

Anhang 3: Nutzungsbedingungen

Neben den an der Schule geltenden Richtlinien ist die Einhaltung der nachfolgenden Nutzungsregeln für den Einsatz der XR-Koffersets verbindlich.

Bedingungen für die Nutzung der im Koffer enthaltenen Hardware

- Die Geräte sind auf das entleihende Medienzentrum angemeldet. Niemand darf den Medienzentren-Account ausloggen, um sich mit einem eigenen Konto auf einem Tablet oder in einer VR-Brille anzumelden.
- Weder Lehrkräfte noch Lernende melden sich bei den Geräten, in Apps oder in browserbasierten Diensten (z.B. YouTube, Gmail) mit Konten an, die personenbezogene Daten enthalten. Dies gilt auch für E-Mail-Konten.
- Wenn eine Anmeldung in einer App nötig ist (z.B. CoSpaces Edu) werden entweder mitgelieferte Konten verwendet oder es werden Konten entsprechend der Vorgaben angelegt.
- Apps werden nur vom Medienzentrum installiert. Weder Lehrkräfte noch Lernende installieren Apps auf den Geräten.
- Vor dem Ausschalten der Geräte bzw. der Rückgabe der Geräte ans Medienzentrum müssen alle Konten ausgeloggt werden. Wenn z.B. Fotos oder Videoaufnahmen auf den Geräten, insbesondere Tablets, angefertigt wurden, sind diese aus dem Speicher der Geräte vor Rückgabe ans Medienzentrum zu löschen.

Bedingungen für die Nutzung der im Koffer enthaltenen Lizenzen

- Weder Lehrkräfte noch Lernende verwenden die Option eines Single Sign-On (SSO) mit einem Google-, Facebook-, Apple- oder Microsoft-Konto
- Lernende melden sich ohne Angabe personenbezogener Daten an bzw. nutzen anonyme Konten, die von der Lehrkraft oder einem Medienzentrum angelegt wurden.
- Wenn keine Nutzendenkonten von der Lehrkraft oder dem Medienzentrum zur Verfügung gestellt werden, sondern eine eigene Anmeldung nötig ist, melden sich die Lernenden so an, wie die Lehrkraft dies vorgibt.
- Die Lehrkraft notiert sich, mit welchem Namen sich die Lernenden angemeldet haben, damit sie diese zuordnen kann. Die Lernenden füllen nicht ihr Profil aus und laden kein Foto von sich hoch.

Darüber hinaus ist der Angabe personenbezogener Daten vorzubeugen, indem folgende Aspekte berücksichtigt werden:

- Projekte müssen inhaltsorientiert, nicht personenbezogen sein (Beispiel: Informationen zu Ägypten hinterlegen statt Aussagen wie „Ich finde Ägypten toll, weil ich dort jedes Jahr die Sommerferien an Adresse XY verbringe“).
- Keine personenbezogenen Informationen (z.B. voller Name, Adresse und weitere Kontaktdaten) preisgeben.
- Fotos und Videos vermeiden, auf denen ein Gesicht zu erkennen ist.
- Metadaten (EXIF-Daten) von Fotos vor dem Upload entfernen.
- Fotos, Videos und Audioaufnahmen nur mit Erlaubnis verwenden (→ Einwilligung).
- Wenn Lernende eigene Medien hochladen und mit einer Lizenzangabe versehen, sollten sie keine vollen Klarnamen als Angabe des Urhebers oder der Urheberin verwenden.
- Lernende beachten das Persönlichkeitsrecht anderer Personen.
- Lernprodukte werden ohne explizite Erlaubnis nicht öffentlich freigegeben (z.B. in einer öffentlichen Galerie), sondern per Link geteilt.

Zusätzlich gilt es, das Urheberrecht bei hochzuladenden Medien zu berücksichtigen. Falls die Nutzung im Rahmen eines Projekts gestattet ist, sind ggf. Quellenangaben zu ergänzen. Falls es sich um Metadateneinträge handelt, ist ggf. die Option auszuwählen, dass die Daten angezeigt werden.

Hiermit bestätige ich, _____, dass ich die Nutzungsbedingungen gelesen habe und Sorge dafür trage, dass sie eingehalten werden.

Datum

Unterschrift