

ZV APL

Datenschutz & Digitale Tools

Lena Grützmaker
lena.gruetzmacher@iqsh.de

Herzlich willkommen!



IQ.SH 

Institut für Qualitätsentwicklung
an Schulen Schleswig-Holstein

Ankommen: Welches Tier passt heute zu mir?



Programm für heute

0. Einstieg: Die Bleistiftmetapher

1. Datenschutz

2. Recht am eigenen Bild

3. Curriculare Grundlagen

4. Das SAMR-Modell

5. Beispiele für digitale Tools (auf der Pinnwand)

0. Einstieg: Die Bleistiftmetapher

Die Bleistift-Metapher

Die Spitze

Sie sind die ersten, die neue Technologien übernehmen. Sie dokumentieren und teilen ihre Praktiken – mit allen Fehlern und Schwächen.

Die Anhängsel

Sie kennen die Fachausdrücke und besuchen die Fortbildungen. Aber sie setzen selbst nichts um.

Die Muffen

Sie klammern sich an das, was sie kennen. Neue Technologien haben keinen Platz in ihrem Unterricht.

Die Scharfsinnigen

Sie beobachten die Spitze, übernehmen das Beste, lernen aus Fehlern und machen tolle Dinge.

Der Schaft / Das Holz¹

Sie würden die Technologie nutzen, wenn andere sie einrichten, ihnen erklären und am Laufen halten würden.

Die Radierer

Sie streben danach, möglichst viel oder gleich alle Arbeit der Spitze rückgängig zu machen.

¹ Im Original gibt es hier ein Wortspiel: „The Wood“ klingt wie „They would ...“, also „Sie würden damit arbeiten, wenn ...“

1. Datenschutz

Grundregel für Webseiten:

Es dürfen keine Daten gespeichert werden, die auf einzelne SoS zurückzuführen sind:

- nur Seiten mit https:// erlaubt
- die Seiten müssen frei von Werbung sein
- nur technisch notwendige Cookies müssen ausgewählt werden können
- die Seite muss über eine DSGVO-konforme Datenschutzerklärung verfügen

1. Datenschutz

Webseiten mit Accounts:

Es dürfen keine Daten gespeichert werden, die auf einzelne SoS zurückzuführen sind:

- SoS dürfen kein eigenes Konto anlegen müssen (wie z.B. bei Quizlet), sondern anonymisierte Unterkonten des Lehreraccounts benutzen (z.B. LearningApps)
- SoS dürfen viele Tools nur mit Schulgeräten verwenden, und auch nur dann, wenn die Geräte randomartig benutzt werden (z.B. Kahoot)

2. Recht am eigenen Bild

Vor der Nutzung von digitalen Geräten sollte mit den SuS eine UE zum Thema „Recht am eigenen Bild“ erarbeitet werden.

(Beispiele von Klett siehe OPSH)

→ Es ist oft problematisch, wenn SuS Fotos von sich machen.

2. Recht am eigenen Bild

- Wenn LK Bilder von SuS machen möchten, benötigen sie die schriftliche Einverständnis der Eltern bzw. volljährigen SuS.
- Die Bilder müssen für den Unterrichtszweck erforderlich sein.
- Die Bilder dürfen nur für den aktuellen Unterrichtszweck gemacht werden und müssen danach gelöscht werden.
- Die Bilder dürfen nur auf Dienstgeräten gespeichert werden.

3. Curriculare Grundlagen

- KMK: Kompetenzen in der digitalen Welt

https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_der_digitalen_Welt_Web.html

- Fachanforderungen, Ergänzung von 2024:

[Ergänzung zu den Fachanforderungen Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien.pdf](#)

4. Das SAMR-Modell nach Puentedura

Aufgabe:

Gucken Sie sich das folgende Video an und bearbeiten Sie anschließend den Learningsnack:

<https://www.youtube.com/watch?v=nxcvA-PJuf0>

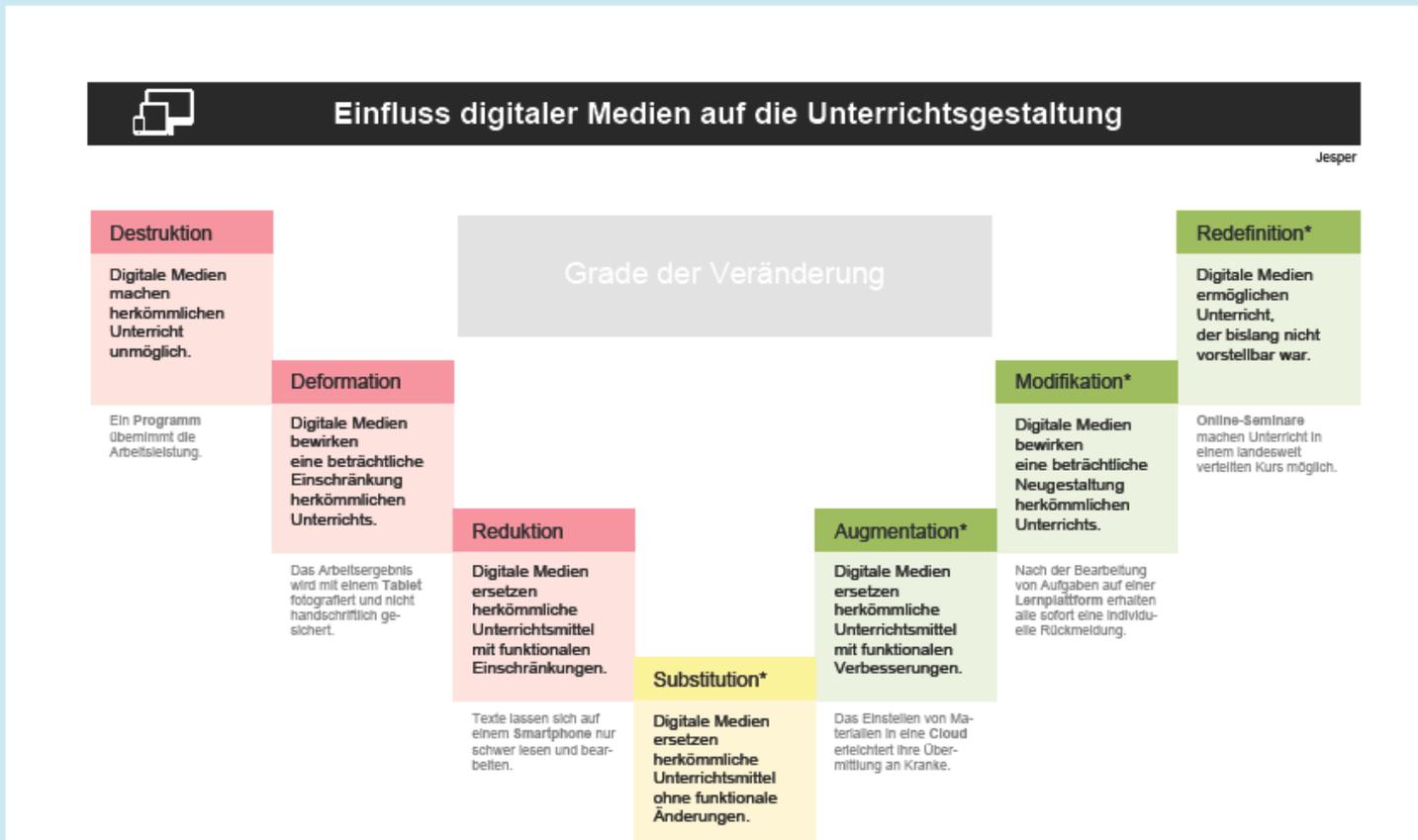
<https://t1p.de/l510>

<https://www.learningsnacks.de/share/375380/03aa24e55e9334359219fe208665267805acc85d>

<https://t1p.de/mpq2k>

4. Das SAMR-Modell nach Jesper

Die Digitalisierung kann sich allerdings auch negativ auf den Unterricht auswirken:



* Begriffe und Definitionen in Anlehnung an Ruben R. Puentedura: Transformation, Technology and Education (2006)

5. Digitale Tools für den Unterricht

Eine Liste mit digitalen Tools für den Unterricht finden Sie hier:

<https://opsh.lernnetz.de/pl/a7891ebbd85f6682e43c899fe1d6da32>

<https://t1p.de/6pf0t>

5. Digitale Tools für den Unterricht

- Nehmen Sie sich Zeit dafür, einzelne Tools auszuprobieren.
- Fragen Sie Kollegen, welche Tools sie gern benutzen.
- Besuchen Sie Fortbildungen.