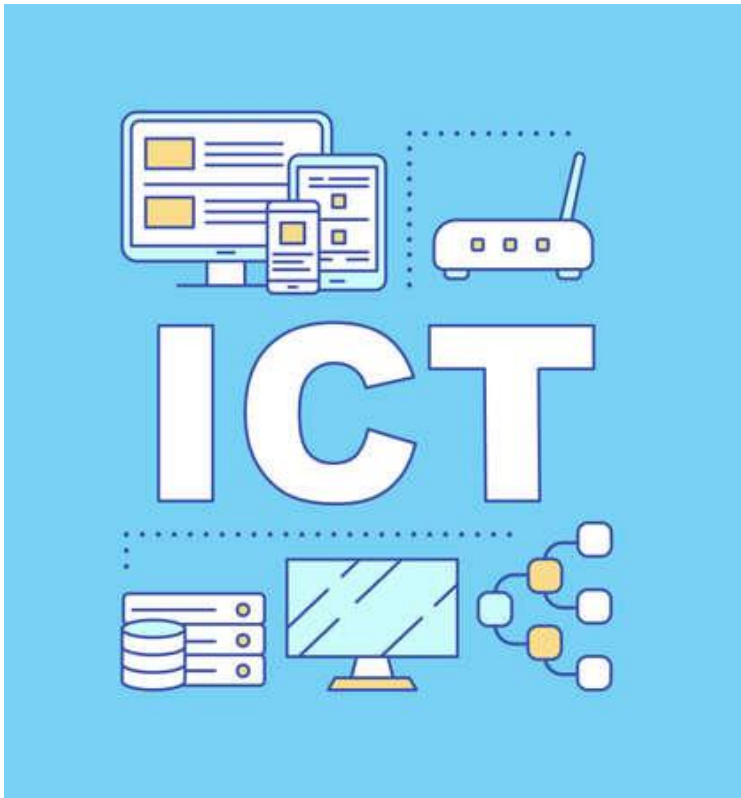




Europäische Schule RheinMain
The European School

ICT Policy

Europäische Schule RheinMain - Primary School



DE – Juni 2024: Version 4

Einführung

Die Bedeutung von ICT kann in der modernen Welt nicht außer Acht gelassen werden. Die Entwicklung der Technologie bedeutet, dass sich das Thema ständig verändert, wobei die Kosten für Geräte und Ausrüstung für Schulen immer erschwinglicher werden. Seit 2018 ist ICT an der ESRM Teil des Lehrplans für die Klassen P2-P5. Seit 2020 ist das Thema Robotik (P1-P5) ein wichtiger Bestandteil der Europäischen Stunden. ICT wird außerdem von Lehrern unterrichtet, die Experten auf diesem Gebiet sind. Jede Klasse P2-P5 erhält etwa 45 bis 60 Minuten ICT-Unterricht pro Woche.

Die Entwicklung des ICT ist schnelllebig, und dieses Dokument wird im Einklang mit neuen Technologien und der Entwicklung des Lehrplans durch weitere Fortschritte in diesem Bereich überarbeitet

Stundenplan und Zeiteinteilung

ICT hat keine geplante Stundenplanzeit im Sinne der Vorschriften für die Studienorganisation. Dennoch kann, mit einer etwas längeren Woche als an einer traditionellen Europäischen Schule, die Organisation von ICT geplant werden. Es gibt keinen offiziellen Lehrplan des Generalsekretariats, wobei das Dokument 2000-D-218 eines der letzten Dokumente ist, das das Lehren und Lernen von ICT, sowohl in der Sekundarstufe, als auch in der Primarstufe impliziert. In diesem Dokument ist ein lokal entwickelter Lehrplan zu sehen, der die Bereiche aufzeigt, die den Kindern an der ESRM beigebracht werden. ICT wird in den Klassen P2-P5 1 Stunde pro Woche unterrichtet. In PP und P1 werden ICT-Kenntnisse in den Klassenräumen unterrichtet. "Coding" ist Teil der Europäischen Stunden für die Klassen P1-P5.

Hardware and Platz für Computerräume

Ab Mai 2024 verfügt die Primarschule über die folgenden Räumlichkeiten für ICT:

1 x traditioneller ICT-Raum mit Windows-Zugang

1 x Coding Raum mit Apple Mac Zugang

1 x offener ICT-Raum für informelle Nutzung mit Windows-Zugang

Darüber hinaus verfügt die Grundschule über Folgendes:

4 x Tablet-Waggons mit Android-Zugang

1 x Ipad-Wagen mit Apple-Zugang

2 x Laptop-Trolleys mit Windows-Zugang

4x Tablets mit Android-Zugang in allen Klassen (P1-P5)

Jedes Klassenzimmer PP-P5 ist ausgestattet mit einer Dokumentenkamera

Jedes Klassenzimmer PP-P5 ist ausgestattet mit einem interaktiven TV

Schulweites WiFi

Es ist geplant, im September 2024 neue Laptops zur Bereicherung und Unterstützung des Unterrichts und der Entwicklung des digitalen Portfolios anzuschaffen, so dass wir zu Beginn des Schuljahres 24-25 über drei Laptop-Trollies (Windows) verfügen werden. Zusätzliche Tablets werden pro Klasse angeschafft, beginnend mit P5 für das Schuljahr 24-25.

Digitale Konsequenzen

Das Folgende wurde aus der "Behaviour Policy" (Verhaltensrichtlinien) der Primary entnommen:

Die ESRM hat das große Glück, ein wachsendes digitales Programm für alle Kinder von PP-P5 zu haben. Ab P3 wird MS-Teams besonders häufig für Hausaufgaben und Projekte genutzt. Der ICT-Unterricht und die MOVE-Sitzungen befassen sich mit der sicheren Nutzung der Technologie. Wir bitten die Eltern, sich an diesen Diskussionen/ Gesprächen zu beteiligen.

Wenn festgestellt wird, dass Kinder die Technologie in der Schule missbrauchen, indem sie z.B.

- unangemessene Nachrichtenübermittlung auf MS-Teams
- Verwendung des Passworts eines anderen Kindes
- der Versuch, im Internet auf schulfremdes Material zuzugreifen

dann wird der Zugang zu allen ICT-Anwendungen für eine Woche gesperrt. Das bedeutet, dass die Kinder die von der Schule bereitgestellten ICT-Programme nicht effektiv nutzen dürfen. Die Eltern werden ebenfalls von der Schulleitung informiert. Bei weiterem Missbrauch findet ein Elterngespräch mit der Grundschulleitung statt, um weitere Konsequenzen zu besprechen. Der vertrauensvolle Umgang mit

Technologie und deren Nutzung wird in der Schule gefördert, jedoch müssen die Konsequenzen den Bruch des Vertrauens widerspiegeln.

Es muss darauf hingewiesen werden, dass die Schule weder an unfreundlichem Verhalten oder sogar Mobbing beteiligt ist, wenn es um Nachrichten oder die Nutzung von WhatsApp, Instagram, Tik Tok oder anderen derartigen Apps geht, da diese Apps Altersgrenzen haben, die über denen von Schülern im Grundschulalter liegen. Wenn Schüler diese Anwendungen nutzen, liegt dies in der alleinigen Verantwortung der Erziehungsberechtigten, auch bei unsachgemäßer Nutzung.

Die folgenden Informationen über WhatsApp sind in den WhatsApp-Richtlinien zu finden:

“Du muss mindestens 13 Jahre alt sein (oder das in deinem Land vorgeschriebene höhere Alter), um dich für WhatsApp zu registrieren und es zu nutzen.”

https://faq.whatsapp.com/695318248185629?locale=en_US&cms_id=695318248185629&draft=false – **Stand Juni 2024**

Die Altersgrenze hat sich im Februar 2024 von 16 auf 13 Jahre geändert. Da das Alter der Schüler in unserer ältesten Gruppe unter 13 Jahren liegt, wird erwartet, dass keine Schülerin und kein Schüler WhatsApp nutzt, und die Schule nicht für die Nutzung verantwortlich ist.

Allgemeine Zielsetzungen

Die Europäischen Schulen verfolgen die beiden Ziele, eine formale Bildung zu vermitteln und die persönliche Entwicklung der SchülerInnen in einem breiteren sozialen und kulturellen Kontext zu fördern. Formale Bildung beinhaltet den Erwerb von Kompetenzen - Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen in einer Reihe von Bereichen. Die persönliche Entwicklung findet in einer Vielzahl von geistigen, moralischen, sozialen und kulturellen Kontexten statt. Sie beinhaltet ein Bewusstsein für angemessenes Verhalten, ein Verständnis für das Umfeld, in dem die SchülerInnen leben, und ihre individuelle Identität entwickeln.

Diese beiden Ziele werden im Rahmen eines verstärkten Bewusstseins für den Reichtum der europäischen Kultur gefördert. Das Bewusstsein und die Erfahrung eines gemeinsamen europäischen Lebens sollten die Schüler zu größerem Respekt für die Traditionen jedes einzelnen Landes und jeder Region in Europa führen, während sie gleichzeitig ihre eigene nationale Identität entwickeln und bewahren.

Die SchülerInnen der Europäischen Schulen sind die künftigen Bürger Europas und der Welt. Als solche brauchen sie eine Reihe von Kompetenzen, um den Herausforderungen einer sich rasch verändernden Welt gewachsen zu sein. Im Jahr 2006 verabschiedeten der Europäische Rat und das Europäische Parlament einen Europäischen Rahmen für Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen.

Darin werden acht Schlüsselkompetenzen genannt, die jeder Einzelne für seine persönliche Entfaltung und Entwicklung, für eine aktive Bürgerschaft, für soziale Inklusion und für die Arbeit benötigt:

- 1. Kommunikation in der Muttersprache*
- 2. Kommunikation in Fremdsprachen*
- 3. Mathematische Kompetenz und Grundkompetenzen in Wissenschaft und Technik*
- 4. Digitale Kompetenz*
- 5. Lernen zu lernen*
- 6. Soziale und staatsbürgerliche Kompetenzen*
- 7. Initiativegeist und Unternehmergeist*
- 8. Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit*

Die Lehrpläne der Europäischen Schulen zielen darauf ab, alle diese Schlüsselkompetenzen bei den SchülernInnen zu entwickeln.

Didaktische Grundsätze

In der dynamischen Landschaft der Grundschulbildung ist die Integration von Informations- und Kommunikationstechnologie (ICT) zu einem Eckpfeiler geworden, um SchülerInnen auf die Navigation in der zunehmend digitalen Welt vorzubereiten. Die ICT-Ausbildung in Grundschulen geht über die herkömmlichen Bereiche traditioneller Fächer hinaus und bietet eine einzigartige Gelegenheit, SchülerInnen mit den für das 21. Jahrhundert entscheidenden Fähigkeiten und Kompetenzen auszustatten. Dazu gehört nicht nur die Beherrschung der technischen Aspekte der Technologie, sondern auch die Förderung eines ganzheitlichen Verständnisses, das mit den acht Schlüsselkompetenzen Europäischer Schulen übereinstimmt.

Allgemeine Informationen zu IKT bei ESRM

Es gibt Grundprinzipien, die einen effektiven ICT-Unterricht leiten.

Entscheidend ist vor allem das praktische Lernen. Das bedeutet, dass SchülerInnen sich durch praktische Übungen und Projekte aktiv mit der Technik auseinandersetzen sollen. Auf diese Weise verstehen sie nicht nur die Theorie, sondern erwerben auch praktische Fähigkeiten.

Ebenso wichtig ist die digitale Kompetenz. Die SchülerInnen müssen grundlegende digitale Fähigkeiten entwickeln, z.B. den Umgang mit Computern, die Verwaltung von Dateien und das Üben sicherer Online-Verhaltensweisen. Diese Fähigkeiten bilden die Grundlage für weiterführendes technologisches Lernen.

Kritisches Denken und Problemlösung werden betont. Die Studierenden werden ermutigt, Technologie zu nutzen, um kritisch zu denken, Probleme kreativ zu lösen und sich innovativ auszudrücken. Ziel ist es, eine Umgebung zu schaffen, in der Erkundung und Experimente aktiv gefördert werden.

Die Integration von ICT in den umfassenderen Lehrplan bereichert die Bildungserfahrungen. Durch die Integration der Technologie in verschiedene Fächer sehen die SchülerInnen deren praktische Anwendung in verschiedenen Lernbereichen und fördern so ein ganzheitliches Verständnis.

Anpassungsfähigkeit und Innovation sind geschätzte Tugenden. Die SchülerInnen werden aufgefordert, neue Technologien mit einer Einstellung des kontinuierlichen Lernens und der Innovation anzunehmen und zu erkennen, dass sich die Technologie ständig weiterentwickelt.

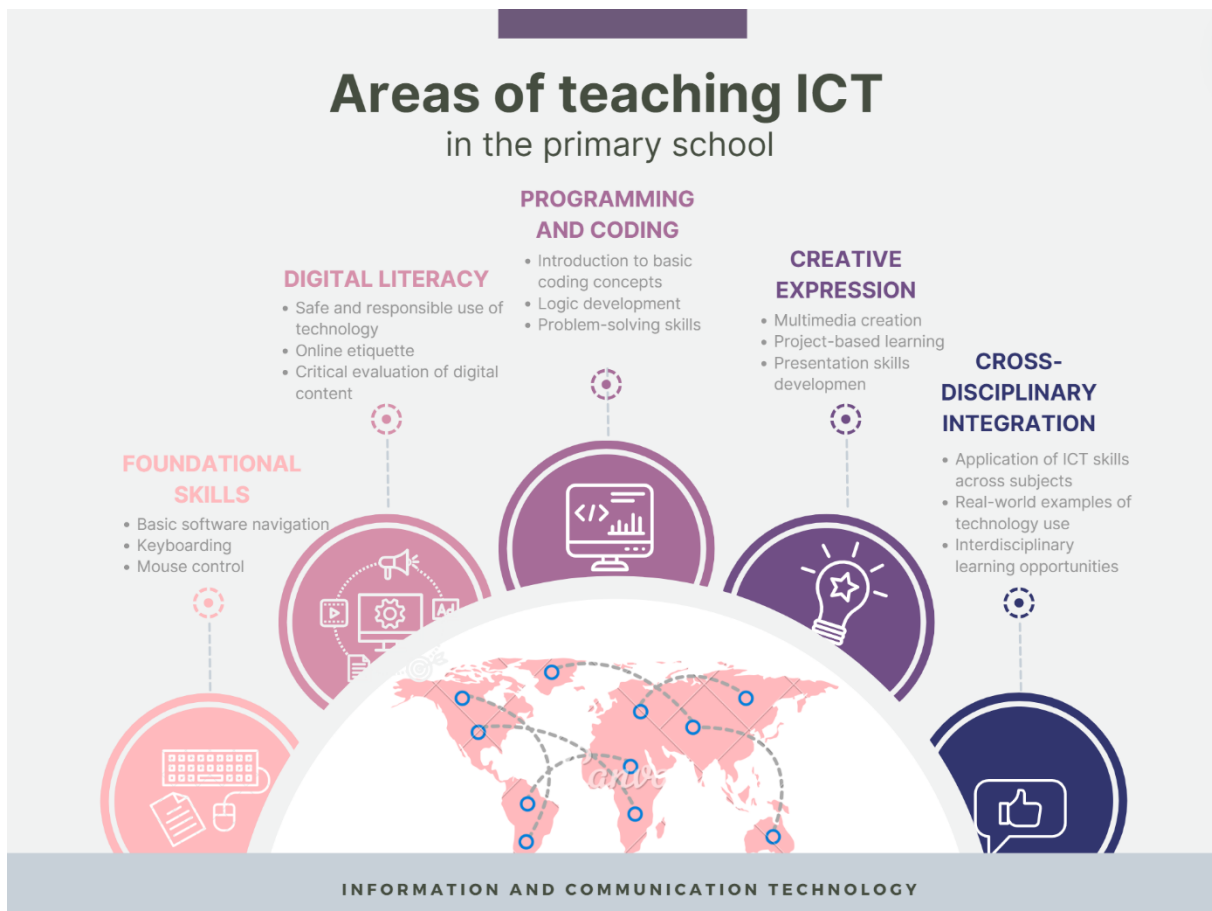
Kollaboratives Lernen spielt eine bedeutende Rolle. Gruppenprojekte, die Technologie nutzen, helfen den Schülern, Teamarbeit und zwischenmenschliche

Fähigkeiten zu entwickeln. Die gemeinsame Erreichung gemeinsamer Ziele fördert das Gefühl von Kameradschaft und Leistung.

Ethische Überlegungen, insbesondere die digitale Staatsbürgerschaft, sind im gesamten Lehrplan verankert. Den SchülerInnen wird der verantwortungsvolle und ethische Umgang mit Technologie vermittelt, wobei Themen wie Online-Sicherheit, Datenschutz und Einhaltung von Urheberrechtsbestimmungen behandelt werden. Differenzierung im Unterricht steht im Vordergrund. Es werden maßgeschneiderte Ansätze und Ressourcen bereitgestellt, um den individuellen Bedürfnissen jedes Kindes gerecht zu werden und so ein umfassendes und integratives Bildungserlebnis zu gewährleisten.

Die Bewertungsmethoden sind vielfältig, um eine differenzierte Bewertung der ICT-Kompetenzen der SchülerInnen zu ermöglichen. Konstruktive Feedback-Mechanismen werden eingesetzt, um die Reflexion und Weiterentwicklung der Fähigkeiten zu ermöglichen.

Angesichts der dynamischen Natur der Technologie gibt es ein Ethos des lebenslangen Lernens. Ziel ist es, den Schülern die Fähigkeiten zu vermitteln, sich ihr Leben lang in der sich entwickelnden Technologielandschaft zurechtzufinden. Dies unterstreicht die anhaltende Bedeutung technologischer Kompetenz in einer sich ständig verändernden Welt.



Grundlegende Fähigkeiten im Kontext des ICT-Unterrichts in Grundschulen bilden die Grundlage für die effektive Navigation und Interaktion der SchülerInnen mit digitalen Werkzeugen.

Das Erlernen der Tastatur, eine dieser grundlegenden Fertigkeiten, besteht darin, den Schülern den effizienten Umgang mit einer Tastatur beizubringen und ihnen die Vertrautheit mit der Tastenplatzierung und den Tipptechniken zu vermitteln. Die Maussteuerung, ein weiterer wichtiger Aspekt, konzentriert sich auf die Entwicklung von Präzision und Koordination im Umgang mit einer Computermaus, die für die Interaktion mit grafischen Schnittstellen unerlässlich sind.

Darüber hinaus führt die grundlegende Software-Navigation die SchülerInnen in die Grundlagen von Betriebssystemen und gängigen Softwareanwendungen ein. Dazu gehört u.a. das Verständnis von Menüstrukturen, der Dateiverwaltung und der Ausführung von Befehlen.

Der Schwerpunkt hierbei liegt auf der Schaffung einer angenehmen und intuitiven Beziehung zwischen dem jungen Lernenden und der digitalen Umgebung. Diese grundlegenden Fähigkeiten ähneln Bausteinen und vermitteln den Schülern das Selbstvertrauen und die Kompetenz, die sie benötigen, um sich in späteren Phasen ihrer Ausbildung mit fortgeschritteneren ICT-Konzepten und -Aktivitäten auseinanderzusetzen.

Digitale Kompetenz ist ein umfassender Kompetenzsatz, der verschiedene Facetten der Informations- und Kommunikationstechnologie (ICT) umfasst und es den Schülern ermöglicht, sich verantwortungsvoll und effektiv in der digitalen Landschaft zurechtzufinden. Im Kern geht es bei der digitalen Kompetenz darum, Schülern den sicheren Umgang mit Technologie beizubringen. Dazu gehört das Verständnis für die Bedeutung des Schutzes personenbezogener Daten im Internet, das Erkennen und Vermeiden von Online-Bedrohungen wie „Phishing“, sowie die Ausübung einer verantwortungsvollen digitalen Bürgerschaft.

Über die Grundlagen der Online-Sicherheit hinaus, umfasst die digitale Kompetenz auch die Entwicklung kritischer Denkfähigkeiten. Den SchülerInnen wird beigebracht, digitale Inhalte kritisch zu bewerten und zwischen zuverlässigen Quellen und Fehlinformationen zu unterscheiden. Sie lernen, die Glaubwürdigkeit von Online-Informationen zu hinterfragen, unterschiedliche Perspektiven zu berücksichtigen und fundierte Entscheidungen zu treffen. Diese kritische Bewertung erstreckt sich auf das Verständnis der Auswirkungen ihrer Online-Aktionen und betont das Konzept eines digitalen Fußabdrucks und die potenziellen langfristigen Auswirkungen ihrer Online-Präsenz.

Digitale Kompetenz befasst sich auch mit dem Etikette und den Normen der Online-Kommunikation. Den SchülerInnen wird gezeigt, wie sie sich respektvoll in digitalen Räumen engagieren und so positive Online-Interaktionen fördern können. Dazu gehört, ihnen die richtige E-Mail-Etikette, den verantwortungsvollen Umgang mit sozialen Medien und das Verständnis für die Beständigkeit digitaler Kommunikation beizubringen.

Da sich die Technologie ständig weiterentwickelt, erfordert die digitale Kompetenz außerdem, über die neuesten Entwicklungen auf dem Laufenden zu bleiben. Die

SchülerInnen werden ermutigt, sich an neue digitale Tools, Plattformen und Technologien anzupassen und so eine Einstellung des kontinuierlichen Lernens in der sich ständig verändernden digitalen Landschaft zu fördern.

Im Wesentlichen vermittelt ein solider Lehrplan für digitale Kompetenz den Schülern nicht nur die technischen Fähigkeiten zum Umgang mit digitalen Werkzeugen, sondern auch das kritische Denken, ethische Überlegungen und die Anpassungsfähigkeit, die erforderlich sind, um in einer vernetzten und sich schnell entwickelnden digitalen Welt erfolgreich zu sein.

KI spielt im Bildungswesen eine immer größere Rolle, und Anhang 1 verweist auf die Anfangsphasen einer KI-Richtlinie in den Jahrgangsstufen PP–P5.

Lernziele

Entwicklung grundlegender Fähigkeiten:

Beherrschen Sie Tastaturtechniken, einschließlich Touch-Schreiben, um die Effizienz und Vertrautheit mit der Tastenplatzierung zu verbessern.

Entwickeln Sie Präzision und Koordination bei der Maussteuerung für eine effektive Interaktion mit der grafischen Benutzeroberfläche.

Grundlegende Softwarekenntnisse:

Verstehen Sie wichtige Betriebssystemfunktionen, einschließlich der Menünavigation und der Ausführung von Befehlen.

Erwerben Sie Kenntnisse in der Dateiverwaltung, einschließlich des effizienten Speicherns, Abrufens und Organisierens von Dateien.

Einführung in die Codierung:

Führen Sie grundlegende Codierungskonzepte über altersgerechte Plattformen wie Scratch oder Code.org ein.

Machen Sie die Schüler mit Sequenzen, Schleifen und grundlegenden Algorithmen vertraut, um Probleme in verschiedenen Kontexten zu lösen.

Verbesserung der digitalen Kompetenz:

Fördern Sie den verantwortungsvollen und sicheren Einsatz von Technologien und legen Sie dabei Wert auf den Schutz personenbezogener Daten und das Bewusstsein für Online-Bedrohungen wie Phishing.

Entwickeln Sie Fähigkeiten zum kritischen Denken, um digitale Inhalte zu bewerten und zwischen zuverlässigen Quellen und Fehlinformationen zu unterscheiden.

Vermitteln Sie ein Verständnis für die Folgen von Online-Aktionen, einschließlich des Konzepts eines digitalen Fußabdrucks und seiner langfristigen Auswirkungen.

Vermitteln Sie Etikette und Normen für die Online-Kommunikation, fördern Sie respektvollen Umgang und betonen Sie die Beständigkeit der digitalen Kommunikation.

Anpassungsfähigkeit und lebenslanges Lernen fördern:

Fördern Sie die Anpassung an neue digitale Tools, Plattformen und Technologien und fördern Sie eine Einstellung des kontinuierlichen Lernens in der sich schnell entwickelnden digitalen Landschaft.

Fortschritt des Lernens

Jahrgangsstufe	Inhalt	Material	Anwendungen
PP	Grundlegende Programmierung „Gamification“	Interaktive Fernseher Programmierbarer Lernroboter	Interaktive Lernplattformen Bildschirmfreie Programmierung
P1	Grundlegende Programmierung „Gamification“ Die Bedeutung der Technologie verstehen	Interaktive Fernseher Tablets Programmierbarer Lernroboter	Vorinstallierte Programme Interaktive Lernplattformen

<p>P2</p>	<p>So nutzen Sie den ICT-Raum</p> <p>Maustraining</p> <p>Schreibfähigkeiten</p> <p>MS Word</p> <p>Teile eines Computers (Bildschirm, Maus, Tastatur, Maschine)</p> <p>Programmieren für Einsteiger</p>	<p>Interaktive Fernseher</p> <p>Tablets</p> <p>Programmierbarer Lernroboter</p> <p>Stck</p>	<p>Interaktive Lernplattformen</p> <p>Blockbasierte Programmierung</p> <p>MS Paint</p> <p>Internet-ABC/ Be Internet awesome</p> <p>MS Word</p>
<p>P3</p>	<p>Bibliothekskatalog</p> <p>Einführung in MS Teams</p> <p>Speichern/Verwenden Bilder</p> <p>MS PowerPoint</p> <p>Internet Sicherheit</p> <p>Internetsuche (Blinde-kuh, Seiten-stark, fragfinn)</p> <p>Programmierung</p>	<p>Interaktive Fernseher</p> <p>Programmierbarer Lernroboter</p> <p>Stck</p>	<p>Blockbasierte Programmierung</p> <p>Interaktive Lernplattformen</p> <p>Brockhaus & Britannica School</p> <p>Internet-ABC/ Be Internet awesome</p> <p>CAD-Software</p> <p>Online-Tippplattformen</p>
<p>P4</p>	<p>Programmierung</p> <p>MS Excel</p> <p>iServ</p> <p>MS-Teams</p>	<p>Interaktive Fernseher</p> <p>Programmierbarer Lernroboter</p> <p>Stck</p>	<p>Blockbasierte Programmierung</p> <p>Interaktive Lernplattformen</p> <p>Ordnerbäume</p> <p>Internet-ABC/ Be Internet awesome</p>

	Internet Sicherheit Surfschein		CAD-Software Online-Tippplattformen
P5	Programmierung iServ MS-Teams Internet Sicherheit Fotobearbeitung Büroprojekt	Interaktive Fernseher Programmierbarer Lernroboter Stck	Email Fotobearbeitung CAD-Software Online-Tippplattformen Interaktive Lernplattformen Internet-ABC/ Be Internet awesome Blockbasierte Programmierung

Anhang 1 – KI-Politik in der Grundschule

Der folgende Anhang ist ein erstes Arbeitsdokument der KI-Richtlinie der Grundschule und wird im Schuljahr 24-25 laufend überprüft. Auch wenn es für die SchülerInnen in der Grundschule kein großer ICT-Bereich ist, hat dieser Bereich einen wachsenden Einfluss, insbesondere in den Bereichen selbstständiges Lernen und Hausaufgaben.

Einführung

Die Integration künstlicher Intelligenz einschließlich Chatbots (KI) in Bildungsumgebungen bietet erhebliche Möglichkeiten zur Verbesserung der Lernerfahrungen und der betrieblichen Effizienz. Es ist jedoch zwingend erforderlich, diese Integration unter sorgfältiger Berücksichtigung ethischer Standards anzugehen, insbesondere im Hinblick auf die Privatsphäre und Sicherheit unserer SchülerInnen. Das Hauptziel der Implementierung von KI in unserer Schule besteht darin, die Bildungsergebnisse zu unterstützen und zu verbessern und sicherzustellen, dass Technologie als Werkzeug zur Bereicherung des Unterrichtslernens fungiert und nicht als Ersatz für traditionelle Lehrmethoden.

Unser Engagement für den Schutz der Daten und der Privatsphäre der SchülerInnen ist von größter Bedeutung. Da KI-Technologien zunehmend in Bildungsinstrumente integriert werden, wächst das Potenzial für den Missbrauch dieser Technologien, insbesondere im Hinblick auf den Umgang mit sensiblen Schülerinformationen. Daher ist unsere KI-Richtlinie darauf ausgelegt, klare Richtlinien und Beschränkungen festzulegen, um einen solchen Missbrauch zu verhindern und einen sicheren und verantwortungsvollen Einsatz von KI an unserer Schule zu fördern.

Diese Richtlinie beschreibt die Verantwortlichkeiten aller Beteiligten – einschließlich Schüler, Lehrer und Verwaltungspersonal – bei der Nutzung von KI-Technologien. Darin werden zulässige Einsatzmöglichkeiten von KI, Bedingungen, unter denen SchülerInnen auf diese Technologien zugreifen können, sowie strenge Verbote für die Eingabe persönlicher Schülerdaten in KI-Systeme festgelegt.

In diesem Richtlinienokument befassen wir uns mit dem Umfang der abgedeckten KI-Technologien, unseren Zielen für die Nutzung dieser Technologien, Regeln für

den KI-Zugriff und deren Nutzung, im Zusammenhang mit KI verbotenen Handlungen und den vorhandenen Maßnahmen zum Schutz der Datensicherheit und des Datenschutzes. Wir erläutern auch die Verfahren zur Überwachung der Einhaltung und die Schritte, die wir unternehmen werden, um die dauerhafte Wirksamkeit dieser Richtlinie durch regelmäßige Überprüfungen und Aktualisierungen sicherzustellen.

Mit dieser Einführung und den folgenden Abschnitten möchten wir unseren Ansatz zum Einsatz von KI im schulischen Umfeld verdeutlichen und sicherstellen, dass er dazu dient, unseren Bildungsauftrag zu unterstützen und gleichzeitig das Wohlergehen unserer SchülerInnen zu schützen. Diese Richtlinie ist nicht nur ein Rahmen für den ethischen Einsatz von KI, sondern auch eine Bestätigung unseres Engagements für die Aufrechterhaltung einer sicheren, respektvollen und zukunftsorientierten Lernumgebung.

Geltungsbereich der Richtlinie

Diese Richtlinie gilt für alle Beteiligten innerhalb der Grundschulgemeinschaft, einschließlich SchülerInnen, LehrerInnen, Verwaltungspersonal und alle an Bildungsaktivitäten beteiligten Dritten. Es umfasst den Einsatz von Technologien der Künstlichen Intelligenz (KI) in verschiedenen Formen, sei es als Integration in Lernsoftware, als Einsatz im Schulbetrieb oder als Teil interaktiver Lerntools.

Anwendbarkeit

- **Schülerinnen und Schüler:** Die Richtlinie befasst sich mit den Bedingungen, unter denen Studierende mit KI-Tools interagieren können. Dazu gehören alle KI-fähigen Geräte oder Software, die auf dem Schulgelände oder über von der Schule bereitgestellte digitale Plattformen verwendet werden.
- **Lehrerinnen, Lehrer und Mitarbeiter:** Für LehrerInnen und Mitarbeiter regelt diese Richtlinie die Methoden zur Einbindung von KI in Unterrichtspraktiken und Verwaltungsaufgaben. Darüber hinaus werden die Verantwortlichkeiten der MitarbeiterInnen bei der Verwaltung und Überwachung des Einsatzes von KI-Technologien im Einklang mit ethischen Standards dargelegt.
- **Dritte:** Alle externen Anbieter oder Partner, die KI-basierte Tools oder Dienste bereitstellen, müssen die Bedingungen dieser Richtlinie einhalten. Dazu gehört

die Einhaltung datenschutzrechtlicher Bestimmungen und Einschränkungen bei der Nutzung von Studierendendaten.

Abgedeckte Arten von KI-Technologien

- **Lernsoftware:** Dazu gehören alle KI-gesteuerten Anwendungen, die das Lernen durch adaptive Lerntechnologien, Nachhilfesysteme oder personalisierte Lernerfahrungen unterstützen sollen.
- **Betriebswerkzeuge:** KI-Technologien für die Schulverwaltung, darunter Planungssysteme, Datenanalysetools und Automatisierungssoftware, die bei Verwaltungsaufgaben helfen.
- **Interaktive Lerntools:** Geräte oder Software, die direkt mit Schülern interagieren, wie z. B. Lernroboter, KI-basierte Lernspiele und Virtual-Reality-Umgebungen, die KI für immersive Lernerfahrungen nutzen.

Der Geltungsbereich dieser Richtlinie soll einen umfassenden Managementrahmen gewährleisten, der alle potenziellen Interaktionen mit KI-Technologien im schulischen Umfeld berücksichtigt. Durch die Definition der anwendbaren Arten und Weisen von Technologien soll mit der Richtlinie ein klarer und strukturierter Ansatz für den ethischen Einsatz von KI geschaffen werden, um sicherzustellen, dass alle Aktivitäten auf die Bildungsziele und Compliance-Anforderungen der Schule abgestimmt sind. Dieser Ansatz schützt nicht nur die Interessen der SchülerInnen, sondern unterstützt auch LehrerInnen und MitarbeiterInnen dabei, KI effektiv zur Verbesserung der Bildungsergebnisse einzusetzen.

Ziele

Die Hauptziele der Integration von künstlicher Intelligenz (KI) in unsere Grundschule bestehen darin, die Bildungserfahrungen der SchülerInnen zu verbessern, den Schutz der Privatsphäre und Datensicherheit der Kinder zu gewährleisten und den ethischen Einsatz von KI in unserem Bildungsumfeld aufrechtzuerhalten. In diesem Abschnitt werden die spezifischen Ziele beschrieben, die wir durch die Umsetzung unserer KI-Richtlinie erreichen möchten.

Verbesserung der Lernerfahrungen

- **Personalisiertes Lernen:** Nutzen Sie KI, um Bildungsinhalte an den Lernstil und das Tempo einzelner SchülerInnen anzupassen und so personalisiertere und effektivere Lernerfahrungen zu ermöglichen.
- **Effizienz und Engagement:** Setzen Sie KI-Tools ein, um Bildungsprozesse zu rationalisieren und die Effizienz von Lernaktivitäten zu steigern, wodurch Zeit für interaktivere und ansprechendere Lernerfahrungen gewonnen werden kann.
- **Unterstützung für unterschiedliche Lernbedürfnisse:** Nutzen Sie KI, um Schülern mit unterschiedlichen Bildungsbedürfnissen, einschließlich solchen, die Sonderpädagogikdienste benötigen, zusätzliche Unterstützung zu bieten, indem Sie Materialien und Methoden an ihre Lernanforderungen anpassen.

Schützen Sie die Privatsphäre und Datensicherheit Ihrer Schüler

- **Schützen Sie persönliche Daten:** Stellen Sie sicher, dass alle in der Schule implementierten KI-Technologien den Datenschutzgesetzen und den Datenschutzrichtlinien der Schule entsprechen. Dazu gehören strenge Kontrollen der Erhebung, Speicherung und Verarbeitung personenbezogener Daten.

Sorgen Sie für einen ethischen Einsatz von KI

- **Ethische Standards und Praktiken:** Ethische Standards für den Einsatz von KI etablieren und durchsetzen, wobei der Schwerpunkt auf Fairness, Nicht-Diskriminierung und dem Wohlergehen der SchülerInnen liegt. Dazu gehört auch sicherzustellen, dass KI-Tools Vorurteile oder Ungleichheiten im Bildungsumfeld nicht verstärken.
- **Maßnahmen zur Rechenschaftspflicht:** Legen Sie klare Richtlinien zur Rechenschaftspflicht für den Einsatz und Betrieb von KI-Tools innerhalb der Schule fest, einschließlich der Frage, wer für die Überwachung dieser Technologien verantwortlich ist und wie ethische Überlegungen berücksichtigt werden.
- **Laufende Überwachung und Bewertung:** Überwachen Sie kontinuierlich die Auswirkungen der KI auf das Bildungsumfeld der Schule und das Wohlergehen der SchülerInnen und passen Sie Richtlinien und Praktiken nach Bedarf an, um sie an ethische Standards und Bildungsziele anzupassen.

Die in diesem Richtlinienrahmen dargelegten Ziele zielen darauf ab, die Implementierung und Verwaltung von KI-Technologien so zu steuern, dass das Bildungserlebnis für alle SchülerInnen bereichert und gleichzeitig ihre Rechte und

Sicherheit gewahrt werden. Durch sorgfältige Planung und Ausführung wollen wir die Vorteile der KI nutzen, um unsere Bildungsmission zu unterstützen und sicherzustellen, dass unsere Schule ein sicherer, integrativer und zukunftsorientierter Ort des Lernens bleibt.

KI-Zugriff und Nutzung

Um eine kontrollierte und vorteilhafte Integration von Technologien der Künstlichen Intelligenz (KI) in unser Grundschul Umfeld zu gewährleisten, haben wir spezifische Richtlinien für den Zugang und die Nutzung von KI festgelegt. Diese Richtlinien sollen regeln, wie SchülerInnen mit KI-Tools umgehen und unter welchen Bedingungen ihnen der Zugriff gewährt wird. Ziel ist es, den pädagogischen Nutzen der KI mit der Notwendigkeit in Einklang zu bringen, unsere Schüler zu schützen und eine ethische und sichere Lernumgebung aufrechtzuerhalten.

Zugang für SchülerInnen

- **Geregelter Zugang:** Der Zugang der SchülerInnen zu KI-Technologien wird streng reguliert. KI-Tools werden nur über von der Schule kontrollierte Geräte und Netzwerke verfügbar sein, um die Sicherheit und Angemessenheit der Inhalte zu gewährleisten.
- **Erlaubnisbasierte Nutzung:** SchülerInnen dürfen KI-Tools nur unter bestimmten Gegebenheiten verwenden, die einer Genehmigung durch den Lehrer/ die Lehrerin bedürfen. Die Erlaubnis zum Einsatz von KI-Technologien wird auf der Grundlage des pädagogischen Werts und der Relevanz für die aktuellen Lernziele erteilt.
- **Überwachte Interaktion:** Alle Interaktionen der SchülerInnen mit KI-Technologien werden von einem Lehrer/ einer Lehrerin oder einem bestimmten Mitarbeiter überwacht. Dadurch soll sichergestellt werden, dass der Einsatz von KI auf die Unterrichtsziele ausgerichtet ist und die Technologie verantwortungsvoll eingesetzt wird.

Nutzungsprotokolle

- **Nur für Bildungszwecke:** KI-Tools dürfen ausschließlich für Bildungszwecke verwendet werden. Lehrkräfte werden KI-Anwendungen als Mittel zur Verbesserung des Lehrens und Lernens im Rahmen des Lehrplans einführen.

- **Geführte Aktivitäten:** Lehrkräfte werden den Einsatz von KI-Technologien anleiten, indem sie Aktivitäten einrichten, die strukturiert sind und klare Bildungsergebnisse haben. Dieser Ansatz stellt sicher, dass KI als wirksames Bildungsinstrument eingesetzt wird.
- **Integration in Lernumgebungen:** KI-Technologien sollten so in die Lernumgebung integriert werden, dass sie die pädagogischen Interaktionen verbessern und nicht den menschlichen Kontakt oder traditionelle Lernmethoden ersetzen. Die Rolle der KI besteht darin, die Lernerfahrung zu unterstützen und zu bereichern, und nicht darin, die Lehrer-Schüler-Beziehung zu beeinträchtigen.

Verantwortlichkeiten von Lehrern und Mitarbeitern

- **Ausbildung und Kompetenz:** Lehrkräfte und Mitarbeiter erhalten fortlaufende Schulungen zum ethischen Einsatz von KI und zur sicheren und effektiven Integration von KI-Tools in ihre Unterrichtspraxis.
- **Überwachung der Nutzung:** Die Lehrkräfte sind dafür verantwortlich, den Einsatz von KI-Technologien im Klassenzimmer zu überwachen, um die Einhaltung dieser Richtlinie sicherzustellen und alle Probleme oder Bedenken auszuräumen, die bei der Nutzung auftreten können.
- **Bewertung der Wirksamkeit:** Es werden regelmäßige Evaluierungen durchgeführt, um die Wirksamkeit von KI-Tools bei der Erreichung von Bildungszielen zu bewerten und sicherzustellen, dass sie im Einklang mit ethischen Richtlinien eingesetzt werden.

Die in diesem Abschnitt dargelegten Richtlinien sollen einen verantwortungsvollen, effektiven und sicheren Einsatz von KI in unserer Grundschule fördern. Durch die Einhaltung dieser Protokolle wollen wir KI-Technologien nutzen, um die Bildungsergebnisse zu verbessern und gleichzeitig eine sichere und ethische Lernumgebung für unsere SchülerInnen aufrechtzuerhalten.