

Leitfaden Wearables, Smartphones u.ä.

1. Was sind Wearables?

Wearables sind Computertechnologien, die man am Körper oder am Kopf trägt. Bekannte Beispiele sind Smartwatches, VR-Brillen oder Smartglasses.

Nach der Entwicklung der mobilen Geräte kommen nun auch Wearables mehr und mehr auf, insbesondere Smartwatches halten auch an Kinderarmgelenken Einzug. Sie finden Anwendung im Alltag, die zahlreichen Möglichkeiten reichen von Telefonieren bis zur Standortüberwachung.

2. Regeln

2.1. Gesetz

Es gibt keine Altersvorgaben oder Gesetze zur Benutzung dieser Wearables oder Geräte.

2.2. Schulordnung

Unsere Schulordnung schreibt:

- Auf dem Schulareal und während den Unterrichtszeiten gilt für Kindergarten- und Schulkinder grundsätzlich ein Benützungsverbot von elektronischen Medien.

2.3. Klassenzimmer

Die Lehrperson darf im Klassenzimmer eigene Regeln aufstellen.

- Die Geräte dürfen in den Unterricht einbezogen werden.
- Das Mitbringen von Geräten kann genutzt werden, um die persönliche Mediennutzung und deren Auswirkungen zu thematisieren (vgl. Lehrplan).
- Ansonsten ist die Benutzung der Geräte während des Unterrichts verboten. Die Geräte werden im Flugmodus / auf lautlos gestellt an einem von der Lehrperson definierten, sicheren Ort im Klassenzimmer deponiert.
- Das Abgeben und Abholen der Geräte liegt in der Verantwortung der Kinder.

3. Besonderes

Es gibt Geräte, welche zu medizinischen Zwecken getragen werden. Eine solche Benutzung ist im Einzelfall anzuschauen und zu regeln.