

# Benutzerordnung für die Nutzung elternfinanzierter digitaler Endgeräte im schulischen Kontext

## 1. Nutzung des digitalen Endgeräts

- 1.1. Das Gerät ist mit einer Schutzhülle zu versehen (Versicherungsschutz) und vor Flüssigkeiten und starkem Druck zu schützen. Das Gerät selbst, Hüllen und Stifte sind mit Namen zu beschriften. Das Gerät ist mit einem Passwort (Code) zu sichern.
- 1.2. Probleme mit Soft- oder Hardware müssen schnellstmöglich gelöst werden, sodass das Gerät im Unterricht wieder eingesetzt werden kann. Im Falle eines schwerwiegenderen Defekts oder nötigen Austauschs des Gerätes muss für eine schnelle Abwicklung gesorgt werden. Die Schule stellt zu diesem Zweck Leihgeräte zur Verfügung.
- 1.3. Der Internetzugang in der Schule erfolgt über den IServ-Proxy, der jugendgefährdendes Material möglichst filtert. Es dürfen keine rassistischen, pornografischen oder anderweitig verbotenen oder nicht altersgemäße Daten auf dem Gerät gespeichert oder verwendet werden.
- 1.4. Jegliche private Nutzung der Geräte (Chat, soziale Netzwerke, Musik hören, Filme schauen, Spiele spielen) ist während der Schulzeit verboten. Ausnahmen sind Projekte, in denen dies sinnvoll oder erforderlich ist. In jedem Fall ist die unterrichtende Lehrkraft um Erlaubnis zu bitten, bevor eine solche Nutzung stattfindet.
- 1.5. Die Geräte bleiben während der großen Pausen im Klassenraum. Es wird ein Klassendienst mit jeweils zwei Schülerinnen und Schülern eingesetzt, der in den Pausen im Klassenraum verbleibt und aufpasst, damit keine Geräte entwendet oder beschädigt werden.
- 1.6. Weitere Regelungen für den Unterricht werden mit den jeweiligen Fachlehrkräften abgesprochen. Ggf. wird die App Apple Classroom eingesetzt, die die unterrichtliche Kontrolle der Geräte ermöglicht. Der Homebildschirm kann mit der App eingesehen werden, die geöffneten Apps werden angezeigt, eine Einsicht in die eigenen Dateien ist aber zu keiner Zeit möglich.

## 2. Verantwortlichkeiten der Schülerinnen und Schüler

- 2.1. Die Schülerinnen und Schüler gehen mit den Geräten sorgsam um und sind selbst dafür verantwortlich, dass die Geräte während der Schulzeit betriebsbereit sind (aufgeladen und intakt, ausreichend freier Speicherplatz).
- 2.2. Apps müssen so organisiert werden, dass sie jederzeit schnell aufgefunden werden können. Gleiches gilt für die Datenverwaltung und die digitale Mappe, die von den Schülerinnen und Schülern gemeinsam mit den Lehrkräften nach vorgegebenem Muster eingeübt und angelegt wird.
- 2.3. Die Schülerinnen und Schüler sorgen dafür, dass der Charakter des Gerätes, trotz privater Nutzung, als Arbeitsgerät erhalten bleibt. Der erste Homebildschirm ist für schulische Anwendungen reserviert. Schulische und private Apps sind getrennt zu halten.
- 2.4. Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die „Regeln für die Benutzung von Digitalen Endgeräten in der Schulzeit“<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Diese sind in den Klassen mit den Klassenlehrkräften besprochen worden. (vgl. Anhang 1)

### 3. Persönlichkeits- und Urheberrechte sowie Datenschutz

- 3.1. Das Fotografieren, Filmen sowie Tonaufnahmen sind zum Schutz der Persönlichkeitsrechte anderer ohne vorherige Genehmigung untersagt. Es gelten die gesetzlichen Bestimmungen zum Recht am eigenen Bild.
- 3.2. Das Urheberrecht muss jederzeit gewahrt werden. Der Download oder das Streaming von Filmen, Musik und Spielen ist auf dem gesamten Schulgelände ausdrücklich verboten, sofern es nicht explizit durch eine Lehrkraft angeordnet wurde.
- 3.3. Fotos, Filme, Musik und andere Medieninhalte (z. B. Apps) dürfen, wenn diese rassistischen, pornographischen, gewaltverherrlichenden, verfassungsfeindlichen, ehrverletzenden, menschenunwürdigen oder nicht altersgemäßen Inhalts sind, nicht auf dem Gerät gespeichert, genutzt, versendet oder anderen zur Verfügung gestellt werden. Sollten bei Internetrecherchen versehentlich derartige Inhalte aufgerufen werden, so ist dies sofort der Lehrperson zu melden.
- 3.4. Die Schule ist für die auf den Geräten gespeicherten Daten nicht verantwortlich. Die Synchronisation und Backups müssen daher in eigener Verantwortung erfolgen. Unterrichtsbezogene Daten sind auf dem Schulserver (IServ) zu speichern.

### 4. Verstöße gegen diese Regeln

- 4.1. Bei Zuwiderhandlungen oder groben Verstößen gegen diese Nutzungsbedingungen kann die Nutzung des digitalen Endgerätes in der Schule zeitweise untersagt werden.
- 4.2. Schwere Verstöße können zu Ordnungsmaßnahmen führen.

### 5. Haftung

Das Gymnasium Uslar übernimmt keinerlei Haftung...

1. ...für Schäden am Gerät.
2. ...bei Verlust oder bei Diebstahl des Gerätes.
3. ...bei Datenverlust.
4. ...bei Rechtsverstößen oder Straftaten.

Die Schule behält es sich vor, diese Nutzungsordnung zu ändern oder zu erweitern, falls es die Umstände erfordern.

Stand November 2022

Zum Verbleib für die Schülerakte

**Benutzerordnung für die Nutzung elternfinanzierter digitaler Endgeräte im schulischen Kontext am Gymnasium Uslar**

Mit meiner Unterschrift erkenne ich die **Benutzerordnung für die Nutzung elternfinanzierter digitaler Endgeräte im schulischen Kontext** des Gymnasium Uslar an. Verstöße führen zur sofortigen befristeten, in gravierenden Fällen ggf. zur dauernden Sperrung meiner Nutzungsrechte / der Nutzungsrechte.

Name, Vorname:	
Ort, Datum	Unterschrift Schüler/ Schülerin

Ich weiß, dass die Schule technisch bedingt das Sperren von Web-Seiten mit strafrechtlich relevanten Inhalten nicht garantieren kann. Ich habe meiner Tochter / meinem Sohn den Zugriff auf solche Seiten ausdrücklich verboten. (vgl. auch Anhang 2)<sup>2</sup>

Name, Vorname:	
Ort, Datum	Unterschrift eines Erziehungsberechtigten/Sorgeberechtigten

---

<sup>2</sup> Vgl. Anhang 2: „Empfehlung für die Eltern/Sorgeberechtigten“

## Anhang 1:

Für Schülerinnen und Schüler

### Regeln für die Benutzung von Digitalen Endgeräten in der Schulzeit

#### Allgemeines

##### Es muss:

- das Gerät mit voll aufgeladenem Akku in die Schule mitgebracht werden;
- jederzeit genügend freier Speicherplatz für die schulische Arbeit auf dem Gerät verfügbar sein;
- das Gerät auf dem aktuellen Stand gehalten werden (Updates installieren);
- bei IServ täglich nach E-Mails geschaut werden.

##### Es ist verboten:

- illegale private Medien auf dem Gerät zu speichern;
- Fotos, Filme und Audiomitschnitte auf dem Schulgelände ohne Erlaubnis einer Lehrkraft aufzunehmen;
- Aufnahmen (Foto, Video, Ton) von anderen Personen, ohne deren ausdrückliche Zustimmung, aufzunehmen;
- private Dateien (Fotos, Musik, Videos, Spiele etc.) in der Schule auszutauschen;
- jegliche Form von respektlosem und verletzendem Umgang - auch außerhalb der Schulzeit- (führt zu Ordnungsmaßnahmen!);
- andere digitale Kommunikationsmittel (außer IServ) zu benutzen.

##### Unterricht

- Am Anfang des Unterrichtes ist das digitale Gerät zugeklappt und während der Arbeitsphasen liegt es flach auf dem Tisch und wird nicht aufgestellt.
- Die Nutzung des Gerätes in einer Unterrichtsstunde ist erst dann erlaubt, wenn die Lehrkraft dies explizit zulässt.
- Für das Bearbeiten von Aufgaben darf das Gerät grundsätzlich während Arbeitsphasen genutzt werden (für digitale Schulbücher und digitale Heftführung).

##### Es muss:

- analoges Arbeitsmaterial (Schreibzeug und sonstige Materialien) mitgebracht werden;
- das gemeinsame Unterrichtsmaterial (z. B. aus Gruppenarbeiten) bei IServ gespeichert werden;
- digital geführte Mappen/Hefte jederzeit als PDF – Datei abgespeichert und auf Nachfrage der Lehrkraft gesendet/vorgelegt werden können.

### **Es ist verboten:**

- Das Gerät ohne Absprache mit der Lehrkraft zu nutzen (Lehrkraft allein entscheidet ob, wann, wie und was!).

### **Außerhalb des Unterrichts**

#### **Es ist verboten:**

- die Geräte außerhalb des Unterrichts im Schulgebäude und auf dem Schulgelände zu nutzen (gilt für Schülerinnen und Schüler bis Jg. 10 einschließlich).

## Anhang 2: Empfehlung für die Eltern/Sorgeberechtigten

1. Die Eltern/Sorgeberechtigten sollten mit ihren Kindern eine Vereinbarung zur Mediennutzung in der Freizeit treffen. Wir empfehlen eine schriftliche Vereinbarung, die an das Alter der Kinder fortlaufend angepasst werden kann. Sehr gute Tipps und Hinweise dazu gibt es z.B. unter [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de) und [www.klicksafe.de/eltern](http://www.klicksafe.de/eltern). Im Sinne einer gesunden Entwicklung ist es wichtig, dass Jugendliche vielfältige Freizeitbeschäftigungen haben: Sport, Musik und Freunde. Eltern sollten darauf achten, dass Bildschirmmedien nicht zur einzigen Beschäftigung werden.
2. Kinder und Jugendliche brauchen einen ruhigen Schlaf: nachts sollten Smartphone und Tablet in den Ruhemodus geschaltet werden (nicht stören) und zur Verringerung der Strahlenbelastung möglichst weit weg vom Schlafenden liegen.
3. Kinder orientieren sich an ihren Eltern – auch wenn es um die Mediennutzung geht. Deshalb unser Tipp: Prüfen Sie regelmäßig, welchen Stellenwert Medien in Ihrem eigenen Leben einnehmen. Schauen Sie vielleicht selbst in unpassenden Momenten auf Ihr Smartphone? Wie viele Stunden täglich nutzen Sie privat Internet, Fernsehen, Handy, usw.? Auch dies hat Auswirkungen auf den Medienumgang Ihres Kindes.
4. Tauschen Sie sich mit Ihrem Kind über Onlineaktivitäten und Freundschaften aus. So wie Sie mit Ihrem Kind über „reale“ Aktivitäten und Freunde reden, sollten Sie auch über entsprechende Interneterlebnisse und Kontakte im Austausch bleiben. Überlegen Sie, welche Umgangsformen im Internet gelten sollten.
5. Sprechen Sie altersgerecht über problematische Inhalte und Umgangsformen im Internet. Trotz aller Absprachen und Maßnahmen können Jugendliche auf problematische Internetseiten stoßen. Hier sollten sie wissen, dass sie ihre Eltern hinzuziehen können, ohne dass ihnen gleich ein Internetverbot droht oder sie sich schämen müssen. Jugendliche brauchen Unterstützung, um mögliche Negativerfahrungen zu verarbeiten. Mit Älteren sollten Sie auch über Pornografie, Gewalt, (Cyber-) Mobbing und andere problematische Themen des Internets sprechen. Gehen Sie hierbei sensibel vor und respektieren Sie die Grenzen Ihres Kindes. Bleiben Sie offen für die Fragen und Themen Ihrer Kinder.