wird. Dabei wird auch berücksichtigt, wie dies künftig bei Neubesetzungen von Stellen gehandhabt wird.

Die Schulleitung legt die Kompetenzerreichung im Jahresgespräch mit den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern individuell festlegt.

Die Schulleitung legt, abgestützt auf das Schuljahresprogramm, Umfang, Form und mögliche Inhalte einen gemeinsamen Medien- und ICT-Weiterbildungstag pro Jahr fest. Die Organisation übernimmt die pädagogische ICT-Beratungsperson oder das Medien- und ICT-Team der Schule. Die Schulleitung stellt die benötigten Ressourcen zur Verfügung.

Die Schulleitung

Sie unterstützt fördert und fordert die individuelle, zielgerichtete Weiterbildung der Lehrpersonen innerhalb des Teams sowie die kollektive Weiterbildung des Teams im Bereich Medien und ICT. Sie legt mit dem Supportteam das Ziel und den Zeitplan zum Nachweisen der ICT-Kompetenzen der Lehrpersonen fest. Die Schulleitung plant die nötigen zeitlichen und finanziellen Ressourcen dementsprechend ein.

Schulleitung und Schulpflege streben eine hohe Qualität bei der Integration von Medien und ICT im Unterricht an. Sie sind dafür verantwortlich, dass die zeitlichen wie auch finanziellen Ressourcen gesprochen werden. Die Lehrperson verpflichtet sich, ihr erworbenes Wissen dem Team in geeigneter Form zur Verfügung zu stellen.

Die Lehrperson

Sie nutzen schulinterne Weiterbildungsangebote der pädagogischen ICT-Beratung wie auch Angebote von Weiterbildungsinstitutionen. Einige nutzen bewusst Weiterbildungsangebote zur Erlangung einer Zusatzqualifikation und demzufolge als Laufbahnperspektive.

Die pädagogische ICT-Beratungsperson

Die ICT-Beratungspersonen nutzen fachspezifische Weiterbildungsangebote, die von der Fachstelle angeboten oder beworben werden. Dadurch vernetzen sie sich mit Berufspersonen und festigen oder erweitern mittels informellen Wissenserwerbs ihre pädagogischen ICT-Fachkompetenzen. Diese stellen sie dem Schulteam in Form von schulinternen Weiterbildungsveranstaltungen oder Coaching-Angeboten zur Verfügung.

8.1 Lehrpersonen

Alle Lehrpersonen der Schule Uitikon erfüllen die ICT-Kompetenzen gemäss Beilage 8a (ICT-Kompetenzen Lehrpersonen) und bilden sich regelmässig weiter.

Jede Lehrperson muss ihren Weiterbildungsbedarf im Bereich von Medien und ICT in erster Linie selber definieren. Ihren Bedarf oder eine für sie mögliche Entwicklungsrichtung soll sie mit der Schulleitung besprechen. Dabei ist sowohl auf die Ziele der Weiterbildung wie auch auf die zeitlichen Ressourcen



einzuweisen. Gleichzeitig soll die Finanzierung besprochen und festgeschrieben werden. Grössere Weiterbildungsanliegen werden in der Mitarbeiterbeurteilung als Zielsetzung festgehalten.

Das Mitarbeitergespräch dient der Schulleitung als Instrument zur Lenkung. Sie kann die Lehrpersonen durch eine geeignete Weiterbildung fördern oder – wenn nötig – eine solche verordnen. Zudem ist sie zusammen mit der Schulpflege dafür verantwortlich, dass im Schulteam eine pädagogische Medien- und ICT-Beratung aufgebaut wird. Dementsprechend motiviert sie geeignete Lehrpersonen, die dafür nötige Weiterbildung anzugehen. Die Schulleitung sorgt für die notwendigen finanziellen Mittel und plant personelle Ressourcen ein.

Kompetenzen in der Medienbildung

- die Fähigkeit zur Medienkritik
- die Medienkunde, Wissen über Medien und deren Produktionsweisen erarbeiten
- die Mediennutzung, Anwenderkompetenz und interaktiver Umgang mit Medien
- Mediengestaltung, innovative und kreative Gestaltung von Medieninhalten

Aktuelle Zertifikate zu «Medien und ICT»

Die bekanntesten Zertifikate im Bereich Medien und ICT sind [ECDL \(European Computer Driving Licence\)](#) und [SIZ \(Schweizerisches Informatik-Zertifikat\)](#) und [PICTS \(Pädagogischer ICT-Support\)](#).

ECDL

ECDL ist ein Informatikanwender-Zertifikat, das praktische Fertigkeiten in den gebräuchlichsten Computeranwendungen bescheinigt.

SIZ-Zertifikat

Das SIZ-Zertifikat stellt nicht dieselben Ansprüche wie das ECDL-Zertifikat. Gemäss Ausschreibung nimmt es Rücksicht auf unterschiedliche Berufe. Das Diplom Informatikanwender I fordert Kompetenzen im Bereich E-Mail, Internetnutzung, Präsentation und Textverarbeitung.

PICTS-Lehrgang

Der [PICTS-Lehrgang](#) ist als CAS (Certificate of Advanced Studies) konzipiert. Zielgruppen sind Lehrpersonen aller Stufen, die später die Funktion der pädagogischen ICT-Beratung übernehmen wollen. Einen CAS-Abschluss kann erlangen, wer bereits ein Lehrdiplom, einen Fachhochschul- oder Universitätsabschluss besitzt.

ICT-Treffs und Tagungen

Die ICT-Treffs und -Tagungen sind niederschwellige Angebote für Lehrpersonen und Schulleitungen, um ihr Wissen im Bereich von Medien und ICT aktuell zu halten oder zu vertiefen.



7. Infrastruktur

Die ICT-Infrastruktur der Schule Uitikon wird möglichst bedarfsgerecht und einheitlich gestaltet. Damit wird der Einsatz für alle Nutzerinnen und Nutzer vereinfacht und die technischen Supportleistungen können auf einem Minimum gehalten werden. Es ist Ziel der Schule Uitikon, die zur Verfügung stehenden finanziellen Mittel so für die ICT-Infrastruktur einzusetzen, dass alle Nutzerinnen und Nutzer, also Schulleitung, Lehrpersonen, Schülerinnen und Schüler und weitere schulische Personen, diese optimal bei der Erfüllung ihrer Arbeiten und beim Lernen unterstützen.

Beschaffung gemäss Nutzungskonzept (Kap. 3)

Das Nutzungskonzept beschreibt Modelle und Organisationsformen des ICT-Einsatzes an der Schule.

Die Nutzungsmodelle haben Einfluss auf die gesamte ICT-Infrastruktur.

Die Software-Infrastruktur umfasst neben dem Betriebssystem und der Standard- und Lernsoftware der Arbeitsgeräte auch Software für den Betrieb und die Administration von allfälligen Schulservern und dem Netzwerk.

Persönliche und private Geräte

Wir unterscheiden zwischen privaten und persönlichen Geräten. Ein privates Gerät gehört dem Benutzer bzw. der Benutzerin, ein persönliches Gerät gehört der Schule und wird dem Benutzer bzw. der Benutzerin dauerhaft zur persönlichen Verwendung zur Verfügung gestellt.

Private Geräte von SchülerInnen

Die Tendenz, dass Schülerinnen, Schüler und Lehrpersonen private Geräte fürs Lernen und Arbeiten nutzen (wollen), ist deutlich erkennbar. Die Lehrpersonen erlauben diesen Gebrauch in Ausnahmefällen und dieser ist zeitlich auf eine bestimmte Arbeit beschränkt.

Bei Bedarf erhält die LP von der Schule einen persönlichen Laptop.

7.1 Mengengerüst

Die Mengengerüste der Anwendergeräte an der Schule Uitikon sind stufenspezifisch unterschiedlich. Grundsätzlich stehen an der Schule allen Personen ICT-Mittel zum Arbeiten und Lernen zur Verfügung. Dazu zählen Arbeitsgeräte wie Computer, Tablets, Peripheriegeräte (Drucker, Scanner, Fotokameras u.a.) und Zugang zum Internet.

Die Ausrüstung der Anwendergeräte an der Schule Uitikon richtet sich derzeit (SJ 2016/2017) nach folgenden Kennzahlen:

| | Anz. Tablets | Anz. Computer | Peripherie |
|----------------------|--|--|---|
| Kindergarten | 2 pro Klasse, inkl. Schutzmaterial und Ladeleiste | 1 Thin Client | 1 Drucker, Kopfhörer, Lautsprecher pro Unterrichtsraum |
| Unterstufe | 10 pro Klasse, inkl. Schutzmaterial und Ladeleiste | 2 Thin Client | 1 Drucker, Kopfhörer, Lautsprecher, Beamer und Visualizer pro Unterrichtsraum |
| Mittelstufe | | 2 Thin Client | Drucker, Kopfhörer, Lautsprecher, Beamer und Visualizer pro Unterrichtsraum |
| Sekundarstufe | | 20 Schüler Laptops RW + 20 Thin Clients Medienzimmer SG + 12 Schüler Laptops im Atelier-Zimmer SG | Drucker, Lautsprecher, Beamer pro S Unterrichtsraum |



7.2 Hardware

Bei der Wahl der Peripheriegeräte wird darauf geachtet, dass sie den qualitativen Anforderungen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen genügen. Im flächendeckenden Einsatz stehen WLAN-Beamer und Netzwerkdrucker für alle Klassen zur Verfügung. Weitere Peripheriegeräte stehen in einem Schulhauspool zur Verfügung (Foto-/Videokameras, Scanner, Mikrofone u.a.).

Die effektiven Hardwarekonfigurationen sind stufen- und standortspezifisch unterschiedlich.

7.3 Software

Die Schule Uitikon ist bestrebt, auf den schuleigenen Arbeitsgeräten eine möglichst minimale und einheitliche Softwareausstattung zu betreiben. Die Ausstattung richtet sich nach dem ausgewiesenen Bedarf von Lehrpersonen und Unterricht. Eine standardisierte Softwareausstattung bringt den Nutzerinnen und Nutzern einen besseren Überblick und vermindert die Aufwände für Schulungen. Zudem werden Ausgaben für Lizenzen und der Betriebsaufwand für den Support gering gehalten.

Die Beschaffung von Software unterliegt einem definierten Beschaffungsprozess (siehe [Kap. 6.3.1](#) Prozesse).

Falls möglich und sinnvoll, setzt die Schule Uitikon kostenlose Open-Source-Software (FOSS) ein.

Die eingesetzte Software kann in drei Bereiche gegliedert werden:

Betriebssystem und Dienstprogramme

Betriebssysteme Windows und iOS, Systemerweiterungen und Treiber, Virenschutz, Supportsoftware, verbreitete Zusatzsoftware (PDF-Reader u.a.)

Standardprogramme

MS-Office-Paket, E-Mail-Client, Browser, Fotobearbeitungssoftware, Audiosoftware, Zeichnungs-/Malprogramm, Videoschnittsoftware u.a.

Lernsoftware / unterrichtsspezifische Software

Lernsoftware zu Lehrmitteln (z.B. Envol, Explorers, Voices, Mathematik), stufen- und fachspezifische Lernsoftware (Liste nicht abschliessend)

7.4 Vernetzung intern und mit dem Internet

Die primäre Aufgabe der Vernetzung an allen Standorten und auf allen Schulstufen ist Zugang der Geräte zum Internet bzw. dessen Diensten und Anwendungen. Ein Webcontent-Filter dient dem Kinder- und Jugendschutz und unterbindet den Aufruf von rassistischen, gewaltverherrlichenden und pornografischen Webseiten.

Schulhäuser

Jedes dafür vorgesehene Klassenzimmer ist mit Netzkabeln erschlossen. Damit die mobilen Geräte einfachen Zugang ins Netz finden, ist jedes dafür vorgesehene Stockwerk mit Funknetztechnologie (WLAN) ausgerüstet.



8. Entwicklungsplanung

8.1 Einleitung

Die Schule Uitikon setzt das Medien- und ICT-Konzept gemäss untenstehendem Entwicklungsplan um. Medien und ICT sind Teil der strategischen Zielsetzungen der Schule Uitikon. Die Schulpflege gibt der Umsetzung dieses Medien- und ICT-Konzepts den notwendigen Raum und formuliert ein entsprechendes Legislaturziel. Dieses wird als ein gemeinsames Entwicklungsziel verbindlich ins Schulprogramm aufgenommen. Die Schulleitung achtet auf die Einhaltung der ICT-Standards der Schule Uitikon im Regelunterricht.

8.2 Vorgehen

Damit die oben erwähnten ICT-Standards umgesetzt werden können, setzt sich die Schule Uitikon zum Ziel, alle Unterrichtszimmer mit bedarfsgerechter Infrastruktur auszustatten. Die Schulleitung entscheidet, welche Schulzimmer oder Anschaffungen Priorität haben.

Jeweils vor den Sportferien evaluieren die pädagogischen Teams die ICT-Standards, um ihre Aktualität und ihren Einsatz im Unterricht zu überprüfen. Während der ersten Kommissionssitzung nach den Sportferien wertet die ICT-Kommission die Rückmeldungen aus den pädagogischen Teams aus und überarbeitet allenfalls ICT-Standards entsprechend. Gleichzeitig überprüft die ICT-Kommission, ob die Standards mit den vorhandenen Medien erreichbar sind. Sie überprüft und aktualisiert den ICT-Guide, des Weiteren budgetiert sie allenfalls Neuanschaffungen oder Ergänzungen im Jahresbudget.



8.3 Erläuterungen & Hintergrundinformationen

Die ICT-Kommission fungiert als Bindeglied zwischen der strategischen und operativen Ebene. Sie ist zusammengesetzt aus Vertretern des Lehrkörper, der Schulleitung sowie der Schulpflege und erarbeitet Legislaturziele für die Schulpflege, basierend auf den pädagogischen, personellen und strukturellen Grundlagen.

Die Schulpflege erlässt Legislaturziele und kann diese an die Kommission Neue Medien/ICT delegieren. Die ICT-Kommission definiert geeignete Themeninhalte zur Einbindung ins Schulprogramm.

Strategisches Ziel 1 «Förderung von Medienkompetenz und Integration Medienbildung»

Umsetzung im SJ 2016/17

- Jede Mitarbeiterin und jeder Mitarbeiter wendet die zur Verfügung stehenden ICT-Mittel kompetent an.
- Jede Schülerin und jeder Schüler verfügt über die im ICT-Konzept beschriebenen Minimalstandards.
- Auf dem Gruppe 10-Server werden die durchgeführten Standards dokumentiert.
- Die Anwendung der ICT-Mittel im Sinne des Konzepts wird durch eine geeignete Infrastruktur wirkungsvoll unterstützt.



Strategisches Ziel 2

Umsetzung SJ 2017/18

Strategisches Ziel 3

Umsetzung SJ 2018/19



Pflichtenheft iPad-Verantwortliche/r Kindergarten- und Unterstufe

Einleitung

Dieses Pflichtenheft gilt als Ergänzung zum bestehenden ICT-Konzept der Schule Uitikon und kann, bei Bedarf und parallel zur praktischen Umsetzung, adaptiert werden.

Das Pflichtenheft umfasst folgende Aufgaben:

Allgemein

Pädagogisch: Die/der iPad-Verantwortliche/r fördert und unterstützt das Kollegium im sinnvollen Einsatz von iPads im Unterricht. Sie/er unterstützt die Schulleitung in der Planung der iPads im Unterricht.
Technisch: Die/der iPad-Verantwortliche/r kümmert sich um den Betrieb der Informationstechnologien und löst kleinere technische Probleme selbstständig. Bei Problemen technischer Art ist sie/er erste Anlaufstelle (1st-Level-Support).

Konzept

- Laufende Bedarfsabklärung und Evaluation
- Benutzungsordnung und Verhaltensregeln erstellen und überprüfen

Pädagogische Betreuung

- Lehrpersonen beim Einsatz von iPads im Unterricht beraten und unterstützen
- Apps evaluieren, beschaffen, informieren und einführen
- In Zusammenarbeit mit der Schulleitung: aufbauen und erweitern einer iPad-Fachkompetenz
- Sich über sinnvolle Einsatzmöglichkeiten und Gefahren des Internets in der Schule informieren und mit der Schulleitung das weitere Vorgehen besprechen
- Anregen und vorschlagen von schulhausinternen Weiterbildungen in Zusammenarbeit mit der Schulleitung

Anschaffungen, Verwaltung

- Im Rahmen des Budgets und in Absprache mit den pädagogischen Teams und der Schulleitung Kauf von Apps und iPad-Zubehör
- Als Ansprechperson der Schulleitung zur Verfügung stehen
- Führen eines inhaltlichen Arbeitszeitjournals

Wartung, Installationen

- Technische Wartung und Betreuung der Infrastruktur bezüglich der iPads
- Funktionstüchtigkeit der iPads sicherstellen resp. Wiederherstellung in die Wege leiten
- Einfache Wartungsaufgaben durchführen
- Hard- und Softwareprobleme triagieren, lösen oder an Fachleute weitergeben
- Defekte Teile (Kabel, Ladegeräte) auswechseln
- Neue Apps installieren
- In Zusammenarbeit mit Data Quest Installation neuer Programme überwachen
- Softwareaktualisierungen ausführen
- Regelmässige Backups ausführen

Support und Information

- Lehrerschaft bei Problemen mit den iPads unterstützen
- Behebung von kleineren Gerätestörungen (z.B. Systemabsturz)



- Einführung der Lehrpersonen in die grundsätzliche Bedienung vorhandener Hard- und Software
- Sich über aktuelle Entwicklungen (Hardware, Software und Einsatzmöglichkeiten im Unterricht) informieren, weiterbilden und der Schulleitung entsprechende Vorschläge unterbreiten



Konzept zu Beschaffung und Einführung von Tablets auf der Unterstufe der Schule Uitikon

1. Ausgangslage

Die Schule Uitikon will sich, im Rahmen der Umsetzung des ICT-Konzepts des Kantons Zürich, ein zusätzliches Profil als in IT-Belangen herausragende Schule verleihen. In diesem Rahmen wurden mit der Lehrerschaft, der Schulleitung und der Schulpflege sogenannte Standards geschaffen, die Auskunft darüber geben, welche IT-spezifischen Fähigkeiten SuS auf den verschiedenen Schulstufen erlernen sollen. Angelehnt an diese Zielsetzung soll den SuS auf der Unterstufe der spielerische Umgang mit Informationstechnologie ermöglicht werden, weshalb sich die IT-Kommission der Schule mit nachfolgendem Beschaffungskonzept zur Einführung von Tablets auf der Unterstufe befasste.

2. Zielsetzung

Die IT-Kommission verfolgt als Zielsetzung

- Das Schaffen idealer Voraussetzungen zur Vermittlung der definierten Standards
- Ein niederschwelliges, stufengerechtes Angebot für die Lehrpersonen und die SuS
- Berücksichtigung der Ergonomie und motorischen Fähigkeiten auf der Unterstufe
- Schaffung einer schulinternen Lösung für den pädagogischen und Hardware Support

3. Grundsätzlich zu klärende Fragen

Zur erfolgreichen Einführung der Tablets bedarf es der Klärung verschiedener Fragen und daraus resultierender Massnahmen

- Welches Betriebssystem soll eingesetzt, welche Hardware beschafft werden?
- Wer definiert die Inhalte? Welche Apps werden vorinstalliert und gelten quasi als Lehrmittel? Welche Apps können ergänzend installiert werden?
- Wie werden die Tablets im Unterricht eingesetzt? Wie viele Tablets erhält jede Klasse?
- Wer ist für den Betrieb und Unterhalt der Tablets verantwortlich? An wen kann man sich im Störfall wenden? Wer hat welche Zugriffs- und Administratorenrechte?
- Wie werden die Lehrpersonen sowohl Hardware-Bedienungsseitig als auch pädagogisch / didaktisch geschult? Mit welchem Aufwand ist hierfür zu rechnen?
- Sollen Daten gespeichert werden können? Wenn ja, wo (lokal, Server, Cloud)?
- Ist die W-Lan Infrastruktur für den Gebrauch der Tablets ausreichend?

4. Selektion / Beschaffung Hardware

Orientiert an den Bedürfnissen der Schule wurden folgende Faktoren definiert:

- Anzahl Tablets je Klasse: wie im Budget vorgesehen 10 Tablets je Unterstufenklasse, 2 Tablets je Kiga)
- Grösse des Geräts: aus ergonomischen Gründen werden für Kinderhände geeignete Geräte mit ca.8 Zoll Bildschirmdiagonale angeschafft
- Speichergösse beträgt 32GB
- auf die Möglichkeit des Zugangs zu Mobilnetzen (SIM-Karte) wird verzichtet
- Betriebssystem IOS
- Schutzausrüstung: Schutzhüllen, Bildschirmfolie je Grät
- Zusatzausrüstung: Bedienstifte, Kopfhörer je Gerät
- „Ladebank“ zum einfachen Aufladen der Tablets je Unterstufenklasse (6 Stck.)
- HDMI-Adapter als Schnittstelle zum PC / Beamer



Umfragen von Mitgliedern der IT-Kommission bei Kollegen an anderen Schulen und bei neu eintretenden Lehrkräften ergaben ein deutliches Bild bezgl. der Gerätewahl: Apple hat auf Grund der einfachen Bedienbarkeit, dem virenresistenten geschlossenen System und der nahezu wartungsfreien Nutzung eindeutig die Nase vorne. Bezgl. Kosten zeigen sich kaum Unterschiede zu anderen Anbietern, da Apple die Zielgruppe Schule mit attraktiven Angeboten zu erschliessen sucht. Die Mitglieder der IT-Kommission empfehlen daher einstimmig folgendes Gerät anzuschaffen:

I-Pad Mini, 32GB, 7.9“ Bildschirm, ohne SIM-Karte

Es liegen entsprechende Angebote vor, das attraktivste von Microspot beläuft sich auf total CHF 26'600 inkl. MwSt. aber noch ohne Ladestationen.

5. Bestimmen der Inhalte / Software

Ohne Anspruch auf Vollständigkeit werden folgende Apps vorinstalliert und als Lehrmittel ab Werk zur Verfügung stehen (eine vollständige Liste wird durch die Lehrpersonen der Unterstufe derzeit erstellt):

- Lese-app für 1.-3. Klasse
- Schreib-app für 1. -3. Klasse
- Mathe-app für Kiga -3. Klasse
- Uhr lesen
- Zeichnen für Kiga bis 3. Klasse

Die Lehrperson sollte die Möglichkeit haben, individuell benötigte Apps selbstständig laden zu können. Hierfür benötigt die LP entsprechende Rechte und ist die Thematik des Account-besitzes massgebend. Auf das Laden werbefinanzierter Apps wird verzichtet. Ebenso auf das Speichern lokaler Daten. Im schulischen Umfeld erprobte Lösungen zur Speicherung in der Cloud werden evaluiert und nachverfolgt.

6. Administration / Unterhalt

Vorgeschlagen wird die Schaffung eines Lehrer- / Klassenaccounts zum Laden individuell benötigter Apps. Alle vordefinierten Apps sollten werkseitig vorinstalliert werden.

- Die Betriebsbereitschaft wird durch die LP gewährleistet (Akku laden, Apps laden)
 - Alle Anbieter verfügen über einen kompetenten Kundendienst der durch die LP direkt kontaktiert werden kann
 - Pro Schulhaus wird ein „Poweruser“ zur Beantwortung technischer und pädagogischer Fragen geschult
 - Allfällige Reparaturen oder Garantieleistungen laufen über die Schulverwaltung
 - Für die Aufbewahrung ist ein „sicherer Ort“ zu schaffen (abschliessbar)
 - Die Versicherung ist Sache der Schule, bei Vandalismus kann Regress auf die Schüler genommen werden
- **Schulung der Lehrpersonen**

Der Schulung der Lehrpersonen kommt im Hinblick auf eine rege Nutzung eine zentrale Bedeutung zu. Tablets gelten als leicht zu bedienendes Arbeitsinstrument, viele LP benutzen bereits privat ein solches, trotzdem wird dem Bereich Schulung eine spezielle Bedeutung beigemessen. Was soll geschult werden:

Technisch:

- Bedienung des Tablets
- Einrichten des Accounts
- „Kleiner Unterhalt“ (Neustarts, etc.)



Pädagogisch

- Austausch mit anderen Lehrpersonen und Schulgemeinden
- Schulung durch externen Spezialisten (Steve Bass, CHF 1'500 je Tag)
- Alle LP Kiga und Unterstufe, SHP, Logo und DAZ werden geschult (evtl. weitere Personen wie interessiert LP oder Schulpfleger)

- **Zeitplan / Kontrolle**

| Was | Wann | Kosten | Verantwortlich |
|---------------------------------|----------|----------|----------------|
| Entscheid welches Tablet | erfolgt | | IT-Kommission |
| Entscheid Beschaffung | Juni | | SPF |
| Beschaffung | Juni | 26'600.- | JK / DF |
| Schulung LP (durch Steve Bass) | Neues SJ | 3'000.- | SB / SL |
| Einführung | 24.10.16 | | alle |
| Kontrolle | | | |
| Definition der Standard Apps | Jährlich | | SL / LP |
| Abgleich Standards vs. Realität | Jährlich | | SL |
| Einbinden in MAG / MAB | laufend | | SL / SPF |

JK, 08.05.2016

Vergleich Tablets 2016 ([Quelle:www.bestes-tablet.info/test-vergleich/](http://www.bestes-tablet.info/test-vergleich/))

Top 4 nach Testergebnissen
Platz 1



Apple iPad Air

- Marke: Apple
- Gewicht: 435g Top
- Zoll: 9,7 Zoll
- Auflösung: 2048×1536
- Prozessor: ARM
- Speicher: 32, 64, 128 GB
- Akkulaufzeit: 10 Stunden

Platz 3



Kindle Amazon Fire HDX

- Marke: Amazon
- Gewicht: 303g
- Zoll: 7 Zoll Top
- Auflösung: 1920×1200
- Prozessor: Quad-Core
- Speicher: 12-64 GB
- Akkulaufzeit: 11 Stunden

Platz 2



Samsung Galaxy Tab 4

- Marke: Samsung
- Gewicht: 494g
- Zoll: 10,1 Zoll
- Auflösung: 1280×800
- Prozessor: Qualcomm Top
- Speicher: 16 GB
- Akkulaufzeit: 10 Stunden

Platz 4



HTC Google Nexus 9

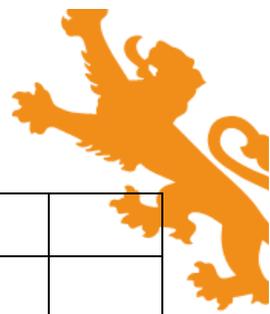
- Marke: HTC
- Gewicht: 621g Top
- Zoll: 8,9 Zoll
- Auflösung: 2048×1536
- Prozessor: Tegra K1
- Speicher: 32 GB
- Akkulaufzeit: 10 Stunden



ICT-Kompetenzen Lehrpersonen

| 1 | Allgemeines | Ja | Nein |
|------|---|----|------|
| 1.1 | Ich kann das Kennwort von meinem Login ändern. | | |
| 1.2 | Ich verstehe technische Angaben: Grösse des Arbeitsspeichers, Grösse der Festplatte, Bildschirmauflösung, KB, MB, GB | | |
| 1.3 | Ich kann folgende Schreibtischelemente benennen: Schreibtisch, Festplatte, Programmordner, Dokument | | |
| 1.4 | Ich kenne verschiedene Speichermedien / Speicherorte: Schreibtisch, Ordner Dokumente, CD-ROM, DVD, USB-Stick | | |
| 1.5 | Ich weiss, wo ich die in der Schule benötigten Programme (Standardsoftware, Lernsoftware) finde. | | |
| 1.6 | Ich kann ein Dokument unter einem anderen Namen oder an einem anderen Ort speichern. Ich kann es auf dem Computer suchen. Ich kann einen neuen Ordner anlegen. | | |
| 1.7 | Ich kann bei einem Dokument das Papierformat wählen (Hoch- oder Querformat, A4 oder A5, ...) | | |
| 1.8 | Ich kann bei einem Dokument die Seitenränder ändern. | | |
| 1.9 | Ich kenne die folgenden Begriffe: Betriebssystem, Modem, Virus, IP-Adresse, Cache, Backup, Server | | |
| 1.10 | Ich kenne die Internet-Begriffe: Browser, Surfen, Suchmaschine, Link, Internet Explorer, Safari & Firefox, Download und Favoriten. | | |
| 1.11 | Ich kenne die Möglichkeiten und Gefahren von ICT-Geräten (Computer, Tablet, Smartphone) im Alltag. | | |
| 1.12 | Ich weiss, was folgende Begriffe bedeuten: Chat, Cybermobbing, Sexting, Facebook, Snapchat, Whatsapp, Blog, Twitter, Instagram | | |
| 1.13 | Beamer Ich kann die wichtigsten Einstellung via Fernbedienung ändern und anpassen: Helligkeit, Ton, Bildformat | | |
| 1.14 | Ich kann verschiedene Geräte am Beamer anschliessen und die Beamer-Docking-Station bedienen: Smart-phone, Laptop, iPad, etc. und zwischen den verschiedenen Geräten wechseln. | | |
| 1.15 | Ich kann den Visualizer bestmöglich mit der Fernbedienung bedienen und den Umgebungsbedingungen optimal anpassen: Helligkeit, Schärfe, Bilder speichern und wieder aufrufen, Bilder via Visualizer bearbeiten, Projektionsausschnitte einfrieren, etc. siehe Weiterbildung | | |

| 2 | Arbeiten mit Word | Ja | Nein |
|-----|--|----|------|
| 2.1 | Ich kann Text formatieren: Schriftart und -farbe, Grösse, Stil, zentriert, rechtsbündig. | | |
| 2.2 | Ich kann Bilder und Text ausschneiden, kopieren und einsetzen. | | |
| 2.3 | Ich kann Tabellen erstellen und formatieren. | | |
| 2.4 | Ich kann ein Bild aus dem Internet kopieren und in einem Word-Dokument einsetzen. | | |
| 2.5 | Ich kann die Grösse einer Grafik ändern. | | |
| 2.6 | Ich kann Nummerierungen und Aufzählungszeichen verwenden. | | |

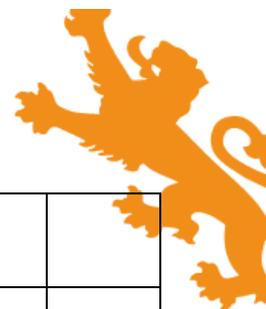


| | | | |
|------|--|--|--|
| 2.7 | Ich kann ein Bild/Textfeld frei auf dem Dokument platzieren/verschieben. | | |
| 2.8 | Ich kann den Befehl „Rückgängig“ verwenden. | | |
| 2.9 | Ich kann einen Text mit Tabulatoren schreiben. Ich kann Tabulatoren verschieben. | | |
| 2.10 | Ich kann ein Word-Dokument im pdf-Format abspeichern. | | |

| 3 Arbeiten mit Excel | | Ja | Nein |
|-----------------------------|---|----|------|
| 3.1 | Ich kann Zellen formatieren: Währung, Datum und Dezimalstellen.* | | |
| 3.2 | Ich kann Zellen formatieren: Schriftart und -farbe, Grösse, Stil, zentriert, rechtsbündig.* | | |
| 3.3 | Ich kann aus einer Liste von Daten Diagramme erstellen (Kreis und Balken).* | | |
| 3.4 | Ich kann Funktionen verwenden, z. B. „SUMME“ oder „MITTELWERT“.* | | |

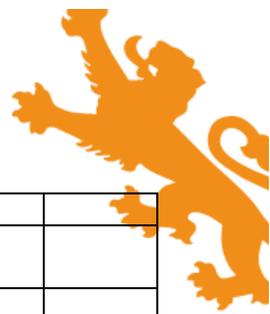
| 4 Arbeiten mit PowerPoint | | Ja | Nein |
|----------------------------------|--|----|------|
| 4.1 | Ich kann Textfelder formatieren: Schriftart und -farbe, Grösse, Stil, zentriert, rechtsbündig. | | |
| 4.2 | Ich kann ein Bild aus dem Internet kopieren und in einem PowerPoint-Dokument einsetzen. | | |
| 4.3 | Ich kann neue Folien erstellen und duplizieren. | | |
| 4.4 | Ich kann den Hintergrund einer Folie festlegen. | | |
| 4.5 | Ich kann Objekte (Bilder oder Textfelder) animieren (z.B. sollen sie hinein fliegen) | | |
| 4.6 | Ich kann Links in meiner Präsentation erstellen. | | |

| 5 Arbeiten mit weiteren Programmen | | Ja | Nein |
|---|--|----|------|
| 5.1 Photoshop | | | |
| | Ich kann Bilder importieren.* | | |
| | Ich kann Bilder gezielt verändern: Radiergummi verwenden, Farben verändern, Pipette verwenden, hineinzeichnen, verzerren.* | | |
| | Ich kann die Bildgrösse ändern.* | | |
| | Ich kann Textfelder einfügen.* | | |
| | Ich kann Bilder in verschiedenen Formaten abspeichern.* | | |
| 5.2 Erste Programmier-Schritte | | | |
| | Ich kann ein einfaches Programm schreiben (z. B. mit dem Programm „Scratch“)* | | |
| 5.3 Konstruktionen mit GeoGebra | | | |
| | Ich kann Grundkonstruktionen mit dem Programm „GeoGebra“ ausführen.* | | |



| | | | |
|-----|--|--|--|
| 5.4 | Ich kenne Lernprogramme und –seiten im Internet: www.lernareal.ch , www.schularena.ch , www.schultraining.ch , www.lehrmittelverlag.ch | | |
| 5.5 | Weitere Programme, die ich beherrsche: | | |

| 6 Arbeiten mit Tablets (Kindergarten und Unterstufen-Lehrpersonen) | | Ja | Nein |
|--|--|----|------|
| 6.1 | Grundlegendes | | |
| | Ich kenne die Grundlegenden Bedienfunktionen und –tasten des iPads und kann damit umgehen. (Ein-/Ausschalten, Volumen und Bildschirmhelligkeit verändern, Gerät ans Ladekabel schliessen, Hörer anstecken, Bildschirm ausschalten) | | |
| | Ich kann anhand der Suchfunktion schnell nach Apps, Dokumente etc. suchen. | | |
| | Ich weiss, wie ich zum Homescreen gelange, zwischen Apps wechseln und diese vollständig schliessen kann. | | |
| | Ich kann Apps auf dem Homescreen verschieben und diese in Ordnern organisieren. | | |
| | Ich kenne die Standard- Apps des iPads (z.B. Einstellungen, App Store, iTunes, Kamera, Fotoalbum, Notizen, Sprachmemo, Safari, Mail, Keynote und iBooks) | | |
| | Ich kann mit einer Tastenkombination einen Printscreen machen und das iPad bei Störungen neu starten (reset). | | |
| | Ich weiss, was man mit der Funktion „AirDrop“ machen kann. | | |
| | Ich kann eine Softwareaktualisierung durchführen. | | |
| 6.2 | Arbeiten mit den Standard-Apps | | |
| | Ich kenne die wichtigsten Funktionen unter „Einstellungen“, wie zu Beispiel die Werkseinstellung wiederherstellen, Softwareaktualisierung, Sicherheitsoptionen (Kindersicherung), Internet- und Bluetooth-Einstellungen | | |
| | Ich kann mich im „App Store“ einloggen, mit einer iTunes-Karte mein Guthaben aufladen und Apps downloaden. | | |
| | Ich kann Fotos mit verschiedenen Filtern machen, Filme aufnehmen und Produkte in der App „Kamera“ bearbeiten, abspeichern, versenden oder in einem anderen App öffnen. | | |
| | Ich kann im App „Safari“ Favoriten speichern, eine Leseliste erstellen, neue Tabs öffnen, Inhalte kopieren, speichern oder versenden. | | |
| | Ich kann Fotos in „Fotoalbum“ speichern und diese durch selbsterstellte Ordner organisieren. | | |
| | Ich kann mit der App „Mails“ Nachrichten versenden und lesen. | | |
| | Ich kann Bilder, Dokumente oder Informationen in „Notizen“ öffnen, abspeichern und formatieren. | | |
| | Ich kann mit der App „Sprachmemo“ Audioaufnahmen machen, diese in anderen Apps abspeichern, versenden, wieder anhören und bearbeiten (kürzen oder schneiden). | | |
| | Ich kann pdf-Dokumente, E-Books mit „iBooks“ öffnen, lesen und in Regalen ordnen. | | |
| | Ich kann in „iBooks“ E- books kaufen und downloaden. | | |
| | Ich kann in „iBooks“ ein Wort eines Textes nachschlagen oder mir übersetzen lassen. | | |



| | | | |
|------------|--|--|--|
| | | | |
| | Ich weiss, was interactiv magazines/books sind. | | |
| | Ich kann mit der iTunes-App Musiktitel und Aufnahmen organisieren und anhören. | | |
| 6.3 | Lernsoftwares | | |
| | | | |
| 6.4 | iPad in Kombination mit anderen Geräten | | |
| | Ich kann das iPad an den Beamer, Computer und Visualizer anschliessen. | | |
| | Ich kann das iPad synchronisieren. | | |
| | Ich kann eine Bluetooth-Verbindung zu einem anderen Gerät herstellen und diese Nutzen. | | |

* Für Mittelstufe und Sekundarstufe

ICT - Anforderungen an die Lehrpersonen der Schule Uitikon

| Stufen | Allg. Kompetenzen | Word | Excel | Power Point | Arbeiten mit weiteren Programmen | Arbeiten mit Tablets |
|---------------|-------------------|------|------------|-------------|----------------------------------|----------------------|
| Kindergarten | X | X | optional | optional | optional | X |
| Unterstufe | X | X | optional | X | optional | X |
| Mittelstufe | X | X | optional | X | optional | optional |
| Sekundarstufe | X | X | X Mathe-LP | X | optional | optional |



ICT-Standards Schüler und Schülerinnen

| Bereich | Ziele Kindergarten | Unterrichtsbeispiele |
|---------------------------------------|--------------------|--|
| Leben in der Mediengesellschaft | 1 | Das Kind weiss, dass Mitteilungen aus Medien wahr oder erfunden sein können und ist in der Lage, stufengemäss solche Überlegungen im Zusammenhang mit den benutzten Medien anzustellen. |
| | 2 | Das Kind kann Medienerlebnisse und damit verbundene Gefühle auf seine Art in symbolischem Spiel, durch Erzählen oder in der Kommunikation zum Ausdruck bringen. |
| | 3 | Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm). |
| Medien und Medienbeiträge verstehen | 4 | Das Kind kann die Medien seines Alltags sachgerecht nutzen. Es kennt die Behandlung und Bedienung der entsprechenden Geräte und Materialien. |
| | 5 | Die SuS verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film). |
| | 6 | Die SuS können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer). |
| | 7 | Die SuS können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spiegelgeschichte, Website). |
| Medien und Medienbeiträge produzieren | 8 | Das Kind kennt den Vorgang des Aufzeichnens, Aufnehmens, Aufschreibens von Ereignissen und den Vorgang des Zeigens, Abspielens und Lesens der aufgenommenen Informationen. |
| | 9 | Die SuS können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren. |
| | 10 | Die SuS können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren. |
| Informatiksysteme | 11 | Die SuS können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen. |
| | 12 | Die SuS können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen. |

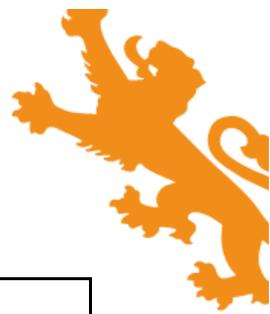
12_20160121 ICT-Standards Uitikon def.xlsx

1/1

| Bereich | Ziele Unterstufe | Unterrichtsbeispiele | |
|---------------------------------------|------------------|--|--|
| Leben in der Mediengesellschaft | 1 | Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm). | |
| | 2 | Die SuS erleben den eigenen Umgang mit dem Computer und werden sich bewusst, dass dies Auswirkungen auf ihren Alltag hat. | |
| | 3 | Die SuS können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen. | |
| Medien und Medienbeiträge verstehen | 4 | Die SuS verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film). | |
| | 5 | Die SuS können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen. | Die SuS nehmen Werbung von zuhause mit und sprechen über verschiedene Werbeziele (Lebensmittelwerbung, Wahlplakate, ...) |
| | 6 | Die SuS wissen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer). | Positive und negative Gefühle auflisten bei/nach Mediennutzung wie Bilderbuch, Märchen, Gamen, News, ... |
| | 7 | Die SuS kennen die Grundfunktionen der Medien (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung und Kommunikation). | Verschiedene Medien (Zeitung, Gemeindeblatt, Computer, Handy, Bilderbuch, Lexikon, ...) den Grundfunktionen zuordnen. |
| | 8 | Die SuS können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spiegelgeschichte, Website) | |
| Medien und Medienbeiträge produzieren | 9 | Die SuS können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren. | Ein eigenes Werbeplakat gestalten. Eine eigene Radiosendung aufnehmen (Nachrichten über Uitikon, Musik) |
| | 10 | Die SuS können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren. | |

12_20160121 ICT-Standards Uitikon def.xlsx

1/2



| Bereich | Ziele Unterstufe | Unterrichtsbeispiele |
|--|------------------|---|
| Mit Medien kommunizieren und kooperieren | 11 | Die SuS können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname). |
| | 12 | Die SuS können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief). |
| | 13 | Die SuS können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen. |
| Datenstrukturen | 14 | Die SuS können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z.B. Farbe, Form, Grösse). |
| | 15 | Die SuS kennen unterschiedliche Darstellungsformen für Daten (z.B. Symbole, Tabellen, Graphiken). |
| Algorithmen | 16 | Die SuS können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien). |
| | 17 | Die SuS können durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen (z.B. einen Weg suchen, eine Spielstrategie entwickeln). Sie können verschiedene Lösungswege vergleichen. |
| Informatiksysteme | 18 | Die SuS können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen. |
| | 19 | Die SuS können sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden. |
| | 20 | Die SuS können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden. |

| Bereich | Ziele Mittelstufe | Unterrichtsbeispiele | |
|---------------------------------------|-------------------|---|---|
| Leben in der Mediengesellschaft | 1 | Die SuS erleben den eigenen Umgang mit dem Computer und werden sich bewusst, dass dies Auswirkungen auf ihren Alltag hat. | |
| | 2 | Die SuS können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen. | |
| | 3 | Die SuS können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing) | Im Rahmen eines Besuchs von zischtig.ch |
| Medien und Medienbeiträge verstehen | 4 | Die SuS können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen. | |
| | 5 | Die SuS können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer). | |
| | 6 | Die SuS können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung und Kommunikation). | Verschiedene Medien (Zeitung, Gemeindeblatt, Computer, Handy, Bilderbuch, Lehrmittel, Lexikon, ...) den Grundfunktionen zuordnen. |
| | 7 | Die SuS können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website) | |
| | 8 | Die SuS kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment). | Infotainment: Quizshows (Wer wird Millionär, ...) Edutainment: Lernprogramme, apps, Interaktives am Computer, ... |
| Medien und Medienbeiträge produzieren | 9 | Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen. | |
| | 10 | Die SuS können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren. | Radio-Beitrag, Interview |
| | 11 | Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip). | |



| Bereich | Ziele Mittelstufe | Unterrichtsbeispiele |
|--|---|---|
| | 12 Die SuS können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname). | |
| | 13 Die SuS können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog). | Am Schluss eines Vortrags muss jeder Sch. erwähnen, woher er die Infos hat. |
| | 14 Die SuS können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen. | Bilder vom Compi oder PPT oder Ausschnitte aus youtube oder eigene Aufnahme. |
| | 15 Die SuS können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktionentsprechend berücksichtigen. | Länge eines Vortrags einhalten, Informationsmenge eines Vortrags dosieren. |
| | 16 Die SuS können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief). | |
| Mit Medien kommunizieren und kooperieren | 17 Die SuS können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen. | Die SuS nutzen das XDrive-Laufwerk, Mail, Whatsapp für Arbeiten. Sie nutzen alle soz. Medien sicher (zischtig.ch) |
| | 18 Die SuS können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen. | |
| Datenstrukturen | 19 Die SuS können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z.B. Farbe, Form, Grösse). | |
| | 20 Die SuS können unterschiedliche Darstellungsformen für Daten verwenden (z.B. Symbole, Tabellen, Graphiken). | Tabelle von Geburtstagen nach Alter sortieren (mit oder ohne Computer). Dauer der Schulwege aller SuS darstellen. |
| | 21 Die SuS kennen die Bezeichnungen der von ihnen genutzten Dokumententypen | |
| | 22 Die SuS erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website). | SuS erstellen Unterordner im "Dokumente"-Ordner. SuS erstellen Unterthemen zu einem Vortrag. |
| Algorithmen | 23 Die SuS können durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen (z.B. einen Weg suchen, eine Spielstrategie entwickeln). Sie können verschiedene | |

| Bereich | Ziele Mittelstufe | Unterrichtsbeispiele |
|--|--|---|
| Informatiksysteme | 24 Die SuS verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist. | Einfaches Programmieren mit Scratch |
| | 25 Die SuS können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z.B. mittels Flussdiagrammen oder Computer). | Beispiele: Wecker, Pausenglocke, Telefonanruf, Heizung, ... |
| | 26 Die SuS können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen. (Fenster, Menu, mehrere geöffnete Programme). | |
| | 27 Die SuS können sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden. | |
| | 28 Die SuS können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden. | |
| | 29 Die SuS können Betriebssystem und Anwendungssoftware unterscheiden | |
| | 30 Die SuS kennen verschiedene Speicherarten (z.B. Festplatten, Flashspeicher, Hauptspeicher) und deren Vor- und Nachteile und verstehen Grösseneinheiten für Daten. | |
| | 31 Die SuS können bei Problemen mit Geräten und Programmen Lösungsstrategien anwenden (z.B. Hilfe-Funktion, Recherche). | |
| | 32 Die SuS können erklären, wie Daten verloren gehen können und kennen die wichtigsten Massnahmen, sich davor zu schützen. | |
| | 33 Die SuS können lokale Geräte, lokales Netzwerk und das Internet als Speicherorte für private und öffentliche Daten unterscheiden. | |
| 34 Die SuS haben eine Vorstellung von verschiedenen Speicherkapazitäten: Stick, Handy, Kamera, Festplatte, CD-ROM, DVD | | |



| Bereich | Ziele Sekundarstufe | Unterrichtsbeispiele |
|---------------------------------------|--|----------------------|
| Leben in der Mediengesellschaft | 1 Die SuS sind sich der Gefahren, die für ein Netzwerk, einen Computer und für Daten bestehen, bewusst und wenden Sicherheitsregeln und Abwehrstrategien an. | |
| | 2 Die SuS reflektieren über die Auswirkungen von Computer und Internet auf die Berufswelt, Kultur, Politik, Bildung und Wirtschaft und kennen die historische Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologie. | |
| | 3 Die SuS erkennen den technologischen Wandel und dessen globalen Unterschiede. | |
| Medien und Medienbeiträge verstehen | 4 Die SuS erkennen, dass Medien und Medienbeiträge auf Individuen unterschiedlich wirken. | |
| | 5 Die SuS können die Zuverlässigkeit, Glaubwürdigkeit und Relevanz einer Information beurteilen. | |
| | 6 Die SuS wissen, dass Informationen manipulierbar sind und können Informationen entsprechend beurteilen. | |
| Medien und Medienbeiträge produzieren | 7 Die SuS beachten bei der Gestaltung eigener Arbeiten die gesetzlichen Bestimmungen. | |
| | 8 Die SuS erstellen ein komplexes Textdokument. ...können ganze Dokumente effizient bearbeiten und gestalten. | |
| | 9 Die SuS können Grafiken auf verschiedene Arten einbinden. | |
| | 10 Die SuS verwenden die Rechtschreibprüfung | |
| | 11 Die SuS können Textfelder einfügen. | |
| | 12 Die SuS können Textverarbeitungsdokumente in ein PDF umwandeln. | |
| | 13 Die SuS können das Dokument layouten. | |
| | 14 Die SuS können Bilder in den geläufigen Dateiformaten JPEG und GIF abspeichern. | |

| Bereich | Ziele Sekundarstufe | Unterrichtsbeispiele | |
|---------|--|--|--|
| | 15 Die SuS können Programme wie «Office Picture Manager» oder «iPhoto» bedienen. | | |
| | 16 Die SuS kennen die Hauptfunktionen von Tabellenkalkulations-Programmen und können einfache Daten verarbeiten und grafisch darstellen. | | |
| | 17 Die SuS können einfache Formeln (Summen, Produkte und Mittelwerte) in Tabellenkalkulations-Programmen verwenden. | | |
| | 18 Die SuS können Zellen formatieren. | | |
| | 19 Die SuS stellen Arbeitsergebnisse mittels einer Präsentationssoftware vor. | | |
| | 20 Die SuS können Audio, Video und Links in eine Präsentation integrieren. | | |
| | 21 Die SuS können animierte Objekte in eine Präsentation einbinden. | | |
| | 22 Die SuS können an einer Präsentation arbeiten und parallel dazu Textverarbeitungs- und Grafikprogramme und Quellen aus dem Internet benutzen. | | |
| | 23 Die SuS begreifen, dass die meisten Programme von der Anwendung her ähnlich strukturiert sind, obwohl sie unterschiedliche Probleme lösen. | | |
| | 24 Die SuS wissen, wie man Webseiten erstellen kann. | | |
| | 25 Die SuS können einfache Druckeroptionen einstellen (z.B. Farbe – s/w, doppelseitig, Druckvorschau). | | |
| | Mit Medien kommunizieren und kooperieren | 26 Die SuS nutzen verschiedene internetbasierte Kommunikationsformen. | |
| | | 27 Die SuS wenden die wichtigsten Funktionen eines E-Mail-Programms an und tauschen Dateien per E-Mail aus. | |
| | | 28 Die SuS sind in der Lage, den Kommunikationsstil per Mail der jeweiligen Situation anzupassen (formell, kollegial). | |



| Bereich | Ziele Sekundarstufe | Unterrichtsbeispiele |
|-------------------|--|----------------------|
| | 29 Die SuS können mit «Outlook» oder anderen Programmen arbeiten. | |
| Datenstrukturen | 30 Die SuS können ein Dokument unter einem anderen Namen oder an einem anderen Ort speichern. | |
| | 31 Die SuS können Ordnerstrukturen mit Unterordnern bilden. | |
| | 32 Die SuS können die Namen von Ordnern und Dateien ändern. | |
| | 33 Die SuS können die wesentlichen Komponenten eines Computers und erklären, wozu sie gebraucht werden. | |
| | 34 Die SuS können technische Angaben verstehen: Grösse des Arbeitsspeichers, Grösse der Festplatte, Bildschirmauflösung, KB, MB, GB | |
| | 35 Die SuS kennen folgende Elemente: Schreibtisch, Festplatte, Programmordner, Dokument | |
| | 36 Die SuS kennen verschiedene Speichermedien / Speicherorte: Schreibtisch, Ordner, Dokumente, CD-ROM, DVD, USB-Stick. | |
| | 37 Die SuS können Daten importieren und exportieren. | |
| Algorithmen | 38 Die SuS können selbstentwickelte Algorithmen in Form von lauffähigen und korrekten Computerprogrammen mit Variablen und Unterprogrammen formulieren. | |
| | 39 Die SuS können logische Operatoren verwenden (und, oder, nicht). | |
| | 40 Die SuS suchen selbständig im Internet oder in anderen elektronischen Informationsquellen Informationen. | |
| Informatiksysteme | 41 Die SuS können mit erweiterten Suchoptionen in Suchmaschinen arbeiten. | |
| | 42 Die SuS verstehen die grundsätzliche Funktionsweise von Suchmaschinen. | |
| | 43 Die SuS kennen die Begriffe: Browser, Surfen, Suchmaschine, Link, Internet Explorer, Safari & Firefox, Download, Favoriten, Betriebssystem, Modem, Virus, IP-Adresse, Cache, Backup, Server | |

| Bereich | Ziele Werken/Handarbeit | Unterrichtsbeispiele |
|--|---|----------------------|
| Leben in der Mediengesellschaft | 1 UST Die SuS erleben den eigenen Umgang mit dem Computer und werden sich bewusst, dass dies Auswirkungen auf ihren Alltag hat. | |
| Medien und Medienbeiträge verstehen | 2 MST Die SuS können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website) | |
| | 3 MST Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen. | |
| Medien und Medienbeiträge produzieren | 4 UST Die SuS können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren. | |
| | 5 MST Die SuS können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren. | |
| | 6 MST Basales Ziel, UST Erweitertes Ziel Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, | |
| Mit Medien kommunizieren und kooperieren | 7 MST Die SuS können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief). | |
| | 8 MST Basales Ziel, UST Erweitertes Ziel Die SuS können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln | |
| Datenstrukturen | 9 MST Die SuS können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z.B. Farbe, Form, Grösse). | |
| | 10 MST Basales Ziel, UST Erweitertes Ziel Die SuS können unterschiedliche Darstellungsformen für Daten verwenden (z.B. Symbole, Tabellen, Graphiken). | |
| Algorithmen | 11 UST Die SuS können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien). | |
| Informatiksysteme | 12 MST Die SuS können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden. | |
| | 13 MST Die SuS kennen verschiedene Speicherarten (z.B. Festplatten, Flashspeicher, Hauptspeicher) und deren Vor- und Nachteile und verstehen Grösseneinheiten für Daten. | |



Umgang mit Medien / Empfehlungen für Schüler und Eltern

Medienkompetenz als Ziel

Medienkompetenz bedeutet:

- Die Fähigkeit, verschiedene Medien sinnvoll zu nutzen
- Bewusst und vor allem verantwortungsbewusst mit Medien umzugehen
- Das Wissen, welche Medien es gibt und welchen Nutzen sie haben, wie man Bedürfnisse nach Informationen und Unterhaltung erfüllen kann, aber auch das Hinterfragen sowohl der Medien als auch des eigenen Medienkonsums
- Das Bewusstsein, dass Daten im Internet öffentlich sind
- Zudem bedeutet ein kompetenter Umgang mit neuen Medien, mit persönlichen Daten im Internet vorsichtig zu sein und Informationen kritisch zu prüfen

Begleiten ist besser als verbieten

Kinder schützen heisst, sie auch in der digitalen Welt zu begleiten. Nehmen Sie sich diese Zeit. Reden Sie mit dem Kind über seine Erfahrungen mit den digitalen Medien und sprechen Sie mit ihm altersgerecht über Sexualität und Gewalt. Eine Filtersoftware ist sinnvoll, garantiert aber keinen vollständigen Schutz.

Eltern als Vertrauensperson

Das Wichtigste ist, dass Sie eine Vertrauensperson für Ihr Kind sind und ihm zur Verfügung stehen, um über unangenehme Internetbegegnungen, übergriffige Bemerkungen oder schockierende Inhalte sprechen zu können.

Eltern und Erzieher als Vorbilder

Kinder und Jugendliche lernen den Erwerb technischer Kompetenz meist durch das Learning-by-Doing-Prinzip. Vorbilder sind für sie Eltern, Lehrpersonen und Gleichaltrige. Häufig sind Kinder und Jugendliche jedoch im heutigen Zeitalter ihren Eltern im technischen Umgang mit digitalen Medien überlegen. Trotzdem ist es sehr wichtig, dass die Eltern die Unterstützung bieten, z.B. bei der Einschätzung, ob bestimmte Informationsquellen glaubwürdig sind oder welche Informationen besser nicht ins Internet gehören. Kein Jugendlicher wird auf Ihre Ratschläge oder Verbote reagieren, wenn er/sie merkt, dass Sie eigentlich keine Ahnung davon haben, was er/sie tut. Sie müssen eine gewisse Medienkompetenz erwerben, um glaubwürdig zu sein. Kompetenz weckt Vertrauen. Überprüfen Sie aber auch Ihre eigenen Mediengewohnheiten.

Standort der Geräte

TV, PC und Spielkonsole sollten nicht im Kinderzimmer sein. Platzieren Sie die Geräte in einem Gemeinschaftsraum. Smartphones und Tablets sollen während der Nacht ausserhalb des Kinderzimmers deponiert werden.

3-6-9-12-Faustregel

Kein Bildschirm unter **3** Jahren, keine eigene Spielkonsole vor **6**, kein Internet vor **9** und kein unbeaufsichtigtes Internet vor **12**.



Empfohlene tägliche Benützungzeiten

| Alter | Dauer |
|-----------------|------------------------|
| 3 bis 5 Jahre | max. 30 Minuten |
| 6 bis 9 Jahre | max. 45 bis 60 Minuten |
| 10 bis 13 Jahre | max. 1 bis 1.5 Stunden |

Bildschirmzeiten festlegen

Bestimmen Sie, wie viel Zeit Ihr Kind täglich oder wöchentlich vor Bildschirmen verbringen darf. Seien Sie konsequent!

Games

- Machen Sie sich selbst mit Spiel- und Lernsoftware vertraut. So können Sie Ihrem Kind geeignete Spiele empfehlen – oder zumindest beim Thema mitreden. Beachten Sie die Altersfreigaben der Pan European Game Information (www.pegi.ch)
- Achten Sie insbesondere bei „Ego-Shooter“-Spielen auf die Alterskennzeichnung
- Sprechen Sie mit ihm über gute und schlechte Spiele
- Lassen Sie sich von Ihrem Kind die PC-Spiele erklären, die es gerne nutzt
- Benutzen Sie die digitalen Medien möglichst nicht als Belohnungs- oder Bestrafungsmittel
- Tauschen Sie sich mit anderen Eltern über ihre Beobachtungen und Erfahrungen zu Computer- und Konsolenspielen aus
- Empfehlenswerte Spiele finden Sie auf www.gametest.ch

Social Media und Chats

Interessieren Sie sich dafür, wo und wie sich Ihre Tochter/Ihr Sohn in den Social Media bewegt und präsentiert. Machen Sie Ihr Kind auf die folgenden Gefahren und Vorsichtsmassnahmen aufmerksam:

- Keine persönlichen Daten wie Name, Adresse, Alter und Telefonnummer in Chatrooms oder Sozialen Netzwerken angeben
- Sichere Passwörter (mind. 8-stellig mit Zahlen und Zeichen) und Nicknames, die weder Vornamen noch Alter enthalten, wählen
- Keine problematischen oder peinlichen Bilder ins Internet stellen
- Keine Freundschaftsanfragen von Fremden annehmen
- Privatsphäre-Einstellungen so wählen, dass Bilder und Einträge auf der Pinnwand nur für Freunde oder ausgewählte Personen einsehbar sind
- Keine Treffen mit Internetfreunden ohne gute Vorbereitung bzw. Begleitung durch Erwachsene
- Die Meldefunktion nutzen, wenn man ungebeten Nachrichten mit sexuell motiviertem Inhalt zugesendet bekommt, und so den Täter sperren lassen

Holen Sie im Zweifelsfall Hilfe bei einer Fachstelle oder bei der Polizei.

Cybermobbing

Die Grenzen zwischen dem, was noch als Spass und was als beleidigend empfunden wird, sind fließend. Cybermobbing beginnt dort, wo sich jemand bedrängt oder beleidigt fühlt. Jugendliche sind sich der Wirkung selten bewusst, wenn sie verletzende Bilder- und Tonaufnahmen ins Internet stellen oder herumschicken. Oft wird eine solche Aktion nur als Spass verstanden. Es gibt aber auch gezielte Handlungen, um eine Person fertigzumachen.

Was kann man im Ernstfall tun?



Auf keinen Fall online antworten, sondern zunächst bei Vertrauenspersonen Unterstützung holen. Danach sollte die belästigende Person gesperrt und dem Sozialen Netzwerk oder Chaträumen gemeldet werden. Beweismittel wie Screenshots, in Chaträumen geführte Unterhaltungen und Bilder sollten auf dem Computer abgespeichert und danach alle Onlineinhalte gelöscht werden. Eltern können zusammen mit Lehrpersonen, der Schulleitung oder der Schulsozialarbeit abwägen, ob sie bei der Polizei Anzeige erstatten sollen, oder sich von der Schweizerischen Kriminalprävention beraten lassen.

Die Rolle der Schule

Neue Medien bergen Risiken, aber sie eröffnen auch viele Chancen für spannenden und kreativen Unterricht.

Die Schule macht es sich zur Aufgabe, die Medienkompetenz der Kinder zu stärken und sie einen verantwortungsvollen Umgang mit diesen Medien zu lehren, indem sie klare Regeln aufstellt und diese zum Wohle der Schülerinnen und Schüler auch durchsetzt. Die Schule führt Präventionsmodule in den Klassen der Mittel- und Sekundarstufe durch.

Schulordnung

Bezüglich der Nutzung elektronischer Geräte gilt in allen Schulhäusern:

Auf dem Schulareal ist die Benützung aller elektronischen Geräte generell untersagt. Dieses Verbot gilt auch für die Turnhallen, die Allmend sowie den Weg dorthin. Alle Geräte müssen beim Betreten des Schulgeländes ausgeschaltet und unsichtbar versorgt werden.

In Klassenlagern, während Exkursionen, Schulveranstaltungen und Schulverlegungen gelten die Anweisungen der Lehrpersonen.

Schulsozialarbeit

Sie berät Schülerinnen und Schüler, Eltern und Lehrpersonen bei Fragen zu diesem Thema.

Rechtliche Hinweise

Nicht erlaubt und/oder strafbar ist:

- das Hochladen von Musik, Fotos/Videos, die Persönlichkeits- und Urheberrechte Dritter verletzen, in einen nicht passwortgeschützten Internetbereich.
- Musik, Fotos/Videodateien von Tauschbörsen zu beziehen.
- der Verkauf von selbstgebrannten CDs und DVDs, der die Persönlichkeits- und Urheberrechte Dritter verletzt.
- Pornografie für unter 16-Jährige zugänglich zu machen.
- harte Pornografie (z.B. Kinderpornografie).
- die Darstellung und Verbreitung von grausamen Gewalttätigkeiten gegen Mensch und Tier.
- Cybermobbing und Gewaltaufrufe.
- Nötigung, Verleumdung.

Links

<https://www.saferinternet.at/fuer-eltern>

<http://www-de.scoyo.com/eltern/kinder-und-medien/kindersicherung-kindle-apple-microsoft-android-tipps>

www.klicksafe.de

<http://www.schau-hin.info>

www.skppsc.ch

www.zischtig.ch

<http://www.kapo.zh.ch/internet/sicherheitsdirektion/kapo/de/praevention/broschueren.html>