



Unser Medienkonzept

Stand März 2024



Inhalt

1. Vorwort	S. 3
2. Übersicht über das weite Feld der digitalen Welt	S. 3
3. Hardware – digitale Ausstattung unserer Schule	S. 4
4. Die sechs Kompetenzen in der digitalen Welt des HKM	S. 4
5. Medienpädagogische Überlegungen zu den Kompetenzen	S. 4
6. Übersicht über außerunterrichtliche Medienbildung	S. 5
7. Nutzung digitaler Medien und Medienerziehung im Fachunterricht	S. 6
8. Jugendmedienschutz	S. 7
9. Unser Beratungsteam	S. 11
10. Unsere Ziele	S. 11
11. Anhänge, Links und Quellenangaben	S. 12

1. Vorwort

Die Welt der digitalen Medien ist groß. Die Ausbildung aller Kompetenzen, sei es die Bedienung von Hardware oder Programmen oder der sensible Umgang mit den Möglichkeiten und Gefahren des Internets, ist komplex. Im Folgenden möchten wir einen Überblick über den aktuellen Stand der Medienerziehung an unserem Gymnasium und unsere Pläne für die Zukunft bieten. Unser Medienkonzept ist nicht als feststehender Plan zu verstehen. Wir werden mit dem Aufbau der Schule und der wachsenden Digitalisierung stets neu bewerten, welche Veränderungen wir vornehmen müssen.

2. Übersicht über das weite Feld der digitalen Welt



3. Hardware – digitale Ausstattung unserer Schule

Aktuell sind alle Klassenräume mit einem Computer und einem Beamer ausgestattet. Noch nicht einheitlich sind unsere Räume hinsichtlich der Tafeln bestückt. Während in manchen Räumen noch klassische Blackboards mit Kreide genutzt werden oder Whiteboards mit Markern, sind im neuen D-Gebäude die Klassenräume mit Smart-Boards ausgestattet. Diese ermöglichen einen vielfältigen digitalen Unterricht. Als sehr praktisch erweisen sich auch unsere Dokumentenkameras, die den alten Overheadprojektor überflüssig machen.

Durch die Pandemie haben wir Laptops erhalten, die wir bei Bedarf an die Schülerschaft verleihen können. Auch das Kollegium wurde auf Wunsch mit Laptops oder Tablets ausgestattet, was sich positiv auf den Unterricht auswirkt. Viele unserer Lehrkräfte schließen ihr Tablet an den Beamer an, sodass der gesamte Unterricht digital begleitet wird.

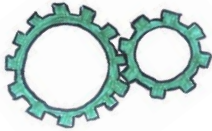



Für den Einsatz von Tablets oder Laptops im Unterricht haben wir zwei Rollkoffer mit jeweils 15 I-pads und weitere 15 Convertibles sowie 15 Notebooks, die für den Unterricht reserviert werden können. Zusätzlich dienen die EDV-Räume als Möglichkeit dafür, dass die Kinder selbstständig am Computer arbeiten können. Um zu vermeiden, dass die Veraltung von Geräten der Arbeit ein schnelles Ende bereitet, sehen wir außerdem die Methode „Bring your own device“, ob Handy, Tablet oder Notebook, als praktische Lösung für unsere Schülerschaft in den höheren Klassen.

Im Zuge des Aufbaus der Schule gehen wir von einem stets wachsenden Bestand an Geräten aus.

4. Die sechs Kompetenzen in der digitalen Welt des HKM



1. *Suchen, Bearbeiten und Aufbewahren*
2. *Kommunizieren und Kooperieren*
3. *Produzieren und Präsentieren*
4. *Schützen und sicher Agieren*
5. *Problemlösen und Handeln*
6. *Analysieren und Reflektieren*



5. Medienpädagogische Überlegungen zu den Kompetenzen

Die Fertigkeit, ein Handy zu bedienen, erwirbt man fast nebenbei. Richtige Medienkompetenz ist jedoch nicht etwas, was wir voraussetzen. Selbst grundlegende Fähigkeiten, die Bedienung und die Anwendung von Programmen wie Word, PowerPoint und Bildbearbeitungsprogrammen können in unserer Medien-AG erlernt werden. In Klasse 7 gibt es außerdem die im Stundenplan verankerte Unterrichtsstunde „Medienbildung“, in der Fertigkeiten zu den genannten Programmen gelernt werden.

Die erste der sechs Kompetenzen der digitalen Welt, ‚Suchen, Bearbeiten und Aufbewahren‘, wird hauptsächlich bei Rechercharbeiten im Fachunterricht gelernt. Dabei stellen sich die Fragen, wie man richtig recherchiert, welche Seiten seriös sind und wie man erkennt, richtige und falsche Informationen zu unterscheiden. Das Suchen von Informationen auf diversen Seiten sowie das Abspeichern von Daten auf einem PC, USB-Stick oder in einer Cloud sollen geübt werden.

‚Kommunizieren und Kooperieren‘ bringt in der digitalen Welt andere Hürden mit sich als in der realen Welt. Das Verschicken von Nachrichten per Email oder im Schulportal ist teilweise Neuland für einige Kinder. Neben dem reinen Erlernen der Funktionen ist es uns wichtig, dass unsere Schülerschaft einen sensiblen Umgang in der Kommunikation im Netz lernt, u.a. durch Chatregeln und Aufklärung über Cybermobbing, HateSpeech etc. Weitere Erläuterungen können dem Kapitel über Medienschutz entnommen werden.

Seit 2020 nutzen wir das Schulportal, das uns immer mehr Funktionen zur Verfügung stellt. Unsere Schülerschaft muss in der Lage sein, von den Lehrkräften eingestellte Aufgaben abzurufen und eigene Aufgaben hochzuladen. Außerdem bietet das Schulportal die Möglichkeit, mit Lehrkräften Nachrichten auszutauschen und Informationen wie Noten, Termine von Arbeiten und Einträge im Kalender nachzusehen. Für uns Lehrkräfte bieten sich noch weitere praktische Funktionen. Das DSB ist eine App, auf der u.a. aktuelle Ankündigungen zum Tagesplan, zum Beispiel Unterrichtsvertretungen, nachgeschaut werden können. In Zukunft werden wir das ‚Klassenbuch‘ in digitaler Form im Schulportal verwenden.

6. Übersicht über Medienbildung

Klasse 5	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einführung in das Schulportal durch die Klassenleitungen ▪ Nutzung von Anton <p><u>Medien-AG:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Erlernen von grundlegenden Bedienelementen am Computer. ▪ Erlernen, wie man eine Powerpoint-Präsentation erstellt.
Klasse 7	<p><u>Unterrichtsstunde: Medienbildung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlegende Bedienungselemente von Computern. ▪ Speichern und Abrufen von Daten ▪ Grundlegende Kenntnisse in Programmen wie Word, Excel, Paint, PowerPoint Schreiben einer Email. <p><u>Für den Medienschutz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Film <i>Verkllickt</i> von der Jugendkoordination der Polizei ▪ Besuch der Digitalen Helden ab 2021
Klasse 9	<ul style="list-style-type: none"> ▪ WU „Digitale Helden“ - SuS werden zu Experten ausgebildet und klären jüngere SuS auf.
Oberstufe	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorträge zu Rechtsgrundlagen im Internet, zum Beispiel von der Polizeioberkommissarin Jennifer Maske (Jugendkoordination Polizei)

7. Nutzung digitaler Medien und Medienerziehung im Fachunterricht

Fast nebenbei und doch gezielt werden einzelne Medienkompetenzen in unserem Fachunterricht gefördert. Im Folgenden eine Übersicht über die Implementierung in den einzelnen Fächern.

Biologie

Klasse 5	Plakate; Edupool
Klasse 6	Die SuS sollen in Kleingruppen eine Power-Point-Präsentation zu einem Vertreter einer der behandelten Wirbeltiere anfertigen; Edupool
Klasse 8	Apps zur Pflanzenbestimmung; Edupool
Klasse 10	StopMotion Aoo für Mitose und Meiose; Edupool

Deutsch

Klasse 5	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verwendung von Word ➤ Schreiben einer Email
Klasse 6	<p>Noch optional:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lektüre „Vernetzt Gehetzt“ zum Thema Cybermobbing ➤ Referate am Computer in Word ➤ Fotostory mit Power Point und mit der App „Stop Motion Studio“

Englisch

In Englisch arbeiten wir mit der „BiBox“. Teilweise arbeiten die Kinder auch zu Hause damit. Diese enthält das Lehrwerk in digitaler Form inkl. aller Hörtexte und zusätzlichen Aufgaben. Das Lehrwerk bietet einen ‚zu großen Pool‘ an Ideen und Möglichkeiten für die Arbeit mit Medien, um diese hier einzeln aufzuführen. Im Unterricht werden je nach Lerngruppe und Thema die Optionen individuell ausgeschöpft und Lern-Apps integriert. Zum Beispiel werden folgende Lern-Apps verwendet:

- Für Lernhilfen: Sofatutor, Learningapp.org, Quizlet
- Für Umfragen, Feedback, Schüleraktivierung: Kahoot, BitteFeedback.de, Fragmich.xyz, Oncoo.de, Tweedback.de, Wooclab.com
- Um Kreative Produkte zu erstellen: bookcreator.com, breakyourownnews.com, canva.com, meinmeme.de,
- Materialien (gemeinsam) erstellen und teilen: Etherpad, Padlet, TaskCards, Classroomscene.com

Folgende Angaben sind lediglich Beispiele aus dem Unterricht und keine verbindlichen Inhalte:

Klasse 6	London Sightseeing-Rundgang mit Videos oder z.B. vom London Eye 360°
Klasse 7	Optional: Verwendung von Vokabel-Apps auf dem Handy. Foto-Story mit Apps erstellen.
Klasse 8	Poster digital gestalten, PowerPoint gestalten, Kollagen erstellen, Audio- und Videotouren, Arbeit mit Filmtrailern und Filmausschnitten, Arbeit mit Liedern.
Klasse 9	Foto-Story / Graphic Novels

Erdkunde

Klasse 5	<ul style="list-style-type: none">➤ Geoinformationssysteme, Einsatz von Diercke-Webgis (Verwendungsbsp. Deutschland – Topographie)➤ Online-Links im Terra-Buch.➤ Google Maps- Schulweganalyse➤ Google Earth- Großlandschften Deutschlands
Klasse 6	<ul style="list-style-type: none">➤ Google Maps- digitale Exkursionen durch Europa➤ Google Earth - Erkundung der Topographie Europas
Klasse 9	<ul style="list-style-type: none">➤ PowerPoint/Prezi- Referate➤ Word- Handouts zu den Referaten➤ Kahoot - spielerisch Quizfragen beantworten➤ Mentimeter- online Umfragen

Eine der zentralen digitalen Ressourcen, die wir nutzen, ist das Internet. Wir verwenden Online-Karten, um geographische Merkmale zu erkunden und zu analysieren. Zum Beispiel werden Google Maps und andere Kartenanwendungen genutzt, um die Topographie verschiedener Regionen zu untersuchen. Die Schüler können durch Zoomen und Scrollen detaillierte Informationen über bestimmte Orte erhalten. Darüber hinaus werden Online-Atlanten verwendet, um die Lage von Ländern, Städten und geographischen Merkmalen weltweit zu erkunden.

Ein weiteres wichtiges digitales Werkzeug, das wir einsetzen, sind Geographie-Apps. Es gibt verschiedene Apps, die den Schülern helfen, geographische Kenntnisse spielerisch zu erlernen. Zum Beispiel verwenden wir eine App, bei der die Schüler verschiedene Rätsel und Quizfragen über Länder, Hauptstädte und geographische Merkmale lösen müssen.

Ein besonders spannender Aspekt unserer digitalen Tätigkeiten ist die Verwendung von virtuellen Exkursionen. Die Schüler können in verschiedene geographische Regionen eintauchen, ohne das Klassenzimmer zu verlassen. Wir unternehmen virtuelle Touren durch Nationalparks, geographische Wunder und Kulturstätten. Bald starten wir damit, diese Touren mithilfe von Virtual-Reality-Brillen noch lebhafter zu gestalten.

Um die Zusammenarbeit und den Austausch zu fördern, nutzen wir Online-Diskussionsforen und virtuelle Klassenzimmerplattformen. Die Schüler können über geographische Themen diskutieren, Fragen stellen und ihr Wissen teilen.

Ethik

Klasse 5	<ul style="list-style-type: none">➤ Fotostory (App) zum Thema Freundschaft
Klasse 6	<ul style="list-style-type: none">➤ Digitale Freundschaften➤ Kahoot zur Quizerstellung (Lehrkraft erstellt das Quiz)
Klasse 7	<ul style="list-style-type: none">➤ Referate halten (Powerpoint-Präsentation)➤ Umgang mit Cybermobbing➤ Kahoot zur Quizerstellung (auch SuS selbst erstellen lassen)➤ Wortwolke (Software: Mentimeter)

Klasse 8	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflexion von Medienkonsum ➤ Kahoot zur Quizerstellung (auch SuS selbst erstellen lassen)
Klasse 9	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schreiben eines Essays (Nutzung von Word) ➤ Nutzung und Einsatz von Quellen (z.B. zum Thema Fake-News) ➤ Wahrheit und Medien ➤ Kahoot zur Quizerstellung (auch SuS selbst erstellen lassen)
Klasse 10	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schreiben eines Essays (Nutzung von Word) ➤ Kahoot zur Quizerstellung (auch SuS selbst erstellen lassen)

Geschichte

Klasse 5	In der Jahrgangsstufe 5 recherchieren die Lerngruppenmitglieder (wahlweise in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit) im Internet zur Geschichte und Bedeutung der Stadt Trier. Die Schülerinnen und Schüler lernen anlässlich der Klassenfahrt, gezielt Informationen im Internet zu suchen und dabei seriöse von unseriösen Quellen zu unterscheiden.
Klasse 6	In der Jahrgangsstufe 6 wird zu einem Thema der Wahl von den Lerngruppenmitgliedern (wahlweise in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit) eine Bildpräsentation mit PowerPoint vorbereitet, die von einem mündlichen Vortrag gestützt wird. Die Schülerinnen und Schüler lernen, PowerPoint im Rahmen eines Vortrages für die Präsentation von Bildquellen einzusetzen.

Kunst

Klasse 6	Schriftgestaltung – Arbeit am PC (verschiedene Schrifttypen und –arten kennenlernen und damit arbeiten)
Klasse 7	Verbindlich: Thema „Portrait“ – Bildbearbeitung mit z.B. Photoshop oder GIMP Optional: Fotostory, Graphic Novel , Stopmotion Videos (Kamera/Handy/Tablet/PC)

Mathematik

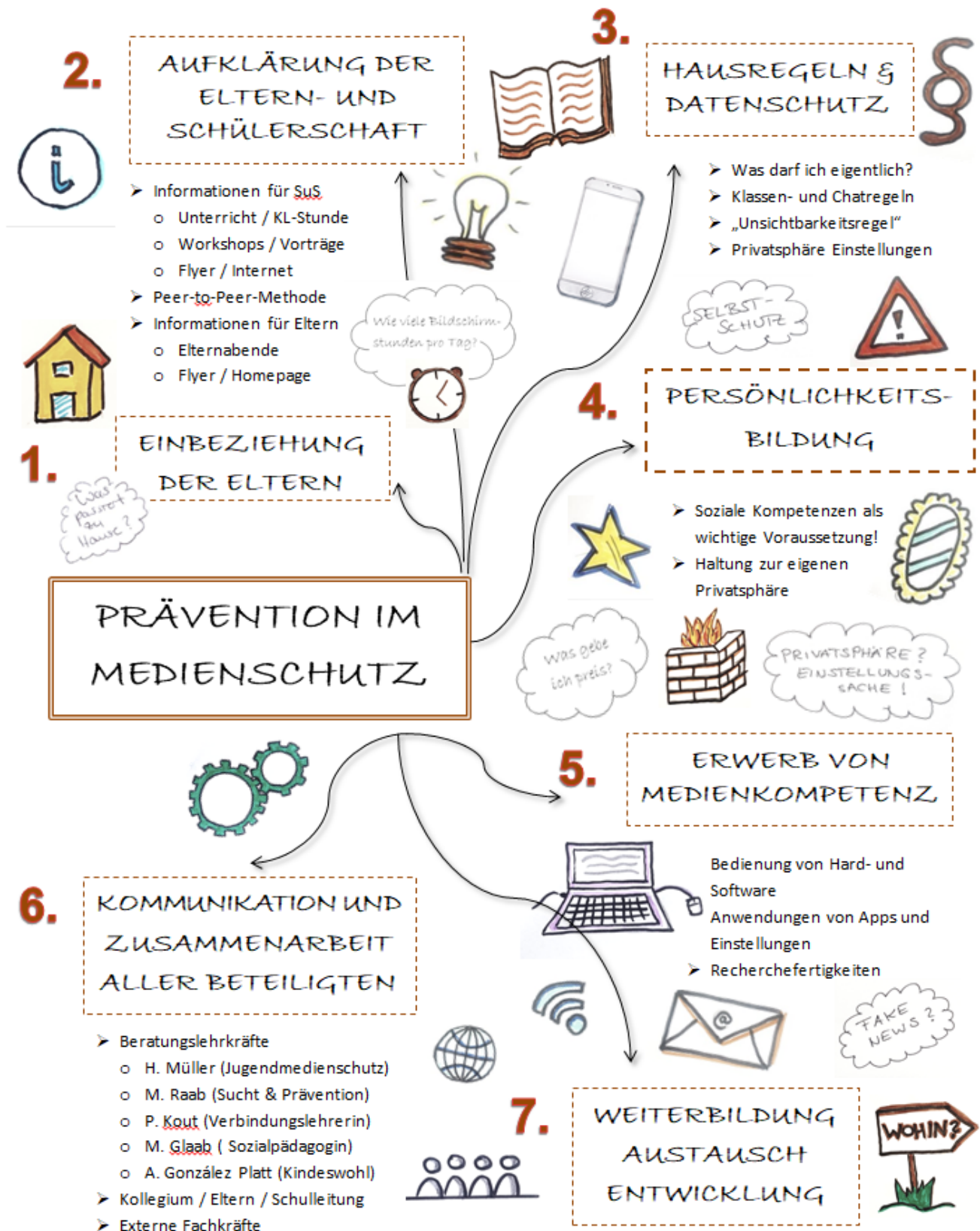
Klasse 5	Tabellenkalkulationssoftware Excel zur statistischen Erhebung von Daten und Erstellung von Diagrammen. (niedriges Niveau, ggf. nur zeigen oder leichte Aufgaben)
Klasse 6	Anwendung einer Geometrie-Software, z.B. GeoGebra (zur Zeichnung von Dreiecken, Mittelsenkrechte, Inkreis, Umkreis, Seiten- und Winkelhalbierende – niedriges Niveau, ggf. nur zeigen)
Klasse 7	Tabellenkalkulationssoftware Excel zur statistischen Erhebung von Daten und Erstellung von Diagrammen, (aufbauend auf Klasse 5, nun SuS selbst erstellen lassen.)
Klasse 8	Ab Klasse 8 wird der Taschenrechner eingeführt. Verbindlich: Verwendung von GeoGebra, ggf. als App auf dem Handy Optional: Verwendung der Apps Kahoot, Anton und MathCityMap

Sport

Klasse 5 & 6	<p>In der Jahrgangsstufe 5 & 6 finden Video-Tools zur Analyse und Verbesserung von Technik und Leistung bei verschiedenen Sportarten angewandt. Die Schüler*innen können zur Ausgestaltung der eigenen Choreographie bei rhythmischen Sportarten (Jump-Style, Akrobatik, Rope-Skipping, Fitness ...) Video-Aufnahmen zur Dokumentation und auch Selbstreflexion verwenden. Eine Nähe kann hier auch zu der von den Schüler*innen genutzten Social Media Plattformen hergestellt werden, indem sich beispielsweise an online Fitness-Challenges orientiert wird. Wichtig ist hierbei jedoch, einen kritischen Blick darauf zu werfen, dass nicht alles korrekt umgesetzt werden kann und viele der Videos so bearbeitet sind, dass sie ‚ideal‘ erscheinen.</p>
Klasse 7	<p>In der Jahrgangsstufe 7 werden ebenfalls Video-Tools verwendet, um eigene Style-Produkte zu erzeugen. Im Zusammenhang mit der Sportart Parcour erstellen die Schüler*innen ihren eigenen Run und unterlegen ihn ggf. mit selbstständig geschnittener Musik.</p> <p>Zu einem ausgewählten Thema (z.B. Handball) erarbeiten die Schüler*innen Kurzreferate nach vorangegangener Recherche in Partner- oder Gruppenarbeit. Sie lernen hier gezielt Informationen aus dem Netz zu filtern und seriöse von unseriösen Quellen zu unterscheiden.</p>
Klasse 8	<p>In der Jahrgangsstufe 8 gilt es das Thema Fitness zu durchdringen. Hierbei werden Fitness-Workouts oder Warm-Ups konzipiert und digital dokumentiert.</p> <p>Mit Blick auf die Ski-Exkursion zum Halbjahr arbeiten die Schüler*innen in Einzel-, Partner und Gruppenarbeiten Merkmale der Fahrtechniken heraus. Sie erkunden Herausforderungen und Gefahren von Ski-Gebieten, beschäftigen sich mit den verschiedenen Winterdisziplinen und dem Thema Nachhaltigkeit im Wintersport. Dazu werden verschiedene Dokumentationen diskutiert, Video-Material analysiert und eine ausführliche Recherche betrieben.</p>

8. Jugendmedienschutz

Der Medienschutz an unserem Gymnasium besteht zum größten Teil aus **präventiver Arbeit**, welche sich aus folgenden Bereichen zusammensetzt. Unterhalb der MindMap werden die einzelnen Punkte erläutert.



Erläuterungen zur MindMap

Die wichtigste Arbeit der Prävention ist die **Aufklärung**. Informierte Kinder werden Kinder, die bessere Entscheidungen für sich und für andere treffen können. Wir Lehrkräfte, vor allem wir Beratungslehrer*innen, dienen als Ansprechpersonen für die Eltern- und die Schülerschaft. Klassenleitungen besprechen **Verhaltens- und Kommunikationsregeln**, zum Beispiel für Gruppenchats. Die KL-Stunde bietet Raum und Zeit für individuelle Gespräche über die Nutzung digitaler Medien und sozialer Netzwerke. Fachleitungen klären im Unterricht **Vor- und Nachteile des Internets, von sozialen Medien** etc. Außerdem soll in Klasse 7 der Film ‚Verklickt‘ geschaut und nachbesprochen werden. Dies ist ein Film der Jugendkoordination der Polizei und stellt schülernah die Probleme dar, die durch unüberlegtes Kommunizieren und Verbreiten von Fotos im Netz entstehen können.

Weitere Wege der Aufklärung sehen wir darin, dass sich die Schülerschaft untereinander hilft und informiert. Aktuelle Informationen zu neuen Apps, die sich rasant verändern, können so auf schnellerem Wege verbreitet werden. Diese **Peer-to-Peer-Methode** findet in Klasse 9 mit den **Digitalen Helden** statt. Hier werden Schüler*innen im Wahlpflichtunterricht Experten von Medienschutz und von sozialen Netzwerken ausgebildet. Sie sind als Multiplikatoren für jüngere Schüler*innen tätig, indem sie in die Klassen gehen und dort die Kinder beraten und ihnen helfen. Der Zugang über Peers kann die Vor- und Nachteile von Apps gegebenenfalls besser verbreiten.

In höheren Klassen können **Workshops** und Vorträge durch **Experten von außerhalb** stattfinden, zum Beispiel ist der Workshop „HateSpeech“ geeignet, der ebenfalls von den Digitalen Helden angeboten wird.

Ob die gezielte Nutzung oder das Einsammeln von Handys im Unterricht eine Prävention darstellen, wird immer individuell und situativ von den verantwortlichen Lehrkräften entschieden. Grundsätzliche sehen wir, dass **Medienaufklärung durch die Verwendung** und nicht durch Verbote einhergeht. Bei der jüngeren Schülerschaft wird der Einsatz von Handys, zum Beispiel für die Nutzung des Schulportals oder der Anton-App, begleitet und findet nur eingeschränkt statt, da wir nicht davon ausgehen, dass schon alle Kinder ein Smartphone in die Schule mitbringen.

Unsere **Hausordnung** beinhaltet folgende Regeln, welche zum Schutz der Kinder dienen:

- Elektronische Geräte dürfen in der Sekundarstufe I auf dem Schulgelände nicht ohne die ausdrückliche Erlaubnis einer Lehrkraft genutzt werden.
- Es ist verboten, jemanden ohne Einwilligung zu fotografieren, Fotos weiterzugeben oder gar zu verfälschen, insb. die Veröffentlichung von Fotos und Videos im Internet ist ohne das Einverständnis der betroffenen Personen verboten.

Bis zur 10. Klasse gilt folglich als Schutz für die Kinder, dass Handys „unsichtbar“ gehandhabt werden. Dass Schüler*innen trotzdem in sozialen Netzwerken tätig sind, ist uns bewusst. Hierüber werden die Klassenleitungen bei Bedarf in den **KL-Stunden** mit ihrer Klasse sprechen und gegebenenfalls **Regeln für Gruppenchats** zusätzlich zu den normalen Verhaltensregeln und der Hausordnung aufstellen.

An dieser Stelle möchten wir ausdrücklich auf die **Verantwortlichkeit der Erziehungsberechtigten** verweisen. Eltern müssen ihren Kindern diverse Apps erlauben (WhatsApp ist ab 16) und sollten darüber Bescheid wissen, welche Apps ihre Kinder auf ihren Handys haben, welche Kontakte sie in welcher Form

pflegen, was sie von sich Preis geben und wie viele Stunden sie in der Woche auf einen Bildschirm schauen. Eltern können mit ihren Kindern einen **Mediennutzungsvertrag** schließen. Dieser beinhaltet u.a. eine gewisse Anzahl an Stunden, die Kinder pro Woche „Bildschirmzeit“ haben. Diese dürfen sie frei einteilen. Bei der sogenannten „Bildschirmzeit“ muss ggf. unterschieden werden, ob ein Kind dies für das Lernen verwendet oder für die eigene Freizeit. Mehr Informationen zu einem geeigneten Mediennutzungsvertrag kann unter www.medien-sicher.de gefunden werden.

Es wird vom Landeselternbeirat Hessen dringend empfohlen, App Stores und Router mit einem Passwort zu schützen, sodass Kinder bis zu einem bestimmten Alter keine Alleingänge in der unbekanntem Netzwelt unternehmen können. Eltern erhalten dazu auf unseren **Elternabend** Informationen in Form eines Kurzvortrags sowie eine Zusammenfassung des Flyers des Landeselternbeirats. Ebenfalls sind auf unserer Homepage Links zu Seiten zu finden, auf denen Eltern weitere Hilfe erhalten. Klicksafe und die Digitalen Helden sind Beispiele, bei denen sich Eltern informieren können, wie sie ihre Kinder schützen.

Die vermutlich wichtigste präventive Arbeit im Medienschutz, die sich jedoch kaum messen lässt, ist die Erziehung und Bildung von Kindern zu verantwortungsbewussten und mündigen Jugendlichen. Soziale Kompetenzen sind somit auch wichtige Voraussetzungen für den Umgang mit sich selbst und den Mitmenschen im weltweiten Netz. Eine gute **Persönlichkeitsbildung** soll so automatisch zum Selbst- und Fremdschutz führen.

Ratgeber für Eltern

Konkret möchten wir auch hier wichtige Ratschläge für die Medienerziehung zu Hause aufführen, die der Landeselternbeirat Hessen in einem Flyer zusammengestellt hat:

Vom Landeselternbeirat von Hessen

Medienerziehung - Schützen Sie Ihr Kind!

Die Verbindung zwischen Bildschirmkonsum und schwachen Schulleistungen ist offensichtlich. Der Landeselternbeirat von Hessen hat im Zuge des Jugendmedienschutzes Empfehlungen zur Medienerziehung herausgegeben. Diese haben wir für Sie etwas zusammengefasst. Treten Sie mit anderen Eltern der Klasse Ihres Kindes in Kontakt, um einheitliche Regelungen zu finden, damit sich kein Kind ausgeschlossen fühlt und sagen kann „Alle haben das“ oder „Alle machen das.“

Die wichtigsten Empfehlungen in Kürze:

Alters- und Zeitbeschränkungen:

- ❖ Das Kinderzimmer sollte bis zum Alter von 14 Jahren eine bildschirm- und internetfreie Zone sein. Außerdem sollten Handys schon abends eingesammelt werden. Kein Kind sollte vor dem Schlafengehen oder gar nachts Zugriff zum Internet haben.
- ❖ Zehnjährige sollten höchstens 1,5 Stunden täglich vor einem Bildschirm verbringen (egal ob Handy, PC oder Fernseher).

Sprechen Sie mit Ihrem Kind!

- ❖ Begleiten Sie die Onlineaktivitäten Ihres Kindes, indem Sie darüber sprechen und Sie den **App-Store mit einem Passwort schützen, das nur Sie kennen.**
- ❖ Stellen Sie die Privatsphäre-Einstellungen von Apps gemeinsam ein (TikTok, WhatsApp, etc.).
- ❖ Was darf Ihr Kind teilen? Was darf Ihr Kind schreiben? Mit wem darf es Kontakt haben? Klären Sie Ihr Kind über die Gefahren auf. Ein gepostetes Bild ist ggf. für immer im Netz.
- ❖ Vereinbaren Sie klare Regeln für die Benutzung des Handys oder generell für die Nutzung von Bildschirmgeräten und dem Internet. Ideen zu einem „Handynutzungsvertrag“ finden Sie auf www.medien-sicher.de.

Ausführlicher Flyer auf: Landeselternbeirat Hessen: <https://leb-hessen.de/startseite/infomaterial/>

Hilfe und Beratung finden Sie hier:

- ❖ Jugendmedienschutzberaterin am Gymnasium Römerhof ist Helena Müller, die Sie unter folgender Email erreichen können: mueller@gymnasium-roemerhof.de
- ❖ Weitere Experten im Internet:

- klicksafe.de
- schau-hin.info
- bundespruefstelle.de
- jugend-und-handy.de



9. Unser Beratungsteam

Unser aktuell noch kleines Kollegium ist insgesamt als Beratungsteam zu sehen und so stehen alle Lehrkräfte als Ansprechpartner*innen zur Verfügung. Besondere Aufgabenbereiche haben folgende Personen:

- **Jugendmedienschutzberaterin Helena Müller**
Kontakt: helena.mueller@schule.hessen.de
- **Berater für Sucht und Prävention Michael Raab**
Kontakt: michael.raab@schule.hessen.de
- **Verbindungslehrerinnen Antje Ziogas und Theresa Krieger**
Kontakt: antje.ziogas@schule.hessen.de und theresa.krieger@schule.hessen.de
- **Sozialpädagogin Magdalena Lenz**
Kontakt: lenz@stadt-frankfurt.de
- **Kindeswohl-Beratungsteam Magdalena Lenz und Anna González Platt**
Kontakt: lenz@stadt-frankfurt.de und anna.gonzalezplatt@schule.hessen.de

Unsere Zusammenarbeit und der ständige Austausch untereinander führen zu einem Gesamtbild der Themen und Probleme unserer Schülerschaft. Die Zusammenarbeit mit externen Fachkräften sowie Fortbildungen und Austausch untereinander stellen zudem sicher, dass wir auf dem aktuellen Stand bleiben.

10. Unsere Ziele

Um den Menschen und nicht die Technik im Fokus zu behalten, ist es wohl unser größtes Anliegen, dass unsere Schüler*innen in ihrer persönlichen Entwicklung stets eine angemessene und angepasste Bildung und Beratung erhalten. Dabei sollen die Medien so genutzt werden, dass sie einen Mehrwert darstellen. Sie sollen nicht überhandnehmen, wo ohne Medien ein nachhaltigeres Ergebnis erzielt werden kann.

Während schwierige Themen wie Sicherheit, Datenschutz und Cybermobbing hoffentlich wenig aktives Einschreiten, sondern nur präventive Aufklärung erfordern, werden konkrete Fertigkeiten und Kompetenzen der Mediennutzung im ständigen Wandel bleiben. Ein weiteres wichtiges Ziel besteht somit darin, dass unsere Schulentwicklung mit der Geschwindigkeit der digitalen Welt Schritt halten kann. Die Neugründung unseres Gymnasiums bietet Möglichkeiten, die wir nutzen wollen. Mit einem neuen Schulgebäude kommt hoffentlich auch neuste Technik – und zwar in jedem Raum. W-Lan in Schulen ist bis dahin vielleicht kein Thema mehr, sondern selbstverständlich.

Als Beispiele für eine Auseinandersetzung lassen sich jetzt schon folgende Themen nennen, die im Laufe der Jahre geklärt werden müssen:

- Ausweitung der Nutzung des Schulportals Hessen im Schulalltag, ggf. Arbeit mit Moodle
- Wann sind Videokonferenzen außerhalb von Notfallsituationen sinnvoll und umsetzbar?
- Handynutzung für ältere Schüler*innen auf dem Schulgelände (welche Regeln?)
- W-Lan Nutzung auf dem Schulgelände (wie nutzbar?)

11. Anhänge, Links und Quellenangaben

- Zum Schulportal Hessen: <https://login.schulportal.hessen.de/>
- HKM: Praxisleitfaden Medienkompetenz – Bildung in der digitalen Welt
https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/praxisleitfaden_medienkompetenz_-_bildung_in_die_digitale_welt.pdf
- HKM: Handreichung für Lehrkräfte zum Umgang mit Sozialen Netzwerken in hessischen Schulen
https://www.wiesbaden.de/microsite/medienzentrum/medien/bindata/Handreichung_Soziale_Netzwerke_-_Stand_Februar_2015.pdf
- Webinar: Das erste Smartphone. Tipps und Tricks für Eltern
<https://digitale-helden.de/angebote/webinare/das-erste-smartphone/>
- <https://www.klicksafe.de/>
- <https://www.schau-hin.info>
- <https://www.jugend-und-handy.de>
- <https://bundespruefstelle.de>
- Link zum Flyer des Landeselternbeirats
http://www.medien-sicher.de/wp-content/uploads/2009/02/Infoblatt_Jugendmedienschutz_Flyer.pdf