Fortschreibung des Medienentwicklungsplans an der Kantschule Falkensee

Juli 2017

Gliederung

1. Vorbemerkung
2. Umgang mit privaten elektronischen Geräten
3. Regeln für die Kommunikation in sozialen Netzwerken
4. Die Rolle der Eltern
5. Die Ausstattung der Schule
6. Digitale Medien im Unterricht
7. Umgang mit Medien als Unterrichtsinhalt
8. Die Rolle der Webseite und der App
9. Zusammenfassung: Leitsätze, Lerninhalte, Lernziele

Anhänge:
- 10 Gebote in den Sozialen Medien
- Medienkompetenz fördern – Kinder brauchen Elternkompetenz

1. Vorbemerkungen

Dieser Text ist aus der Schulkonferenz der Kantschule hervorgegangen, die im Herbst 2016 bemerkte, dass im Bereich der Elektronischen Medien ganz allgemein Klärungsbedarf an unserer Schule besteht. Wir hatten nämlich darüber zu diskutieren, ob die Verbreitung sensibler Daten in sozialen Medien mithilfe von Screenshot in Ordnung sei. Wir befanden: Nein! und änderten die Hausordnung entsprechend.

Aber noch viele andere Dinge sind unklar, und daher dieser Leitfaden. Wir können und wollen Smartphones, WhatsApp und Co. nicht verbieten, weil wir alle sie benutzen und schätzen. Aber wir wollen einen bewussten, verantwortungsvollen Umgang mit diesen Techniken erreichen.

2. Umgang mit privaten elektronischen Geräten

Derzeit (Frühjahr 2017) existieren folgende elektronische Geräte, die Schüler und Lehrer mit sich führen:

Handy, Smartphone, Mp3-Player, tragbarer Lautsprecher, Drohne, Kopfhörer, Smart-Watch, Laptop, Tablet, Fotoapparat

Es gelten folgende Regeln, die zum Teil schon in der Hausordnung stehen, zum Teil erst noch hineingefügt werden müssten:

- Handys und Smartphones müssen vor dem Unterricht mindestens auf Flugmodus gestellt bzw. ausgeschaltet werden. Die Lehrkraft kann die Nutzung von diesen Geräten für Unterrichtszwecke erlauben.
- Das Fotografieren von Tafelbildern ist nur nach Erlaubnis durch die Lehrkraft gestattet.
- Laptops und Tablets dürfen auf Antrag der Eltern im Unterricht verwendet werden, um mitzuschreiben; sie sind als Hilfsmittel zum Nachteilsausgleich zulässig.
- Bei allen Leistungskontrollen ist das Tragen von Smartwatches untersagt.
- In Prüfungssituationen und bei Klausuren muss das Smartphone ausgeschaltet in einer Tasche außerhalb der Reichweite des Schülers aufbewahrt werden. Jedes Klingeln wird als Täuschungsversuch gewertet.

Bereits in der Hausordnung:

- Handys, die im Unterricht trotz Verbotes benutzt werden, werden einkassiert. Sie können von den Erziehungsberechtigten im Sekretariat abgeholt werden.
- Die Schule übernimmt keine Verantwortung für Wertgegenstände, also auch nicht für Smartphones usw. (HAUSORDNUNG)
- Das Abspielen von Musik über tragbare Lautsprecher ist in den Pausen an besonders festgelegten Stellen des Schulhofes (grünes Klassenzimmer) in angemessener Lautstärke zulässig.

3. Regeln für die Kommunikation in Sozialen Netzwerken

In sozialen Medien gibt es einige Faktoren, die dazu führen, dass Diskussionen oft entgleiten und im Streit enden. Im normalen Gespräch gibt es solche Probleme gar nicht in den Maße. Warum? Weil die Menschen seit Jahrtausenden miteinander reden und sich bestimmte Regeln herausgebildet haben, während sie erst seit ungefähr fünfundzwanzig Jahren Mails schreiben und die Risiken nicht gut kennen:

- Man traut sich eher etwas Bösartiges zu sagen, weil man isoliert am Rechner oder am Smartphone sitzt und dem anderen nicht in die Augen schauen muss.
- Man ist aber gar nicht allein; im Gegenteil: Man erreicht durch die Postings unter Umständen viel mehr Menschen als durch ein Gespräch auf dem Schulhof.
- Oft wird vergessen, dass Leute mitlesen, für die diese Diskussion gar nicht gedacht ist.
- Manchmal wird übel genommen, dass jemand (angeblich) eine Nachricht nicht erhalten hat.
- Die Postings bleiben stehen. Man kann sie zwar löschen, aber nur eine bestimmte Zeit lang, und außerdem kann jeder Screenshots machen.

Trotzdem will kein vernünftiger Mensch diese Techniken abschalten, das geht auch gar nicht. Deshalb haben wir die „Zehn Gebote in den Sozialen Medien“ erarbeitet. Siehe Anhang 1.

4. Die Rolle der Eltern

Die Eltern unserer Schule haben eine Präsentation „Medienkompetenz fördern – Kinder brauchen Elternkompetenz“ entwickelt; siehe Anhang 2.

5. Die Ausstattung der Schule

Die Ausstattung unserer Schule ist im Vergleich zu anderen Schulen nicht schlecht, weil nach dem entsprechenden Antrag mit dem MEP von 2010 beträchtliche europäische Mittel genutzt werden konnten. Sie kann aber noch verbessert werden.

Ist-Zustand:

- Zwei Computerkabinette mit jeweils 15 Arbeitsplätzen
- Ein sehr neues Sprachlabor
- Zahlreiche mit modernen Smartboards ausgestattete Räume, tw. mit Whiteboards als Ergänzung
- Internet per LAN-Kabel in der Mehrzahl der Räume
- PC-Arbeitsplätze für Lehrkräfte mit Anschluss an Drucker bzw. Kopierer
- 5 PC-Arbeitsplätze in der Mediathek
- Einige Beamer, die von den Lehrkräftem ausgeliehen und z.B. für Vorträge von Schülern genutzt werden können
- Videoschränke mit Fernsehern und DVD-Playern
- zahlreiche CD-Player

Weiterentwicklungen:

- Verbesserung der Bandbreite und der Zuverlässigkeit der Internetverbindung
- **In allen Klassenräumen temporäre WLAN-Access-Points, mit deren Hilfe Internetrecherche mit beliebigen Endgeräten betrieben werden kann.**

WLAN-Access-Points mit Zugang für alle Schüler z.B. während der Pause sollen nicht eingerichtet werden; sonst bestünde die Gefahr, dass die Kommunikation der Schüler untereinander in den Pausen leidet.

- **Vorhalten eines halben Klassensatzes von Laptops und/oder Tablets pro Gebäude, um Access-Points im Unterricht zu nutzen**
- Bessere Nutzung der Computerkabinette durch mehr Lehrkräfte
- Betonung der Smartboards ablösen durch breiter aufgestelltes Konzept zur Nutzung von elektronischen Medien

6. Lernplattformen

Bereits im Medienentwicklungsplan wird von der Notwendigkeit gesprochen, eine Lernplattform an unserer Schule zu installieren; dies ist eine wesentliche Voraussetzung, um die Ausbildungs- und Studierfähigkeit unserer Schüler zu sichern. Denn alle Universitäten und immer mehr Institutionen der beruflichen Bildung nutzen solche Systeme, deren Bedienung durchaus nicht trivial ist. Daher sollten unsere Schüler die Möglichkeit erhalten, den Umgang damit zu lernen.

Der Webmaster nutzt seit Jahren Wordpress für solche Zwecke; Herr Dr. Reichel hat im letzten Jahr mit lo-net gearbeitet. Frau Rambow stellt im Folgenden Moodle und Herr Dr. Reichel lo-net vor.

6.1 Moodle

Um vielleicht diese Frage vorab zu beantworten, ohne zu erklären und zu beschreiben, was Moodle überhaupt ist, möchte ich folgendes Zitat des Vereins Pro-Moodle anführen, um die Vorteile gleich auf den Tisch zu legen:

> „Nach rund 400 Jahren(!) erscheint die Suche und die damit einhergehende Forderung nach einer Bildung, die …
>
> - individuelles Lernen,
> - lebenslanges Lernen und
> - selbstbestimmtes Lernen
>
> ... gleichermaßen als ihren Weg wie auch als ihr eigentliches Ziel versteht immer noch nicht eingelöst. Individuelles, lebenslanges und selbstbestimmtes Lernen sind die Ziele einer modernen Pädagogik und eine moderne Pädagogik benötigt moderne Werkzeuge. Kurzum ...
>
> Moderne Pädagogik benötigt Moodle!“

Was ist also Moodle?

Moodle ist eine Software und bietet Kursmanagementsysteme und Lernplattformen an. Sie unterstützt damit **kooperative Lehr- und Lernmethoden**.
Mit Hilfe dieser Lernplattform können **virtuelle Klassensräume** eingerichtet werden, in denen **Arbeitsmaterialien** und **Lernaktivitäten** bereitgestellt werden. So können beispielsweise Texte, Links und Dateien hinterlegt werden, die von den Schülern rezipiert werden, aber auch Interaktionen können auf diese Lernplattform „eingebettet“ werden. Schüler können in Foren sich austauschen, es können Wikis zu einem Thema erstellt werden, der Lehrer kann Testformate (Multiple Choice) hinterlegen, etc.
Die Möglichkeiten sind unbegrenzt und das Internet verfügt bereits über großartige **digital aufbereitete Materialien,** die der Lehrer durch einfaches Verlinken oder Einbetten für deinen Unterricht nutzbar machen kann.

Wie kann Moodle-gestützter Unterricht aussehen?

Jeder Unterrichtskurs an unserer Schule bekommt einen **virtuellen Klassenraum.** Hier kann nun der Lehrer als Administrator für seine Schüler, die einen individuellen Zugang haben, den Unterricht digital aufbereiten und erweitern. Es können **Arbeitsmaterialien** abgelegt werden, es können Zusatzmaterialien in Textform hinzugefügt werden, es kann auf interessante Internetseiten, sowie auf Youtube-Videos verwiesen werden, etc.
Moodle bietet hier als Lern-Management-System die Möglichkeit, dass Lerner untereinander kommunizieren können, obwohl sie nicht physisch im selben Raum sind (***blended learning***).

Welche Ressourcen sind bei uns an der Schule nötig?

In erster Linie benötigen wir willige und **freiwillige Lehrer,** die sich an Moodle ausprobieren wollen. Es ist uns klar, dass die ganze Bandbreite von Moodle nicht zu Beginn möglich sein wird auszuschöpfen. Wir müssen uns langsam herantesten, was nützlich und vor allem effektiv ist, da es auf keinen Fall das Unterrichten in der Schule ersetzen kann!
Zudem ist es unabdingbar, dass wir verantwortliche Lehrer benennen, die sich um die **technischen Voraussetzungen** und die **Wartung** dieser Lernplattform kümmern. Es ist möglich, Moodle in unsere bereits existierende Homepage einzubinden, so dass nur einmal Zugangsdaten gemerkt werden müssen.

Zusammenfassend: Warum Moodle?

Wie bereits eingehend gesagt, Moodle ist eine Lernplattform, die ergänzend zu unserem Unterricht in der Schule bei Schülern das ***individuelle***, ***lebenslange*** und ***selbstbestimmte Lernen*** fördert.
Unsere Schule benötig ein **einheitliches, digitales Lern-Management-System**, mit dem wir die Schüler auf das Lernen von heute (!) vorbereiten. Machen wir uns nichts vor, wir hinken als Schule hinterher, weil wir bisher noch keine digitalen Medien effektiv im Unterricht einsetzen. Vorsichtige Versuche einzelner Lehrer gibt es. Wir sollten nun versuchen diese zu bündeln und Synergien herstellen.

6.2 lo-net² - Die virtuelle Arbeitsumgebung für die Schule

Was ist das lo-net²?

lo-net² ist eine vom Cornelsen-Verlag bereitgestellte kostenfreie digitale Plattform für Schüler und Lehrer. Sie bietet vielfältige Möglichkeiten der Kommunikation, des Austauschs und der Verwaltung und Organisation untereinander. Innerhalb der eigenen Schule stehen hier virtuelle Klassen- bzw. Kursräume zur Verfügung. lo-net² ist werbefrei, leicht verständlich und bietet große Entfaltungsmöglichkeiten.

Wer nutzt lo-net²?

Die Institution Schule kann mit lo-net² Klassen, Kurse und AGs als Online-Arbeitsräume einrichten. Lehrerinnen und Lehrer nutzen diese Arbeitsräume, um Lerninhalte, Aufgaben und Materialien online zur Verfügung zu stellen, Schülerprodukte zu organisieren und zu präsentieren und mit Schülerinnen und Schülern zu kommunizieren. Lehrer wie Schüler können auch private Aufgaben und Dokumente jederzeit verwalten und organisieren.

Die wichtigsten Funktionen im Überblick

Der digitale Klassenraum

	Sicherer Dateiaustausch: Eine Dateiablage stellt den Austausch von Materialien, wie bspw. vor- oder nachbereitende übungen, Hausaufgaben aber auch Schüler-Produkten zur Verfügung. Alle Mitglieder der digitalen Klasse können von überall aus auf die Dateien zugreifen.
	Individuelle und interaktive Tests und Übungen: Die Lehrperson kann auf Ihren Unterricht zugeschnittene digitale Tests und Übungen für die Schüler Ihrer Klassen bereitstellen.
	Vollwertiger Mail-Service: Jeder Teilnehmer erhält eine vollwertige E-Mail-Adresse. Es ist also möglich an einzelne Teilnehmer oder den ganzen Kurs bzw. die ganze Klasse über das lo-net²-eigene Mail-Programm E-Mails zu versenden. lo-net² leitet diese, je nach Wunsch, auch automatisch an die private Mail-Adresse weiter.
	Wiki- und Website-Generator: Ein lo-net²-Website-Generator erlaubt es, online Wiki-Beiträge oder gar eine Kurs- bzw. Klassen-eigene Website zu erstellen, welche gemeinsam von der Lehrperson und den Schülerinnen und Schülern verwaltet wird. Auf diese Weise können Arbeitsergebnisse der Klassen präsentiert und auch für Kurs-fremde zugänglich gemacht werden.
	Stundenplan und Kalender: Wichtige Termine und Daten der Klassen und Kurse können zentral verwaltet und organisiert werden.

Der private Bereich
Neben dem klassen- und kurs-gebundenen Bereich, steht jedem lo-net²-Mitglied auch ein privater Arbeitsbereich mit einem umfangreichen Funktionsangebot zur Verfügung. Eigene Dateien können innerhalb eines privaten Bereichs gespeichert und verwaltet werden. Materialien, die hier einmal vorbereitet sind, lassen sich leicht in die gewünschten Klassen und Kurse verteilen. Auch der private Bereich ermöglicht es, mit dem Website-Generator eine persönliche Website zu erstellen. Außerdem können persönlichen Termine im eigenen Kalender und Stundenplan verwaltet und jederzeit die eigenen Mails eingesehen werden.

lo-net² informiert

Weitere Informationen und Auskünfte finden sich auf der Homepage www.lo-net2.de.

7. Medien als Unterrichtsinhalt

ITG

Der ITG-Unterricht ist derzeit in der Stundentafel der Klassenstufe 7 mit einer Wochenstunde verankert. Vor dem Hintergrund der zunehmenden Bedeutung der Medienkompetenz scheint dies zu wenig. Die Steuergruppe „Elektronische Medien an der Kant“ sieht es daher für notwendig, den Ansatz des ITG aus Klasse 7 auch in den weiteren Jahrgangsstufen 8 bis 10 umzusetzen, zu vertiefen und anzuwenden. Diese Forderung geht konform mit den maßgeblichen Zielen des Basiscurriculum Medienbildung im neuen Rahmenlehrplan des Landes Brandenburg.
Zur unterrichtlichen Implementierung in den einzelnen Jahrgangsstufen wäre eine Schwerpunktsetzung empfehlenswert. Die Informationstechnische GrundBildung aus Klasse 7 sollte in

- Klasse 8 durch die Kompetenzen **Informieren** (Recherchemöglichkeiten, Potenzial und Grenzen differenzierter Medien), **Analysieren** (vertiefte Recherche, Quellenarbeit, in Ansätzen Quellenbewertung, Tabellen- und Diagrammarbeit) und **Präsentieren** (Vortragsformen, Kriterien guter Präsentationen, Präsentationsmöglichkeiten)
- Klasse 9 im Rahmen der Erstellung der Facharbeiten die aus Klasse 8 schon entwickelten Kompetenzen vertiefen und durch die Kompetenzbereiche **Produzieren** (Textverarbeitung, Formatierung), **Reflektieren** (vertiefte Quellenbewertung, Gewichtung der Mediennutzung)
- Klasse 10 zur Vorbereitung auf das Berufsleben und die Sekundarstufe II verstärkt die Kompetenzbereiche **Präsentieren** (Bewerbungsmappen, Online- Bewerbun-

gen), **Kommunizieren** (Bewerbungsverfahren, digitale Kommunikation u. a. via E-Mail)

in die unterrichtliche Schwerpunktsetzung aufgegriffen werden.
Die Fortführung des ITG in allen Klassenstufe wäre in einer separaten Unterrichtsstunde und durch entsprechende qualifizierte Lehrkräfte empfehlenswert. Unabhängig davon liegt es in der Verantwortung aller Fächer, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu fördern.

Fächerkanon

Medien stellen in einzelnen Unterrichtsfächern in unterschiedlicher Form Unterrichtsinhalte dar. Dabei wurden sowohl Unterrichtsinhalte mit Medien (u. a. Englisch, Geografie, LER) durch die Schülerinnen und Schüler notiert, als auch Unterrichtsinhalte über Medien. Letzteres muss - spätestens im Rahmen der Erarbeitung der neuen Rahmenlehrpläne verstärkt in die einzelnen Fächer und Unterrichtsthemen integriert werden. Vielfältiges Potenzial bieten dabei alle Fächer. Übergreifend sollte mit zunehmendem Alter der Lerngruppe auf Methoden/Lernangebote wie zum Beispiel

- Führen eines Unterrichtsprotokolls und Erstellung in gängigen Textverarbeitungsprogrammen
- digitale Kommunikation mit der Lehrkraft (formale Aspekte der Mail-Kommunikation)
- Mitarbeit in Moodle-Lernsystemen
- Mitgestaltung der Homepage

Alle Fächer können und müssen ihren Anteil daran leisten, Medien als Unterrichtsthema in ihren vielfältigen Formen zu behandeln. Erstrebenswert wäre hier die Erarbeitung eines fachübergreifenden Curriculums. Dabei ist der Fokus gleichermaßen auf die beiden Kernaspekte

- Lernen mit Medien und
- Lernen über Medien

zu legen.

Umsetzungsideen

1. Bessere Ausnutzung der Computerräume mit Zugang für alle Klassen.
2. Dafür: Notwendigkeit der Weiterbildung / Anleitung der Lehrkräfte für die Arbeit in den Computerräumen.

3. Für die Lehrkräfte dauerhaft verfügbares und für die digitale Arbeit temporär auch für die Schüler zugängliches WLAN im Schulgebäude.
4. Erarbeitung eines fachübergreifenden gemeinsamen „Rahmencurriculums Digitale Medien“ mit ausgewählten Themen im Umgang und zur Arbeit mit Medien.
5. Obligatorische Integration ausgewählter Schwerpunkte der digitalen Kommunikation in den jeweiligen Klassenstufen.
6. ITG-Unterricht mit jahrgangsspezifischer Schwerpunktsetzung in jeder Klassenstufe der Sekundarstufe I.
7. Überlegung: Wiederbelebung der Laptop-Klasse, ggf. zunächst/und/oder/nur in der Oberstufe.

8. Die Rolle der Webseite und der App

Bei der Vorbereitung dieses Leitfadens und während der Projekttage 2017 hat der Webmaster Erfahrungen gemacht, die in die Fortentwicklung der Webseite einfließen können. Der Relaunch vom 14. Juli 2017 hat eine deutliche Verbesserung für die Nutzbarkeit durch mobile Endgeräte gebracht. Dem Prinzip „Mobile first“ sind wir näher gekommen.
Die Schülerkonferenz äußerte am 16. Mai 2017 folgende Wünsche:

- Mehr **Gesichter von Lehrern**, zumindest aber von der Schulleitung, damit man sich ein Bild machen kann, wer einen erwartet.
- Verbesserung der Übersichtlichkeit der **Navigation**
- Aktivierung der **Kommentarfunktion** als unverzichtbare Grundlage einer wirklichen Akzeptanz der Seite durch die Schülerinnen und Schüler
- Häufigere Aktualisierung der **Online-Vertretungspläne** auch nach 15.00 Uhr des Vortags für diejenigen Schüler, die z.B. nicht zum ersten Block Unterricht haben

Die Service-Elemente der Webseite können weiter gestärkt werden, so die Sicht des Webmasters; vorzustellen sind:

- Ein **Kalendermodul**, das immer online die neuesten Termine anzeigt. Die jährliche bzw. monatliche Erstellung von Terminleisten in pdf-Form ist technisch im Prinzip überholt. Eine entsprechende Funktionalität ist in WeBBSchule enthalten, sie wird indes nicht genutzt.
- Eine für die jeweilige Nutzergruppe einsehbare Sammlung mit grundlegenden **Gremienbeschlüssen**, auf die bei strittigen Fragen zurückgegriffen werden kann.
- Eine **FAQ-Seite** für Anfragen von außen

- Ein rechnergestütztes System zur **Reservierung** zum Beispiel von Computerkabinetten, Sprachlabor usw.

Generell wäre es wünscheswert, wenn mehr Lehrkräfte sich an der Webseite beteiligen würden, indem sie Inhalte beitragen. Derzeit schreiben ca. 15 Kolleginnen und Kollegen Artikel. Die Seite eignet sich übrigens auch ausgezeichnet dazu, Schülerarbeiten zu veröffentlichen.
Die App wurde von Christian Steuer entwickelt, der mit dem Abitur die Schule soeben verlassen hat. Der Seminarkurs hat Kontakt aufgenommen und wird versuchen, sie zu übernehmen.

9. Zusammenfassung: Leitsätze, Lerninhalte, Lernziele

Für alle Fächer und alle Schüler

- Sichere Beherrschung von Standard-Software (Textverarbeitung, Tabellen-kalkulation, Präsentation, Media-Player, einfache Bild-, Ton-, Filmbearbeitung); dabei nicht Detailkenntnisse von spezifischen Programmen, sondern ein Verständnis von deren grundlegenden Funktionen
- Beschaffung von Informationen aus digitalen Quellen, dabei Einschätzung der Glaubwürdigkeit von Informationen
- Präsentation von Informationen mithilfe von digitalen Medien (Texte, Grafiken, Bilder, Präsentationen, Videofilme)
- Verinnerlichung digitaler Kommunikationsregeln
- Sensibilisierung für den Datenschutz
- Beherrschung von E-Mail als seriösem digitalem Kommunikationskanal; Versand von angehängten Dateien
- Verinnerlichung einer kohärenten Nomenklatur zur Vergabe von Dateinamen
- Routine beim Bewegen in digitalen Lernumgebungen

Für ITG-Unterricht und ältere Schüler

- Fähigkeit, einfache Hardwarekomponenten zu installieren und grundlegende Fehler zu beheben (Rechner, Bildschirm, Eingabegeräte, Drucker, Scanner, Router)
- Fähigkeit, Betriebssysteme und Anwendungsprogramme zu installieren
- Fähigkeit, Probleme selbstständig mittels der Hilfefunktionen bzw. von Internetressourcen zu lösen

Für alle Fächer und die Sekundarstufe II

- Kritische Reflexion der Rolle von marktbeherrschenden Konzernen (Google, Amazon, Microsoft, Apple, Facebook), Kenntnis der Open-Source-Bewegung im weitesten Sinn
- Kritische Reflexion der Rolle von ADM (= algorithmic decision making) -Prozessen in Suchmaschinen und Sozialen Netzwerken

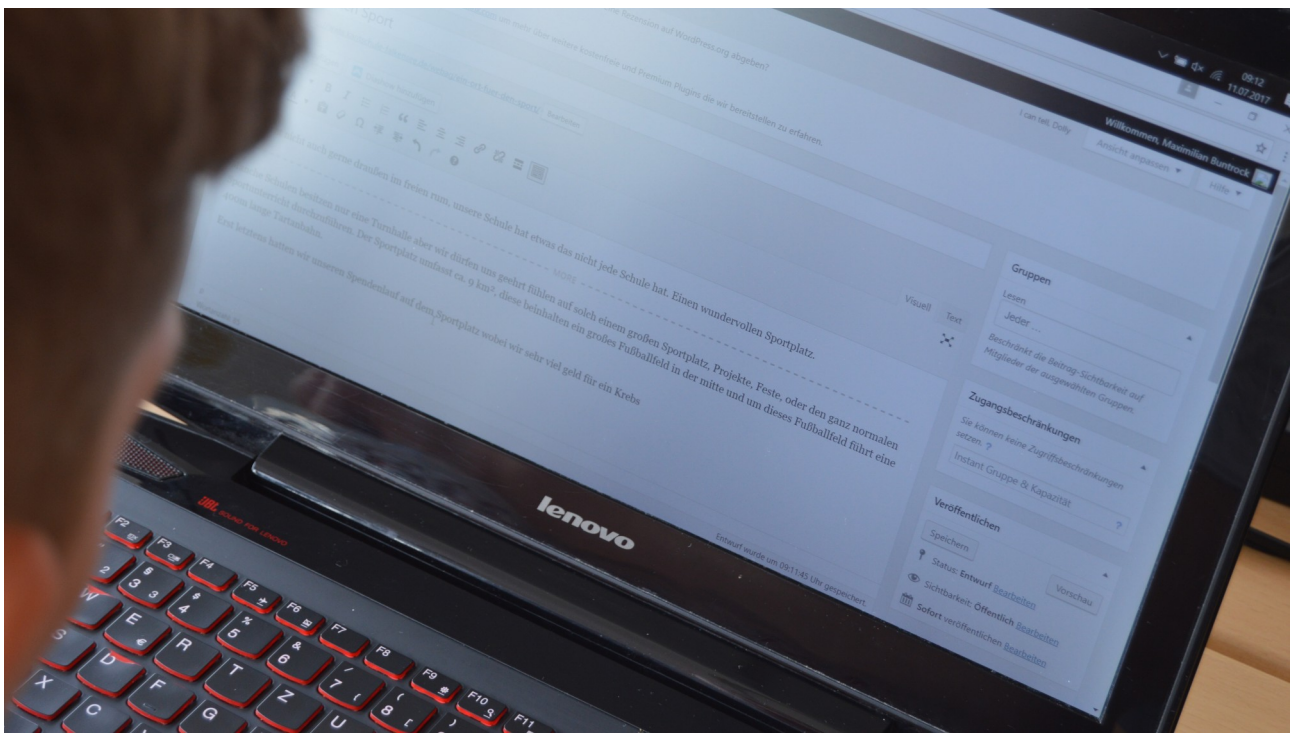
Schlussredaktion: Hartmut Riedel
Zuarbeit von: Protokolle verschiedener Sitzungen der Schulkonferenz, der Schülerkonferenz und der AG Medien, Frau Rambow (6.1), Herr Dr. Reichel (6.2), Frau Wald (7), redaktionelle Änderunegen nach der KdL und der Schulkonferenz vom 17. Juli 2017

Falkensee, den 20. Juli 2017

Die zehn Gebote in den Sozialen Medien

1 Schreibe mit Bedacht. Das Internet vergisst nicht und alles, was du geschrieben hast, kann gegen dich verwendet werden.
2 Gib nicht zu viel Privates von dir preis.
3 Ignoriere Unbekannte.
4 Klicke nicht einfach auf Links, ohne zu überlegen, ob sie einen vertrauenswürdigen Ursprung haben.
5 Poste nur Positives über andere.
6 Wenn du jemanden kritisieren willst, dann tu das nicht öffentlich und nicht über die sozialen Medien, sondern geh zu ihm hin und sage es ihm ins Gesicht.
7 Veröffentliche keine Bilder oder Filme von anderen ohne deren ausdrückliches Einverständnis. Das ist eine Straftat.
8 Stelle nichts Falsches ins Netz.
9 Achte auf den Empfängerkreis.
10 Verschicke niemals freizügige Fotos von dir, egal wie verliebt du bist.

Und vor allem: Nimm die Sozialen Medien nicht so wichtig. Echte Freunde gibt es nur im echten Leben.



Medienkompetenz Fördern
Kinder brauchen Elternkompetenz

Aufklären

Was kann mein Handy oder Computer?
Meine Daten gehören mir! Urheberrecht beachten!
Gesetze und Verantwortung für sein Tun besprechen!

Klare Regeln setzen

Klare Regeln zur Handy- und Computernutzung! „Eltern-Kind- Vertrag"
Die Hausordnung der Schule einhalten! Mit Kind besprechen.
Was darf mein Kind im Internet (Facebook, Instagram ...) ?

Hinschauen

Was macht mein Kind mit seinem Handy und Computer?
Was postet mein Kind? Vorsicht mit Fotos von sich und anderen!
Kann mein Kind mit Standardsoftware umgehen?

Fördern

Umgangsformen in der Kommunikation lernen (Anrede.....).
Kennenlernen von Standardsoftware (Text, Präsentation, Kalkulation)
Umgang mit dem Computer erlernen. Was ist IT 4.0; SPAM.....?

Austauschen

Austausch mit anderen Eltern suchen!
Nutzen Sie Elternversammlungen und sprechen Sie mit den Lehrern!
Teilen Sie Erfahrungen ! Machen Sie mit bei der Medienkompetenz!

Medienkompetenz, Kant macht mit. Infos: https:// (Link folgt)