



Digitales Lernen

INFORMATION SHEFT FÜR ELTERN

MAI 2026

Engelsburg-Gymnasium

Informationsheft für Eltern

Digitales Lernen von Klasse 5 bis zum Abitur

Stand: Mai 2026

Liebe Eltern, liebe Erziehungsberechtigte,

die Digitalisierung verändert unsere Lebens- und Arbeitswelt rasant. Unser Ziel am Engelsburg-Gymnasium ist es, Ihre Kinder bestmöglich auf diese digitale Zukunft vorzubereiten. Dabei geht es uns nicht nur um die technische Ausstattung, sondern vor allem um die Entwicklung einer umfassenden Medienkompetenz.

Um unsere Schülerinnen und Schüler auf diesem Weg erfolgreich zu begleiten und sie bestmöglich für die digitale Welt zu befähigen, ist eine enge und kontinuierliche Zusammenarbeit zwischen der Schule und Ihnen als Elternhaus unverzichtbar. Nur gemeinsam können wir den Jugendlichen die nötige Orientierung und Unterstützung bieten.

In diesem Informationsheft geben wir Ihnen einen detaillierten Überblick über unser Medienkonzept, die technischen Plattformen (inklusive ausführlicher Anleitungen), unser Tablet-Konzept sowie die geltenden Regeln an unserer Schule. Am Ende finden Sie eine Übersicht über die Ansprechpartner.

Inhaltsverzeichnis

KAPITEL 1: Die digitale Basis (Klasse 5 bis 7).....	3
1.1 Der Computer-Grundunterricht.....	3
1.2 Die Medienscouts – Schüler lernen von Schülern.....	5
1.3 Leitfaden: Microsoft Teams (Unser digitales Schulgebäude).....	7
1.4 Nutzungsvereinbarung für Microsoft 365 und Teams	10
1.5 Der digitale Stundenplan: UNTIS Mobile.....	12
1.6 Der Microsoft 365 Schul-Account.....	14
KAPITEL 2: Vertiefung und Prävention (Klasse 8)	16
2.1 Algorithmik in Klasse 8	16
2.2 Hardwareprogrammierung mit dem Arduino Flexibler Unterricht. 17	
2.3 Präventionsveranstaltung: Gefahren im Netz.....	18
KAPITEL 3: Das Tablet-Konzept (Bring Your Own Device)	20
KAPITEL 4: Schulordnung und Nutzungsregeln.....	22
4.1 Regeln für die Tablet-Nutzung.....	22
4.2 Die Handyregelung und das „Phone-Locker“-System.....	22
Handyregelung	22
Das Phone-Locker-System	23
KAPITEL 5: Empfohlene Apps für den Schulalltag.....	24
KAPITEL 6: Ansprechpartner in der IT	26

KAPITEL 1: Die digitale Basis (Klasse 5 bis 7)

In der Erprobungsstufe legen wir das Fundament. Die Kinder erlernen das technische Handwerkszeug und werden für die Gefahren der digitalen Welt sensibilisiert.

1.1 Der Computer-Grundunterricht

In unserem modern ausgestatteten Computerraum mit Windows 11 erlernen die Kinder in Klasse 5 den souveränen Umgang mit stationärer Hardware und der schulinternen Software-Infrastruktur.

Erster Kontakt und verantwortungsbewusste Nutzung

Der Unterricht beginnt mit der Vermittlung grundlegender Verhaltensweisen im Computerraum. Dabei geht es nicht nur um einfache Regeln, wie das Verbot von Speisen und Getränken am Arbeitsplatz, sondern vor allem um den wertschätzenden und sachgerechten Umgang mit der Hardware. Die Schülerinnen und Schüler lernen die physischen Komponenten kennen, erfahren, wie man PCs und Monitore fachgerecht einschaltet und – ebenso wichtig – das System am Ende der Stunde korrekt herunterfährt, um Hard- und Software zu schonen.

Sicherheit und Zugangsberechtigungen

Ein zentraler Baustein ist die Einführung in die Benutzerverwaltung. Die Kinder lernen den Unterschied zwischen einem Gast-Account und der Anmeldung mit ihren persönlichen Logindaten kennen. In direkter Anknüpfung an die Sicherheitsthemen der Medienscouts wird intensiv trainiert, wie man sich ein sicheres Passwort nach aktuellen Standards erstellt und dieses schützt. Dabei thematisieren wir auch die Bedeutung der digitalen Identität: Ein Login ist der persönliche Schlüssel zum digitalen Klassenzimmer und darf niemals geteilt werden.

Feinmotorik und Orientierung im Betriebssystem

Um die Orientierung in der Windows-Oberfläche spielerisch zu schulen, nutzen wir z. B. das Programm Paint. Was zunächst simpel erscheint, dient der gezielten Mausschulung: Das präzise Klicken, Ziehen und Navigieren sind Grundvoraussetzungen für effizientes Arbeiten. Parallel

dazu lernen die Kinder die Struktur von Fenstern, Taskleisten und dem Startmenü unter Windows 11 kennen.

Kommunikation und Zusammenarbeit mit Microsoft Teams

Da unsere schulische Kommunikation maßgeblich über Microsoft Teams erfolgt, legen wir hierauf einen besonderen Schwerpunkt. Die Schülerinnen und Schüler lernen, sich in Gruppen zu organisieren und die Chatfunktion zielgerichtet für schulische Fragen zu nutzen. Hierbei integrieren wir automatisch die Vermittlung einer angemessenen Netiquette, also den höflichen und respektvollen Umgangston im digitalen Raum, wie er auch in den Klassenchat-Regeln der Medienscouts thematisiert wird.

Office 365 und effizientes Arbeiten

Die Kinder erhalten eine umfassende Übersicht über das Office-365-Paket. Wir klären die Frage, welche Programme (wie Word, PowerPoint oder Excel) für welche Aufgaben am besten geeignet sind. Ein wesentlicher Teil der Ausbildung ist das 10-Finger-Tastschreiben. Das Ziel ist das Blindschreiben, damit die Kinder ihre Texte künftig zügig verfassen können.

Organisation und Datensicherung

Zum Abschluss des Einführungskurses widmen wir uns der Datenorganisation. Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie man Dateien sinnvoll benennt und strukturiert in Ordnern ablegt. Wir üben das Speichern und Verwalten von Dokumenten auf verschiedenen Medien:

- Lokal auf dem USB-Stick für den flexiblen Transport.
- Direkt in Teams für die Zusammenarbeit in der Klasse.
- In der persönlichen Cloud (OneDrive), um von überall gesichert auf die eigenen Unterlagen zugreifen zu können.

Durch diese Kombination aus technischem Handwerkszeug und dem Bewusstsein für Sicherheit und Ordnung werden die Schülerinnen und Schüler bestmöglich auf die Anforderungen der kommenden Schuljahre vorbereitet.

1.2 Die Medienscouts – Schüler lernen von Schülern

Im Rahmen unserer Medienbildung begleiten ältere, speziell ausgebildete Schülerinnen und Schüler (die Medienscouts) die Kinder der 5. Klassen. In insgesamt fünf Modulen werden die Schülerinnen und Schüler für die Chancen und Risiken der digitalen Welt sensibilisiert.

Modul 1: Sicher unterwegs mit dem Smartphone

Das erste Modul legt den Grundstein für einen bewussten Umgang mit dem eigenen Smartphone.

- **Reflexion der Handynutzung:** Die Kinder setzen sich kritisch mit ihrem eigenen Nutzungsverhalten auseinander und hinterfragen, welche Apps sie wofür verwenden.
- **Werbung und Kostenfallen:** Es wird vermittelt, wie man Werbe-Tricks, Pop-ups und versteckte In-App-Käufe in Spielen erkennt.
- **Bedeutung von AGBs:** Die Schülerinnen und Schüler lernen, dass die oft ungelesenen Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGBs) wichtige Regeln enthalten.
- **Digitaler Fußabdruck:** Ein zentrales Thema ist die Erkenntnis „Das Internet vergisst nichts“. Es wird besprochen, welche Konsequenzen das Posten von peinlichen Bildern haben kann und wie man bewusst mit persönlichen Daten umgeht.

Modul 2: Der Internet-Führerschein (Surfschein)

Hier steht die Informationskompetenz im Netz im Mittelpunkt.

- **Suchen und Finden:** Die Kinder lernen, wie man sicher und effektiv Informationen im Internet recherchiert.
- **Quellenprüfung und Wikipedia:** Am Beispiel von Wikipedia wird erarbeitet, dass nicht jede Information im Netz ungeprüft übernommen werden darf. Die Kinder lernen, dass dort jeder Einträge erstellen kann und die Sprache oft kompliziert ist.
- **Gegenvergleich:** Es wird vermittelt, wie man Informationen durch den Vergleich verschiedener Suchmaschinen (z. B. Ecosia, Frag Finn) verifiziert.

Modul 3: Sicherheit im Netz

Dieses Modul vertieft den Schutz der Privatsphäre und das soziale Miteinander online.

- **Passwörter und Privatsphäre:** Warum sind starke Passwörter wichtig und warum sollte man sie niemals weitergeben?
- **Umgang mit Fremden:** Die Kinder werden für die Risiken von Fake-Profilen sensibilisiert und lernen, Fremden im Netz nicht blind zu vertrauen.
- **Cybermobbing:** Es wird besprochen, was man tun kann, wenn Beleidigungen in Klassengruppen auftreten und wo man sich aktiv Hilfe holen kann.
- **Handlungsstrategien:** In Fallbeispielen entwickeln die Schülerinnen und Schüler Lösungen für Alltagssituationen, wie etwa den Umgang mit unerwünschten Freundschaftsanfragen oder unvorteilhaften Bildern.

Modul 4: Always on – Wie viel Handy tut mir gut?

In diesem Modul geht es um die psychologischen Aspekte der ständigen Erreichbarkeit.

- **Phänomen „Always on“:** Die Kinder reflektieren, was es bedeutet, fast immer erreichbar zu sein und wie viele Stunden sie täglich online verbringen.
- **Stress durch Push-Nachrichten:** Es wird verdeutlicht, wie ständige Benachrichtigungen die Konzentration stören und Stress erzeugen können.
- **Chancen vs. Risiken:** Neben den positiven Aspekten (Kontakt zu Freunden) werden Risiken wie Schlafmangel und Ablenkung thematisiert.
- **Alltagsstrategien:** Gemeinsam werden Lösungen erarbeitet, um z. B. beim Lernen ungestört zu bleiben oder abends ohne Handy besser einzuschlafen.

Modul 5: Social Media – Chancen und Risiken

Das Abschlussmodul widmet sich den gängigen Plattformen und dem Wissenstransfer.

- **Plattform-Check:** Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich über ihre Nutzung von TikTok, Instagram, WhatsApp, YouTube und Discord aus.
- **Vertiefung:** Anhand von Informationsmaterialien werden die wichtigsten Fakten zu Chancen und Risiken der sozialen Medien erarbeitet.
- **Wissensüberprüfung:** Zum Abschluss wird das Erlernte spielerisch zusammengefasst, um sicherzustellen, dass die wichtigsten Regeln für den digitalen Alltag gefestigt sind.

1.3 Leitfaden: Microsoft Teams (Unser digitales Schulgebäude)

Um den Schulalltag modern und effizient zu gestalten, nutzen wir Microsoft Teams. Zu Beginn der 5. Klasse erhalten Sie für Ihr Kind folgende Zugangsdaten:

1. Die persönliche schulische E-Mail-Adresse Ihres Kindes (Format: Vorname.Nachname@smmp-eb.schule)
2. Ein Einmalpasswort für die Erstanmeldung

Mit der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung möchten wir Sie bei der Einrichtung und der Begleitung Ihres Kindes in der digitalen Schulwelt unterstützen.

1. Microsoft Teams starten und einrichten

Für die Nutzung von Teams stehen Ihnen grundsätzlich zwei Wege offen:

Möglichkeit A: Nutzung über den Internetbrowser (PC/Mac)

1. Öffnen Sie Ihren Internetbrowser und gehen Sie auf die Webseite www.office.com.
2. Klicken Sie auf „Anmelden“ und geben Sie die schulische E-Mail-Adresse sowie das Einmalpasswort ein.
3. Danach wird verlangt, dass Sie ein neues Passwort festlegen, notieren Sie das neue Passwort und verwahren Sie es sicher.

4. Nach der erfolgreichen Anmeldung befinden Sie sich auf der Startseite von Microsoft 365. Suchen Sie am Bildschirmrand links unten nach dem Symbol für „Apps“ (oft dargestellt durch ein Raster oder Quadrat).
5. Klicken Sie auf „Apps“ und wählen Sie in der sich öffnenden Übersicht „Teams“ aus, um die Plattform zu starten.

Möglichkeit B: Nutzung über die App (Smartphone/Tablet/PC)

Für eine komfortablere und dauerhafte Nutzung empfehlen wir den Download der Microsoft-Teams-App. Diese finden Sie kostenfrei in den gängigen App-Stores:

- Für Android-Geräte: Google Play Store
- Für Apple-Geräte (iOS/iPadOS): Apple App Store
- Für Windows-PCs: Microsoft Store

2. Die Erstanmeldung und das sichere Passwort

Wenn Sie sich zum ersten Mal mit dem Einmalpasswort anmelden, fordert das System Sie umgehend auf, ein neues, eigenes Passwort zu vergeben.

Wichtiger Hinweis der Schule: Auch wenn aus Gründen der IT-Sicherheit im Alltag oft davon abgeraten wird, Passwörter aufzuschreiben, bitten wir Sie für den schulischen Kontext: Notieren Sie dieses neue Passwort gemeinsam mit Ihrem Kind und verwahren Sie es zu Hause an einem sicheren Ort. Die Erfahrung zeigt, dass gerade in der 5. Klasse Passwörter schnell vergessen werden. Sollte das Passwort dennoch einmal verloren gehen, wenden Sie sich bitte an uns – unsere Administratoren (Herr Ihmor) können es jederzeit zurücksetzen.

3. Technische Besonderheit: Die interne E-Mail-Adresse

Bitte beachten Sie, dass die vergebene E-Mail-Adresse aus Gründen des Datenschutzes und der Sicherheit der Kinder ausschließlich innerhalb der Engelsburg funktioniert. Es ist nicht möglich, E-Mails an externe Adressen zu versenden. Ebenso können keine E-Mails von außerhalb (z. B. von

GMX, Web.de, Gmail) auf dem Schulkonto empfangen werden. Die Kommunikation bleibt in einem geschützten, schulischen Rahmen.

4. So ist Teams strukturiert: Klassen- und Fachgruppen

Sobald Sie und Ihr Kind eingeloggt sind, finden Sie eine bereits vorbereitete Struktur vor:

- **Die Klassengruppe:** Alle Schülerinnen und Schüler einer Klasse werden automatisch einer gemeinsamen Hauptgruppe zugewiesen. Die Benennung folgt einem festen Muster aus Einschulungsjahr und Klassenbuchstaben (z. B. 2026a, 2026b, etc.). In dieser Gruppe befindet sich auch ein Administrator, der bei technischen Problemen unterstützt.
- **Die Fachgruppen:** Der eigentliche digitale Unterricht findet in den Fachgruppen statt. Jede Lehrkraft erstellt für ihr Fach und die jeweilige Klasse eine eigene Teams-Gruppe, in der Arbeitsmaterialien geteilt und fachspezifische Absprachen getroffen oder Informationen bekanntgegeben werden.

5. Verhaltensregeln und Netiquette

Wir bitten Sie, Microsoft Teams gemeinsam mit Ihrem Kind als unser „digitales Schulgebäude“ zu betrachten. Es gelten hier exakt dieselben Regeln für ein höfliches und respektvolles Miteinander wie auf dem Schulhof oder im Klassenzimmer. Teams ist ein Arbeitswerkzeug und ersetzt keinen privaten Messenger wie z. B. WhatsApp!

- **Sinnvolle Inhalte:** Chats sollen für schulische Kommunikation genutzt werden: Unterrichtsinhalte, Rückfragen zu Hausaufgaben, Absprachen für Gruppenarbeiten.
- **Kein Spam:** Kurze, inhaltslose Nachrichten („Hallo“, „cool“, „Hi“) stören die Konzentration und lassen wichtige Informationen untergehen.
- **Verzicht auf Spielereien:** GIFs, Memes und Sticker ohne schulischen Bezug sollen unterbleiben, um die Chatverläufe arbeitsorientiert zu halten.
- **Eltern als Begleiter:** Gerade in der Erprobungsphase ist es ausdrücklich gewünscht, dass Sie als Eltern gemeinsam mit Ihrem Kind in die Teams-App schauen und die ersten Schritte in der digitalen Kommunikation begleiten.

Wir freuen uns darauf, gemeinsam mit Ihnen und Ihrem Kind diesen digitalen Weg am Engelsburg-Gymnasium zu gehen und stehen Ihnen bei Rückfragen stets gerne zur Verfügung.

1.4 Nutzungsvereinbarung für Microsoft 365 und Teams

Wir nutzen Microsoft 365 und Teams als „digitales Klassenzimmer“. Dies dient der pädagogischen Arbeit und der Förderung der Medienkompetenz (§ 2 HSchG). Da wir als Schule in kirchlicher Trägerschaft dem Gesetz über den Kirchlichen Datenschutz (KDG) verpflichtet sind, möchten wir transparent machen, wie wir die Sicherheit Ihrer Kinder gewährleisten. Der kirchliche Datenschutz umfasst eine Verschärfung der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO).

Zweckbindung

Die bereitgestellte Plattform dient ausschließlich schulischen Zwecken. Sie ist kein privates soziales Netzwerk.

Aufsicht und Einsichtnahme

Grundsätzlich sind Chats vertraulich. Es findet keine dauerhafte Überwachung statt. Die Schule behält sich jedoch vor, bei konkretem Verdacht auf schwerwiegendes Fehlverhalten (z. B. Cybermobbing, Austausch strafrechtlich relevanter Inhalte oder massiver Störung des Schulfriedens) Protokolle einzusehen. Eine Einsichtnahme in Chats erfolgt nur auf Veranlassung der Schulleitung und ausschließlich durch die Systemadministratoren.

Sanktionen

Verstöße gegen diesen Kodex können pädagogische Maßnahmen oder Ordnungsmaßnahmen nach dem Hessischen Schulgesetz nach sich ziehen.

B. Unser „Digitaler Ehrenkodex“ – Regeln für Schülerinnen und Schüler

Liebe Schülerin, lieber Schüler,

Microsoft Teams ist unser digitales Schulgebäude. Genau wie im echten Klassenzimmer oder auf dem Pausenhof gelten hier Regeln, damit sich alle wohlfühlen und gut lernen können. Bitte lies dir diese Regeln genau durch. Mit deiner Unterschrift versprichst du, dich daran zu halten.

1. Teams ist für die Schule da

Der Chat und die Teams-Gruppen sind Arbeitsbereiche. Nutze den Chat für Fragen zu Hausaufgaben, Gruppenarbeiten oder Schulprojekten. Private Unterhaltungen, Verabredungen zum Spielen oder reiner „Quatsch“ gehören nicht hierher.

2. Der Ton macht die Musik (Netiquette)

Wir gehen respektvoll miteinander um. Ich beleidige niemanden. Ich schließe niemanden aus. Ich schreibe nichts, was ich dem anderen nicht auch direkt ins Gesicht sagen würde. Stopp heißt Stopp: Wenn jemand nicht mehr schreiben möchte oder eine Diskussion beendet ist, akzeptiere ich das.

3. Keine Geheimnisse vor der Schule

Teams ist kein privates Tagebuch. In der Regel lesen die Lehrer eure Chats nicht mit. ABER: Wenn es Streit gibt, jemand gemobbt wird oder verbotene Dinge geteilt werden, können die Administratoren der Schule und die Schulleitung in die Chats schauen. Schreibe also nie etwas, das dir peinlich wäre, wenn es ein Lehrer oder deine Eltern lesen würden.

4. Ruhezeiten

Auch ein digitales Klassenzimmer hat mal Pause. Wir schreiben keine Nachrichten spät am Abend, nachts oder am Wochenende an Lehrer oder Mitschüler (es sei denn, es ist für eine dringende Gruppenarbeit so verabredet). Schalte Benachrichtigungen aus, wenn du deine Freizeit genießen möchtest.

5. Datenschutz und Fotos (Recht am eigenen Bild)

Das Internet vergisst nichts. Ich mache niemals Screenshots, Fotos oder Videoaufnahmen von Videokonferenzen, Lehrern oder Mitschülern, ohne sie vorher gefragt zu haben. Das ist gesetzlich verboten. Ich gebe mein Passwort an niemanden weiter – auch nicht an meinen beste Freundin oder Freund.

6. Was tun bei Problemen?

Wenn du im Chat beleidigt wirst oder etwas siehst, das dir Angst macht: Antworte nicht darauf. Mache einen Screenshot (als Beweis) und zeige ihn sofort deinen Eltern oder einem Lehrer.

C. Konsequenzen

Mir ist klar: Wenn ich mich nicht an diese Regeln halte, hat das Folgen:

- Mein Zugang zu Teams kann gesperrt werden.
- Ich kann eine schriftliche Missbilligung oder andere Ordnungsmaßnahmen erhalten (nach der Verordnung zur Gestaltung des Schulverhältnisses – VOGSV).
- Es wird ein Gespräch mit meinen Eltern geben.

1.5 Der digitale Stundenplan: UNTIS Mobile

1. Was ist UNTIS Mobile und wozu brauchen wir es?

Stellen Sie sich UNTIS Mobile wie das digitale Schwarze Brett der Schule vor. Früher hingen Vertretungspläne in der Pausenhalle aus – heute haben Sie und Ihr Kind diese Informationen jederzeit griffbereit. Wir nutzen die App für zwei Hauptzwecke:

- **Der Stundenplan:** Sie sehen genau, welche Fächer Ihr Kind an welchem Tag und in welchem Raum hat.
- **Der Vertretungsplan (Das Wichtigste!):** Fällt eine Lehrkraft aus, wird ein Raum getauscht oder gibt es Hitzefrei? Diese Änderungen werden in der App in Echtzeit angezeigt (meistens farblich markiert).

Wichtig vorab: Sie benötigen von der Schule Ihres Kindes Zugangsdaten – in der Regel ein Benutzername, ein Passwort und der genaue Name der

Schule, wie er im System hinterlegt ist. Ein Informationsblatt mit dem Passwort erhalten Ihre Kinder von der Klassenleitung.

2. Weg A: Die App auf dem Smartphone oder Tablet (Empfohlen)

Schritt 1: Die App herunterladen

Für Android-Geräte (z. B. Samsung, Google, Xiaomi):

1. Suchen Sie im Play Store nach „Untis Mobile“ (orangefarbenes Symbol mit weißem Kreis).
2. Tippen Sie auf Installieren. Die App wird kostenlos geladen.

Für Apple-Geräte (iPhone oder iPad):

1. Suchen Sie im App Store nach „Untis Mobile“.
2. Tippen Sie auf Laden und bestätigen Sie ggf. mit Fingerabdruck oder Passwort.

Schritt 2: Die Ersteinrichtung (Anmeldung)

3. **Öffnen:** Tippen Sie auf die App „Untis Mobile“.
4. **Schule suchen:** Tippen Sie auf „Profil hinzufügen“ und geben Sie den Namen des Gymnasiums oder den Ort ein.
5. **Anmelden:** Geben Sie den Benutzernamen und das Passwort der Schule ein und tippen Sie auf Login.

Herzlichen Glückwunsch! Sie sehen nun direkt den Stundenplan der aktuellen Woche.

3. Weg B: Nutzung am Computer via WebUntis

6. Öffnen Sie www.webuntis.com im Browser.
7. Suchen Sie die Schule und melden Sie sich mit den Zugangsdaten der Schule an.
8. Klicken Sie im Menü auf Stundenplan oder Klassenplan.

4. Wie lese ich den Plan?

Achten Sie besonders auf die Farben:

- **Normale Farbe (oft grau oder weiß):** Der Unterricht findet ganz normal statt.

- **Lila oder Orange:** Es gibt eine Vertretung oder einen Raumtausch. Tippen Sie auf das Fach für Details.
- **Durchgestrichen (grau hinterlegt):** Diese Stunde fällt aus (Entfall).

1.6 Der Microsoft 365 Schul-Account

A. Wer ist Vertragspartner?

Der Vertrag über die Nutzung der Microsoft-Dienste wird nicht von Ihnen als Eltern oder von Ihrer Tochter abgeschlossen, sondern zentral durch unseren Schulträger. Dies hat für Sie den großen Vorteil, dass die Schule als Institution die volle Kontrolle über die Datenverwaltung behält. Die rechtliche Grundlage hierfür bildet das Gesetz über den Kirchlichen Datenschutz (KDG). Wir haben mit Microsoft spezielle Verträge zur Auftragsverarbeitung geschlossen, die den hohen Anforderungen des kirchlichen Datenschutzes entsprechen.

B. Welche Lizenzen werden genutzt?

Ihr Kind erhält im Rahmen ihres Schulbesuchs eine sogenannte A1-Lizenz. Für Sie als Eltern entstehen durch diese Lizenz keinerlei Kosten. Es wird kein privates Abonnement abgeschlossen. Das Konto ist ein reines „Organisationskonto“, das von der Schule verwaltet wird.

Sobald Ihre Tochter die Schule verlässt, wird das Konto inklusive aller Daten durch unsere IT gelöscht. Es besteht keine dauerhafte Vertragsbindung Ihres Kindes an Microsoft.

Die A1-Lizenz umfasst die browserbasierten Versionen von Word, Excel und PowerPoint sowie die Nutzung von Microsoft Teams (für die Kommunikation im Kurs), OneNote (für das digitale Heft) und OneDrive (als sicherer Speicherort für Schularbeiten).

Über die Grundnutzung hinaus beinhaltet das Paket die ‚Microsoft 365 Apps für Schüler‘. Das bedeutet für Sie konkret: Ihr Kind kann die vollständigen Desktop-Versionen von Word, Excel und PowerPoint nicht nur auf dem Tablet, sondern auf bis zu fünf

privaten Geräten (z. B. dem heimischen PC oder Laptop) kostenfrei installieren. Ein privater Kauf von Office-Lizenzen ist somit für die Dauer der Schulzeit nicht erforderlich.

C. Welche „Verpflichtungen“ gehen Sie gegenüber Microsoft ein?

Durch die Nutzung des Accounts entstehen keine versteckten vertraglichen Pflichten gegenüber Microsoft. Die einzige „Verpflichtung“ besteht gegenüber der Schule: Mit der Nutzung erkennen die Schülerinnen und Schüler unsere schulinternen Nutzungsbedingungen an (z. B. respektvoller Umgang im Chat, keine missbräuchliche Nutzung des Netzwerks).

D. Sicherheit durch den „Closed Campus“

Wir haben das System so konfiguriert, dass es weitgehend als geschlossener Raum fungiert. Die Kommunikation über diese E-Mail-Adresse und über Microsoft Teams dient primär dem schulischen Austausch innerhalb unserer Domäne. Dies schützt die Schülerinnen und Schüler vor externen Einflüssen und schafft eine sichere Lernumgebung.

KAPITEL 2: Vertiefung und Prävention (Klasse 8)

Die 8. Klasse ist das Brückenjahr. Hier bereiten wir den Übergang von der bloßen Anwendung zur aktiven Gestaltung und zur Tablet-Nutzung vor.

2.1 Algorithmik in Klasse 8

Dieser einstündige Kurs im Computerraum (ein Halbjahr) bereitet die Schülerinnen und Schüler auf die Einführung der Tablets vor, die ab der 8. Klasse freiwillig im Unterricht eingesetzt werden können.

1. Denken wie ein Programmierer: Algorithmen verstehen

- **Logik im Alltag:** Wir entdecken, dass Algorithmen nichts Abstraktes sind – ob Kochrezept, Ampelsteuerung oder Kartensortierung: überall begegnen uns präzise Handlungsanweisungen.
- **Funktionsweise:** Die Schülerinnen und Schüler lernen, komplexe Probleme in kleine, logische Einzelschritte zu zerlegen – eine Fähigkeit, die auch in Mathematik und den Naturwissenschaften zugutekommt.

2. Kreatives Programmieren mit SCRATCH

Das Herzstück des Unterrichts ist die visuelle Programmiersprache Scratch. Hier erstellen die Jugendlichen eigene Spiele und Animationen direkt im Browser:

- **Grundlagen & Atmosphäre:** Interaktive Geburtstagskarte, Unterwasserwelt oder Zauberwald.
- **Interaktion & Logik:** Eigenes Quiz, Labyrinthspiel oder Regentropfen-Sammler.
- **Komplexe Spiele:** Klassiker wie Pong (als CO2-Variante), Fang den Fisch, Fußball oder Weltraum.

Nach den angeleiteten Übungen folgt die Königsdisziplin: die Entwicklung eines eigenen, freien Projekts von der Idee bis zum fertigen Spiel.

3. Vertiefung bekannter Inhalte aus Klasse 5

- **Dateimanagement unter Windows 11:** Das Wissen über Ordnerstrukturen wird vertieft und direkt auf Scratch-Projekte angewendet.
- **Sicherheit & Passwörter:** Die in Klasse 5 gelernten Sicherheitsstandards werden konsequent eingefordert.
- **Cloud-Arbeit & Collaboration:** Teams wird intensiver genutzt, um Spielstände zu sichern und Projekte an Lehrkräfte zu übermitteln.

4. Vorbereitung auf die Tablet-Ära

- **Einweisung in die Tablet-Nutzung:** Wie wird das Tablet vom Freizeitgerät zum effektiven Werkzeug für Recherche, Dokumentation und Präsentation?
- **Backupstrategien:** Die Schülerinnen und Schüler lernen, Schulnotizen und Projekte durch regelmäßige Backups (z. B. via OneDrive) zu sichern.

Unser Ziel ist es, dass die Schülerinnen und Schüler die digitale Welt nicht nur passiv nutzen, sondern sie verstehen und gestalten. Durch das Programmieren lernen sie Ausdauer, Problemlösekompetenz und einen kritischen Blick auf die Technik, die sie täglich umgibt.

2.2 Projekt: Hardwareprogrammierung mit dem Arduino (Flexibler Unterricht)

Im Rahmen unseres Flexiblen Unterrichts bieten wir für die Schülerinnen und Schüler der 8. Klasse das Projekt „Hardwareprogrammierung mit dem Arduino“ an. In diesem zweistündigen Kurs tauchen die Jugendlichen in die spannende Welt der Mikrocontroller und der Techniksteuerung ein.

- **Einführung in die Technik:** Die Schüler lernen das Arduino-Board und die dazugehörige Entwicklungsumgebung kennen.
- **Elektronik zum Anfassen:** Es werden eigenständig Schaltungen aufgebaut (LEDs, Widerstände, Taster, Displays).
- **Interaktion mit der Umwelt:** Durch Sensoren lernen die Schüler, wie Technik Informationen aus der Umgebung aufnimmt und verarbeitet.

- **Programmierung:** Die Jugendlichen erstellen und modifizieren einfache Programme zur Steuerung der Hardware.

Nach erfolgreichem Abschluss erhalten die Teilnehmer ein Zertifikat, das ihr Engagement und ihre neu erworbenen Kompetenzen dokumentiert.

2.3 Präventionsveranstaltung: Gefahren im Netz (Polizei Nordhessen)

Als weiterer zentraler Baustein unseres Medienbildungskonzepts findet für die gesamte Jahrgangsstufe 8 die Präventionsveranstaltung „Gefahren im Netz“ statt. Die Veranstaltung wird in enger Kooperation mit dem Polizeipräsidium Nordhessen durchgeführt und ist für alle Klassen des 8. Jahrgangs verpflichtend.

Das Konzept: „Digital Native“

Die Veranstaltung basiert auf der hessenweiten Präventionskampagne „Digital Native“, einer Initiative des Polizeipräsidiums Osthessen in Kooperation mit den staatlichen Schulämtern. Ziel ist es, ein tiefgreifendes Bewusstsein für digitale Risiken zu schaffen und sowohl die „Opfer-“ als auch die „Täterwerdung“ von Jugendlichen zu verhindern.

Die Schwerpunkte der Veranstaltung

1. Cybergrooming und Sextortion

Jugendliche erfahren, wie Täter im Internet gezielt Kontakt zu Minderjährigen suchen, um sie sexuell zu belästigen oder mit intimen Bildaufnahmen zu erpressen („Sextortion“). Die Polizei sensibilisiert für den Schutz persönlicher Daten und den richtigen Umgang mit Drohungen und Geldforderungen.

2. Verbreitung strafbarer Inhalte

Oft unbewusst verbreiten Jugendliche in Messenger-Gruppen Inhalte mit schweren rechtlichen Konsequenzen:

- **Kinder- und Jugendpornografie:** Das bloße Besitzen oder Weiterleiten ist eine Straftat.
- **Gewaltdarstellungen:** Das Versenden von Videos mit grausamer Gewalt ist strafbar.

- **Verfassungswidrige Symbole:** Die Verwendung entsprechender Kennzeichen wird streng verfolgt.

3. Hate Speech und Cybermobbing

Die Experten erklären die Tatbestände von Beleidigung, übler Nachrede und Verleumdung (§§ 185–187 StGB) und zeigen Wege auf, wie Opfer Hilfe erhalten und Beweise sichern können.

Rechtliche Konsequenzen

- **Strafmündigkeit:** Ab dem 14. Lebensjahr sind Jugendliche strafmündig.
- **Hardware-Einbezug:** Ein als Tatmittel genutztes Smartphone kann als Beweismittel eingezogen werden.

Informationen und Unterstützung für Eltern

Die Medienerziehung endet nicht an der Schultür. Weiterführende Informationen zur Kampagne finden Sie unter:

<https://www.polizei.hessen.de/praevention/gemeinsam-sicher-in-hessen/sicher-im-internet/digital-native>

Die hessische Polizei bietet zudem ein spezielles Beratungstelefon an, an das sich Eltern bei Fragen zur Mediennutzung oder bei konkreten Verdachtsfällen vertrauensvoll wenden können.

KAPITEL 3: Das Tablet-Konzept (Bring Your Own Device)

Die Einführung persönlicher digitaler Arbeitsgeräte ist ein zentraler Schritt in unserer Medienbildung. Tablets ersetzen perspektivisch schwere Schulbücher und fördern kooperatives Arbeiten.

- **Nutzung ab Klasse 8 (freiwillig):** Ab Klasse 8 darf ein Tablet freiwillig für den Unterricht genutzt werden.
- **Ab Klasse 9 (verpflichtend):** Hier greift das Konzept „Bring Your Own Device“ (BYOD). Jedes Kind soll ein eigenes Endgerät mitführen.
- **Geräteempfehlungen:** Wir empfehlen das Apple iPad in der aktuellen Version mit 128 GB Speicher, da es sich reibungslos mit unseren Präsentationsdisplays (Apple TV) verbindet. Alternativen sind Android-Tablets oder das Microsoft Surface Pro, wenn sie Miracast unterstützen.
- **Leihgeräte der Schule:** Neben den Dienst-iPads der Lehrkräfte stehen ca. 100 iPads zur tageweisen Ausleihe zur Verfügung. Zusätzlich können für 7,50 € pro Monat iPads langfristig über die Schule gemietet werden. Ansprechpartner ist die Pforte.

Seit mehreren Jahren haben wir Erfahrungen mit der Tabletnutzung durch Schülerinnen und Schüler im Unterricht sammeln können. Obwohl es am Anfang durchaus kritische Stimmen gab, hat sich die Tabletnutzung bewährt. Sowohl die Schüler- als auch die Lehrerschaft bewerten die erweiterten Möglichkeiten als äußerst positiv und sehen die Tablets als hilfreiche Ergänzung zum klassischen Unterricht an.

Die Tablets helfen Ihren Kindern bei der Organisation von Unterrichtsinhalten, vereinfachen die kooperative Zusammenarbeit und erleichtern die Präsentation von Ergebnissen. Zukünftig werden wir Schulbücher auch digital zur Verfügung stellen, sodass die klassischen Bücher in der Schule bleiben können und zu Hause trotzdem über das Tablet zugänglich sind.

Bis Ihre Kinder in die Arbeitswelt entlassen werden, wird sich in der digitalen Welt sehr viel verändern. Unser Ziel ist es, Ihre Kinder bestmöglich auf die Zeit nach der Schule vorzubereiten. Ein sicherer und

versierter Umgang mit digitalen Inhalten kann nur dann nachhaltig erworben werden, wenn man sie regelmäßig und reflektiert nutzt. Aus diesem Grund hat sich die Engelsburg für die Tabletnutzung ab Jahrgang 9 entschieden.

Gerne können Sie bei der Wahl des Tablets zunächst bereits in Ihrem Haushalt vorhandene Geräte ausprobieren. Die ressourcenschonende Weiterverwendung funktionsfähiger Tablets ist einer Neuanschaffung unter ökologischen Gesichtspunkten durchaus vorzuziehen.

KAPITEL 4: Schulordnung und Nutzungsregeln

4.1 Regeln für die Tablet-Nutzung

- Die Lehrkraft entscheidet über die Nutzung. Im Unterricht liegen die Tablets flach auf dem Tisch.
- In der Schule sind mobile Spiele sowie das Streamen von Videos (YouTube, TikTok) oder Musik strengstens untersagt, um die Netzwerk-Bandbreite zu schonen.
- Die Nutzung wird über die „Nutzungsbedingungen für digitale Endgeräte am Engelsburg-Gymnasium“ in der jeweils aktuellen Form ausführlich geregelt. Sie finden dieses Dokument auf unserer Homepage unter „Ordnungen“.

4.2 Die Handyregelung und das „Phone-Locker“-System

Handyregelung

Handys und andere digitale Endgeräte müssen auf dem gesamten Schulgelände ausgeschaltet und nicht sichtbar verstaut sein. Bei Zuwiderhandlung kann das Gerät eingezogen werden. Die Rückgabe erfolgt zeitnah nach der 6. Stunde; bei minderjährigen Schülerinnen und Schülern kann verlangt werden, dass die Eltern das Gerät von der Schule abholen.

Die Verwendung dieser Geräte im Unterricht liegt im Ermessen der unterrichtenden Lehrkraft. Schülerinnen und Schüler ab Jahrgangsstufe 8 dürfen Tablets für Unterrichtszwecke einsetzen.

Für die Klasse 10 und für die Sekundarstufe II ist die Verwendung von Handys und digitalen Endgeräten nur in den Bereichen „Rotes Palais“ und „Cafeteria“ in Freistunden und nach der 6. Stunde gestattet.

Ausgenommen von dieser Regelung sind die Geräte des Schulsanitätsdienstes, Notfälle und andere Gegebenheiten, die für einen geordneten Schulbetrieb notwendig sind.

Das Phone-Locker-System

Smartphones sind aus dem Alltag unserer Kinder nicht mehr wegzudenken. In der Schule stellen sie uns jedoch immer wieder vor Herausforderungen: Sie lenken vom Unterricht ab, stören die Konzentration und mindern oft den direkten, persönlichen Austausch in den Pausen.

Unsere Schulordnung regelt daher klare Zeiten und Zonen für die Handynutzung. Um bei Regelverstößen künftig Diskussionen zu vermeiden und den administrativen Aufwand zu verringern, führen wir ab dem 1. August 2026 die Phone-Locker-Handytaschen (Handygaragen) ein.

Warum führen wir dieses System ein?

Bisher war es üblich, dass Lehrkräfte bei unerlaubter Nutzung das Smartphone vorübergehend einziehen und an der Pforte hinterlegen. Dies warf oft Fragen bezüglich der Haftung auf. Das neue System löst dieses Problem elegant: Das Smartphone bleibt jederzeit im Besitz Ihres Kindes.

Wie funktioniert das Phone-Locker-System?

- **Einsperren bei Regelverstoß:** Nutzt eine Schülerin oder ein Schüler das Handy unerlaubt, wird sie oder er von der Lehrkraft aufgefordert, das Gerät in die Phone-Locker-Tasche zu schieben.
- **Verriegelung:** Die Tasche wird mit einem Klick-Verschluss verriegelt und blockiert zudem die Handysignale.
- **Verbleib beim Kind:** Das verschlossene Handy verbleibt sicher in der eigenen Schultasche. Die Schule dokumentiert lediglich, bei wem ein Gerät eingeschlossen wurde.
- **Entsperrung:** Nach der 6. Stunde kann Ihr Kind mit der Tasche an die Pforte gehen. Dort wird das Schloss durch unser Personal mit einem speziellen Magnet-Entriegler geöffnet, sodass das Smartphone für den Heimweg wieder uneingeschränkt nutzbar ist.

Was bedeutet das für die Erreichbarkeit?

Wir verstehen, dass Ihnen die Erreichbarkeit Ihrer Kinder wichtig ist. Für den Schulweg ist diese durch die Entsperrung nach Schulschluss vollständig gewährleistet. In dringenden familiären Notfällen während der Unterrichtszeit erreichen Sie Ihr Kind absolut verlässlich über unsere Pforte unter der Telefonnummer 0561 78967-0.

KAPITEL 5: Empfohlene Apps für den Schulalltag

Das Tablet ist an unserer Schule ein Arbeitsmittel. Damit der Fokus auf dem Lernen liegt, empfehlen wir eine klare Trennung zwischen schulischen und privaten Anwendungen. Folgende Apps bilden die Basis:

1. **Organisation & Produktivität (Zentrale Arbeitswerkzeuge):**
 - **Untis Mobile:** Für den tagesaktuellen Stunden- und Vertretungsplan sowie Hausaufgaben.
 - **Microsoft 365 Suite (Teams, OneNote, OneDrive, Outlook, Word, PowerPoint, EXCEL):** Dies ist unser digitales Rückgrat für die Kommunikation im Kurs, die Heftführung und die Dateiablage.
 - **GoodNotes (optional):** Zur handschriftlichen Bearbeitung von Arbeitsblättern und digitalen Notizen.
2. **Digitale Lehrwerke:**
 - **BiBox (Westermann), Klett lernen & Cornelsen Lernen:** Hier können Schulbücher digital verwaltet werden.
 - **Anton-App:** Eine vom Hessischen Kultusministerium (HKM) empfohlene, werbefreie Lern-App für fast alle Fächer.

3. Fachspezifische Anwendungen:

- **Mathematik: GeoGebra** (Graphikrechner/CAS). Dies ist in Hessen das Standardwerkzeug für den Unterricht und die Abschlussprüfungen.
- **Fremdsprachen:** Professionelle Wörterbücher wie **Dict.cc**, **Leo** oder **Linguee** sowie der Vokabeltrainer **phase6** (passgenau zu unseren Lehrwerken).
- **Naturwissenschaften: Phyphox**, um physikalische Experimente mithilfe der Tablet-Sensoren durchzuführen.

Warum wir von privaten Messengern (WhatsApp, Instagram, TikTok & Co.) abraten

Wir empfehlen Ihnen dringend, diese Apps **nicht** auf dem Tablet zu installieren. Hierfür gibt es drei wesentliche Gründe, die Sie auch gerne in das Gespräch mit Ihren Kindern einfließen lassen können:

- **Pädagogischer Fokus:** Messenger-Dienste sind auf maximale Aufmerksamkeit programmiert. Ständige Benachrichtigungen unterbrechen den Lernfluss und führen zu einer erheblichen Ablenkung im Unterricht. In der Schule soll der Fokus auf dem sozialen Miteinander und der fachlichen Arbeit liegen.
- **Datenschutz (KDG & DSGVO):** Als Schule in kirchlicher Trägerschaft unterliegen wir dem Gesetz über den Kirchlichen Datenschutz (KDG). Messenger wie WhatsApp lesen Kontaktverzeichnisse aus. Da sich auf dem Gerät auch schulische Kontakte befinden können, ist dies ohne explizite Einwilligung datenschutzrechtlich problematisch.
- **Digitale Arbeitshygiene:** Wir möchten den Schülern helfen, eine gesunde Trennung zwischen „Arbeit/Schule“ und „Freizeit/Privates“ zu erlernen. Wenn das Tablet als reines Arbeitsgerät wahrgenommen wird, fällt es den Schülern leichter, es nach den Hausaufgaben auch bewusst zur Seite zu legen.

KAPITEL 6: Ansprechpartner in der IT

Die folgenden Personen sind für die entsprechenden Bereiche verantwortlich:

UNTIS, Schulportal, Präsentationsdisplays: Herr Kühne

Administration Computerräume, Hardware, Netzwerk: Herr Langer

Microsoft 365, Teams und Fragen zu Tablets: Herr Ihmor

Datenschutzkoordinator: Herr Dr. Lecke

