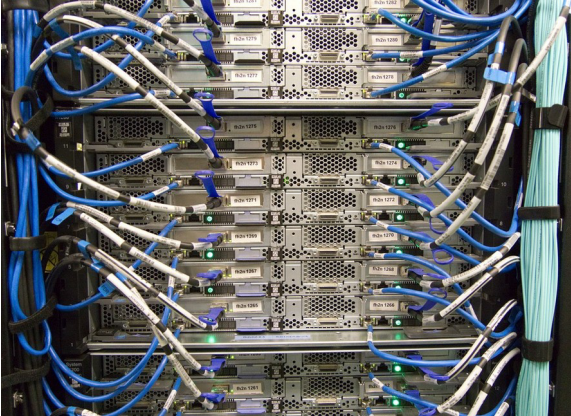


# LEITFADEN

## zur schulischen Förderung der »Digitalen Mündigkeit«

*Hjordis Lindeboom und Katrin Schrüfer*



Software  
IT Bildung Internet  
Computer  
Demokratie  
Medienbildung Schule Souveränität  
**Digitale Mündigkeit**  
Datenschutz Digitalkonzerne  
Hardware Smartphone  
Mündigkeit Marketing

Demokratie  
und  
Freie Software

Public Money?  
Public Code!

# LEITFADEN

## zur schulischen Förderung der »Digitalen Mündigkeit«

---

»Ohne mündige Bürger, im Analogen wie im Digitalen,  
ist keine Demokratie möglich.«<sup>1</sup>

Zumindest keine liberale Demokratie. Ein wichtiges und unstrittiges Ziel der schulischen Bildung ist die allgemeine Erziehung zur Mündigkeit. Dieses Ziel wurde von der Kultusministerkonferenz 2004 wie folgt beschrieben:

»Schülerinnen und Schüler sollen zu mündigen Bürgerinnen und Bürgern erzogen werden, die verantwortungsvoll, selbstkritisch und konstruktiv ihr berufliches und privates Leben gestalten und am politischen und gesellschaftlichen Leben teilnehmen können.« [KMK 2004: S. 6/7].

*Was bedeutet dies konkret im schulischen Alltag?*

Die stetig zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche erfordert es, dass junge Menschen im Rahmen der schulischen Bildung zuverlässig ertüchtigt werden, sich souverän in digitalen Räumen zu bewegen. Dieses wichtige Ziel wird bereits in einigen Schulen ernsthaft berücksichtigt. In der Mehrzahl der Schulen werden Schülerinnen und Schüler (SuS) aber nur unzureichend über ihre Grundrechte, zum Beispiel die informationelle Selbstbestimmung oder digitalpolitische Zusammenhänge informiert. Die Gründe hierfür sind vielfältig. Viele Lehrerinnen und Lehrer (LuL), mitunter ganze Schulen, befinden sich im sogenannten Lock-In-Effekt. Sie nutzen Produkte (Hard- oder Software), bei der ein Wechsel zu anderen Produkten mit einem extrem großen Aufwand, Kosten und Risiken verbunden wäre. Diese Probleme entstehen z.B. durch proprietäre Technologien, die dem Betriebsgeheimnis unterliegen und der fehlenden Kompatibilität bei Hard- oder Software. Sobald derartige Abhängigkeiten, die zum Marketingkonzept großer IT-Konzerne gehören, in der Schule entstehen, wird es schwer vorstellbar, dass den SuS Handlungsoptionen im digitalen Bereich vermittelt werden.

Problematisch ist insbesondere auch die Tatsache, dass Datenschutzprobleme mitunter ignoriert oder verharmlost werden. Stefan Düll, der Präsident des Deutschen Lehrerverbands spricht in einem Interview von »Datenschutzklimbim« (ZDF-Morgenmagazin 13.08.2023), welcher die LuL nur vom Unterricht abhalten würde. Diese Aussage ist irritierend, verdeutlicht aber auch das Ausmaß des Problems. Schülerinnen und Schüler werden meist nur sehr schlecht auf die Zusammenhänge in der digitalen Welt vorbereitet. Datenschutz ist weder Selbstzweck noch „Klimbim“, beim Datenschutz geht es um die Persönlichkeitsrechte schutzbefohlener SuS, d.h. ein Grundrecht aller Bürgerinnen und Bürger Europas. Entsprechend Artikel 8 der Grundrechtecharta hat jede Person das Recht auf den Schutz der sie betreffenden personenbezogenen Daten.

---

1 Freihorst, Haschler und Schlüter 2021: Schule digital: Wie der Lock-In an Schulen der Gesellschaft schadet. <https://www.heise.de/hintergrund/Schule-digital-Wie-der-Lock-In-Effekt-unsere-Schulen-beschaenkt-6006927.html>

# LEITFADEN

## zur schulischen Förderung der »Digitalen Mündigkeit«

---

In den aktuell gültigen Bildungsplänen Baden-Württembergs aus dem Jahr 2016 fehlen passende Vorgaben und Kompetenzziele zur Förderung der digitalen Mündigkeit. Diese Lücken können und sollten die einzelnen Schulen über das Schulcurriculum füllen.

Das Kultusministerium handelt im Zusammenhang mit der Digitalisierung leider in vielerlei Hinsicht widersprüchlich (siehe Thesenpapier des Netzwerks »<https://unsere-digitale.schule>«). Auf der einen Seite hat man in der Vergangenheit oft von einer Open-Source-Strategie gesprochen, z. B. im Zusammenhang mit dem leistungsstarken Lernmanagementsystem (LMS) Moodle, die man angeblich verfolgen würde, auf der anderen Seite finanziert man seit einiger Zeit itslearning, ein überflüssiges, proprietäres LMS in Konkurrenz zum etablierten Moodle. Erschwerend kommt noch hinzu, dass die baden-württembergische Landesregierung nicht bereit war, das verwaltungsrechtlich im Wissenschaftsministerium angesiedelte Hochschulnetzwerk BelWü für den schulischen Bereich weiterzuentwickeln und das Kultusministerium nicht bereit war, eine eigene IT-Abteilung zur Unterstützung der Schulen aufzubauen. Diese Handlungsoptionen wären für die Schulen in Baden-Württemberg von großem Vorteil gewesen. Statt die vorhandenen Kompetenzen zu erhalten und auszubauen setzt das Kultusministerium bei der digitalen Bildungsplattform auf Outsourcing, d.h. das Land Baden-Württemberg verliert im schulischen Bereich zunehmend an digitaler Souveränität. Ganz anders das Bundesland Rheinland-Pfalz, in dem die Schulen im digitalen Bereich umfassend vom Pädagogischen Landesinstitut unterstützt werden, welches u.a. auch die digitale Bildungsplattform des Landes betreibt (Schulcampus RLP).

### *Einige Begriffsbestimmungen in Kürze*

»Digitale Mündigkeit bedeutet, Verantwortung für das eigene Handeln im digitalen Raum selbst zu tragen.« [Simon 2020]

Mitunter wird auch der Begriff der „digitalen Souveränität“ verwendet. Diese ist weiter gefasst als der Begriff der digitalen Mündigkeit und hat mehrere Perspektiven, eine individuelle und eine institutionelle. Eine im IT-Bereich geläufige Definition lautet wie folgt:

„Digitale Souveränität ist die Summe aller Fähigkeiten und Möglichkeiten von Individuen und Institutionen, ihre Rolle(n) in der digitalen Welt selbstständig, selbstbestimmt und sicher ausüben zu können.“ [Goldacker 2017: 3]

Damit entspricht die digitale Mündigkeit weitgehend der individuellen digitalen Souveränität. Letztendlich geht es darum, dass sich Menschen frei, selbstbestimmt und sicher in digitalen Räumen bewegen und in der Lage sind, komplexe Zusammenhänge zu analysieren bzw. ansatzweise kennen. Soweit die Theorie.

Im Rahmen dieses kurzen Leitfadens geht es darum, einige erste Schritte in Richtung einer digital souveränen Schule mit (digital) mündigen SuS zu formulieren. Die Frage, wie die Erziehung zur digitalen Mündigkeit dann konkret umgesetzt wird, liegt allein im Verantwortungsbereich der Lehrerinnen und Lehrer.

# LEITFADEN

## zur schulischen Förderung der »Digitalen Mündigkeit«

---

Der vorliegende Leitfaden plädiert für eine Verankerung des Bildungsziels der digitalen Mündigkeit im Schulcurriculum und eine ernsthafte Auseinandersetzung mit dem allgemeinen Ziel von Medienbildung unter besonderer Berücksichtigung der folgenden Aspekte:

- Freie Software als Alternative zur proprietären Software/ Freie Software und Demokratie
- Grundrechte, Datenschutz, Datensparsamkeit, digitale Souveränität der Schule
- Vermeidung von Lock-In-Effekten; Marketingstrategien/ Lobbyismus der Techkonzerne
- Was konkret bedeutet Mündigkeit in der digitalen Welt? Welche Zusammenhänge sollen vermittelt werden? Welche Kompetenzen benötigen Schülerinnen und Schüler um sich souverän, d.h. frei und selbstbestimmt in der digitalen Welt zu bewegen?
- Welche Kompetenzen benötigen die Lehrerinnen und Lehrer um den Schülerinnen und Schülern das notwendige Wissen und die notwendigen Kompetenzen zu vermitteln, damit diese ihre Rechte auf Selbstbestimmung in der digitalen Welt kennen und wahrnehmen können?

### Methodische Vorgehensweise

Der vorliegende Leitfaden entstand im Rahmen eines Projektes im Masterstudiengang »Human-Centered Computing« an der Hochschule Reutlingen.

Basierend auf einer Internetrecherche und insbesondere Informationen aus dem Netzwerk freie Schulsoftware von Digitalcourage<sup>2</sup>, haben wir Lehrerinnen und Lehrer in Baden-Württemberg kontaktiert. Dabei haben wir mit insgesamt 15 Lehrkräften in Videokonferenzen Interviews mit einer Dauer von bis zu 2 Stunden geführt. Darüber hinaus gab es persönliche Gespräche beim Tübinger Linuxtag (Tübix) am 1. Juli 2023. Eine Reihe von Lehrkräften hat Fragen unsererseits auch in schriftlicher Form beantwortet.

Inhaltlich ging es bei den Interviews, Gesprächen und schriftlichen Anfragen um die IT-Ausstattung der Schule, Erfahrungen hinsichtlich der zum Einsatz kommenden Hard- und Software, Nutzung und Akzeptanz von freier und quelloffener Software, zum Einsatz kommende Lizenzsoftware, Lock-In-Effekte, Datenschutz, Verbesserungsmöglichkeiten, Erwartungen hinsichtlich der Möglichkeiten des Kultusministeriums oder des Schulträgers und das Bildungsziel einer digitalen Mündigkeit.

Die gesammelten Hintergrundinformationen bilden die Basis für den vorliegenden „Leitfaden“, der sich auf einige wenige Punkte bzw. Handlungsansätze konzentriert.

---

2 <https://digitalcourage.de/netzwerk-freie-schulsoftware>

## Handlungsempfehlungen



### 1. Digitale Mündigkeit als Ziel der schulischen Bildung

- Berücksichtigung des Beutelsbacher Konsenses
  - Thematisierung des Bildungsziels in den schulischen Gremien
  - Verankerung des Ziels der Digitalen Mündigkeit im Schulcurriculum
- 
- Die Erziehung zur Mündigkeit ist eine zentrale Aufgabe der Schule. Gerade in einer Zeit, wo liberale Demokratien in Gefahr geraten, werden kritisches Denken, Umgang mit komplexen Problemen sowie Urteils- und Diskursfähigkeiten immer wichtiger.
  - Ausgehend von der Mündigkeit als Bildungsauftrag der Schule sind die Prinzipien des Beutelsbacher Konsenses der politischen Bildung (entsprechend Wehling in Schiele und Schneider 1977: S. 179 f.) auch auf die „Bildung in der digitalen Welt“ anzuwenden. Das Überwältigungsverbot und das Kontroversitätsgebot sind dementsprechend bei allen digitalpolitischen Themen zu berücksichtigen.
  - Hinsichtlich der Auswahl schulischer Hard- und Software existieren sehr unterschiedliche Standpunkte. Besonders deutlich wurde bzw. wird dies bei der Ausstattung ganzer Klassen mit iPads oder auch beim Einsatz von MS 365 in Schulen. Optionen und Alternativen hinsichtlich des konkreten Einsatzes von Hard- und Software sollten im Sinne des Bildungsziels der (digitalen) Mündigkeit in den schulischen Gremien (Schulkonferenz, Gesamtlehrerkonferenz, Elternbeirat, Schülermitverantwortung) umfassend erörtert werden. Grundsätzlich auch im Unterricht, unter Berücksichtigung der Prinzipien der politischen Bildung. Die Schülerinnen und Schüler werden ansonsten nicht ertüchtigt, ihre Interessenslage in einer zunehmend digitalisierten Welt zu analysieren und die Lage im Sinne ihrer Interessen zu beeinflussen.
  - Zur Verankerung des Bildungsziels der digitalen Mündigkeit in der Schule wird eine konkrete Aufnahme in das Schulcurriculum empfohlen.



Informationen zum Thema »*Digitale Mündigkeit*« finden Sie bei

 **digitalcourage**

<https://digitalcourage.de/digitale-selbstverteidigung/digitale-muendigkeit>

Weitere Infos und Tipps unter: <https://muendigkeit.digital/>



# LEITFADEN

## zur schulischen Förderung der »Digitalen Mündigkeit«

---



### 2. Werbeverbot in Schulen

- Berücksichtigung der Marketingstrategien von globalen IT-Unternehmen
  - Vermeidung von Lock-In-Effekten
- 
- In Baden-Württemberg verbietet der Erziehungs- und Bildungsauftrag der Schule, dass in den Schulen Werbung für wirtschaftliche, politische, weltanschauliche oder sonstige Interessen betrieben wird (siehe Artikel 1 der Verwaltungsvorschrift Baden-Württembergs vom 28.10.2005 »Werbung, Wettbewerbe und Erhebungen in Schulen«). Kinder und Jugendliche benötigen einen wirksamen Schutz vor wirtschaftlicher Einflussnahme im Schulbereich. Hierfür setzen sich u.a. die Verbraucherzentralen ein und dieses wichtige Ziel sollte in allen Schulen zielführend umgesetzt werden.
  - Große IT-Unternehmen, wie Apple und Microsoft, haben gezielt Marketingstrategien entwickelt, damit ihre Produkte (IPads, Windows oder MS 365) im Unterricht zum Einsatz kommen. Diesen Technologiekonzernen geht es in erster Linie darum, ihre Produkte zu verkaufen. Dabei folgen sie konsequent den ökonomischen Interessen ihrer Aktionäre und Aktionärinnen. Dies wird deutlich, wenn man sich die Steuervermeidungsstrategien und die Lobbyarbeit dieser Digitalkonzerne anschaut (Informationen hierzu finden Sie in der Lobbypedia). In einer von Apple oder Microsoft geplanten Medienwelt ist der Lock-In-Effekt ein Marketingziel. Die entstehenden Werbeeffekte und die Einflussnahme bestimmter IT-Unternehmen auf die Schule müssen in der Schule thematisiert und unter Berücksichtigung der vorhandenen Sachargumente und vorhandener Alternativen bei der Auswahl von Hard- und Software berücksichtigt werden.
  - Lock-In-Effekte bei Hard- und Software führen zu nachteiligen Effekten (z.B. die Markenbindung durch Beeinflussung des „neutralen“ Raums Schule und Gewöhnung an bestimmte Produkte) und sind mit der Entwicklung eines zielführenden Medienkonzepts der Schule und dem Werbeverbot in Schulen nicht vereinbar. Sie sind vermeidbar, wenn man sich mit dem Thema auseinandersetzt. Eine Lock-In-freie Infrastruktur ist möglich. Beispiele sind vorhanden (siehe „Netzwerk Freie Schulsoftware“ bei Digitalcourage).



Informationen zum Werbeverbot in Schulen finden sich in einem Positionspapier der Verbraucherzentralen aus dem Jahr 2020 (mit Informationen zu den rechtlichen Bestimmungen in den einzelnen Bundesländern) und den Ergebnissen einer Befragung (2021):

**verbraucherzentrale**

- [https://www.vzbv.de/sites/default/files/downloads/2020/03/11/20-03-05\\_wirtschaft\\_in\\_schule\\_ak\\_vz\\_positionspapier\\_und\\_anhang.pdf](https://www.vzbv.de/sites/default/files/downloads/2020/03/11/20-03-05_wirtschaft_in_schule_ak_vz_positionspapier_und_anhang.pdf)
- [https://www.vzbv.de/sites/default/files/downloads/2021/02/05/21-02\\_01\\_ergebnisse\\_befragung\\_wis.pdf](https://www.vzbv.de/sites/default/files/downloads/2021/02/05/21-02_01_ergebnisse_befragung_wis.pdf)

# LEITFADEN

## zur schulischen Förderung der »Digitalen Mündigkeit«

---



### 3. Datenschutzrechte im Unterricht vermitteln

- Schutz der Grundrechte der Schülerinnen und Schüler
- Verankerung im Schulcurriculum
- Lehrerhandout „Datenschutz geht zur Schule“

- Im Unterricht ist zu vermitteln, dass der Datenschutz grundlegende Persönlichkeitsrechte der Schülerinnen und Schüler sichert. Dazu gehört das informationelle Selbstbestimmungsrecht, welches 1983 vom Bundesverfassungsgericht als Grundrecht anerkannt wurde. Die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) garantiert allen Bürgerinnen und Bürgern der EU das Recht auf den Schutz ihrer personenbezogenen Daten. Die große Bedeutung dieser Stärkung der Persönlichkeitsrechte ist im Schulunterricht zielführend zu vermitteln.
- Sensible Daten von Schülerinnen und Schülern sollten grundsätzlich im öffentlich-rechtlichen geprägten Einflussbereich der Schule verbleiben. Dieser Schutz ist beim Einsatz von externen Dienstleistern (und proprietärer Software) oft nicht hinreichend sicher garantiert.



Informationen zum Thema »*Datenschutz in der Schule*« finden Sie bei

▶ **digitalcourage**

Zum Beispiel unter:

<https://digitalcourage.de/blog/2020/datenschutz-in-der-schule-setzen-sie-sich-durch>



Arbeitsblätter zum konkreten Umgang mit Daten in der Schule und Informationen zu vielen Aspekten des Datenschutzes finden Sie im Lehrerhandout

»*Datenschutz geht zur Schule*«

(Berufsverband der Datenschutzbeauftragten Deutschlands e.V., in Zusammenarbeit mit klicksafe 2021).

[https://www.bvdnet.de/wp-content/uploads/2021/11/DSgzS\\_5te\\_Auflage\\_A4.pdf](https://www.bvdnet.de/wp-content/uploads/2021/11/DSgzS_5te_Auflage_A4.pdf)





### 4. Einsatz von freier und quelloffener Software

- Vorteile freier Software kennen und nutzen
- Abhängigkeiten und Lock-In-Effekte vermeiden
- »Netzwerk Freie Schulsoftware« (Digitalcourage)

Bei *Open Source Software* ist der Quelltext, d.h. der Programmiercode, einsehbar (quelloffene Software). Dieser Zugang auf den Quellcode ist Voraussetzung für die Wahrnehmung zweier der vier Freiheiten, durch die sich *Freie Software* definiert. Die vier grundlegenden Freiheiten von Freier Software lauten<sup>3</sup>:

- Freie-Software-Code darf ohne Vertraulichkeitsvereinbarungen oder ähnliche Einschränkungen von allen untersucht werden.
- Freie Software darf beliebig modifiziert und angepasst werden. Verbesserungen dürfen weitergegeben werden.
- Freie Software darf für jeden Zweck genutzt werden und ist frei von Einschränkungen wie dem Ablauf einer Lizenz oder willkürlichen geografischen Beschränkungen.
- Freie Software darf weitergegeben werden. Freie Software kann verkauft werden, so lange die Käuferinnen und Käufer nicht darin beschränkt werden, nach dem Kauf Kopien der Software zu teilen. Daher ist es nicht erlaubt, eine Gebühr für Kopien, die verteilt werden, zu erheben. Freie Software kann auch auf andere Arten kommerzialisiert werden, wie etwa durch Supportangebote, Entwicklungsdienste und Zertifizierungen.

Mit diesen vier Freiheiten grenzt sich Freie Software sehr deutlich von Closed Source Software (CSS) mit proprietären Lizenzen ab, bei der Quellcode weder verbreitet, untersucht, noch verändert und nur gegen Zahlung verwendet werden darf.

Über die Freiheit, Software zu nutzen, zu studieren, zu teilen und zu verbessern hinaus gibt es weitere Gründe, sich für Freie Software zu entscheiden:

- **Autonomie:** Freie Software in der Schule trägt dazu bei, Software zu entwickeln und zu pflegen, die exakt auf die Bedürfnisse zugeschnitten ist.
- **Wettbewerb:** Freie Software verhindert Monopole und fördert den Wettbewerb.
- **Kein Lock-in-Effekt:** Freie-Software-Lizenzen fördern die Herstellerunabhängigkeit und bieten größere Wahlfreiheit bei Diensteanbietern.
- **Sicherheit:** Freie Software ermöglicht unabhängige Sicherheitsüberprüfungen.

Die Schule sollte nicht in eine Konsumhaltung verfallen, sondern die Werbung der Digitalkonzerne kritisch hinterfragen, Abhängigkeiten und Lock-In-Effekte vermeiden, eigene IT-Kompetenzen entwickeln und Freie Software einsetzen.

---

<sup>3</sup> <https://fsfe.org/freesoftware/freesoftware.de.html>



# LEITFADEN

## zur schulischen Förderung der »Digitalen Mündigkeit«

---

### Freie Software und Demokratie

Freie Software ermöglicht eine demokratische Teilhabe in der digitalen Welt. Jeder Mensch kann sie frei verwenden, verstehen, verteilen und verbessern. Dabei herrscht weitgehend Gleichheit zwischen den Nutzenden. Zum Beispiel in der Bildung: Wie auch immer die Mittel der Schule oder der Familie sein mögen: mit Freier Software hat eine kleine, schlecht finanzierte Schule die gleiche Software-Auswahl wie eine reichere oder prestigeträchtigere. Und es gibt Beteiligungsmöglichkeiten, d.h. eine gemeinwohlorientierte Zusammenarbeit und gegenseitige Hilfe zwischen Entwickler, Entwicklerinnen und Nutzenden, sowie zwischen Schule und Familie.

---



Informationen zu den Grundprinzipien der Freien Software, Softwarelizenzen und die zahlreichen Vorteile finden sich auf den Webseiten der Free Software Foundation Europe (FSFE)

<https://fsfe.org/freesoftware/freesoftware.de.html>

Als Einstieg empfehlen wir ein kurzes Video, welches die FSFE auf ihren Seiten anbietet:

<https://media.fsfe.org/w/ndxFckPP8yWhMfnPcsvEkM>



Viele praxisorientierte Informationen zu den Vorteilen Freier Software in Schulen finden Sie bei

<https://digitalcourage.de/blog/2020/freie-software-fuer-schulen>



Digitalcourage bietet ein »Netzwerk Freie Schulsoftware« an, in welchem Sie Hilfsangebote und Austauschmöglichkeiten zu ca. 100 Freie-Software-Programmen finden!

<https://digitalcourage.de/netzwerk-freie-schulsoftware>



Public Money? Public Code! ist eine Initiative, deren Ziel es ist, Freie Software als Standard für öffentlich finanzierte Software zu etablieren.

<https://publiccode.eu/de/>

Die aktuelle Broschüre der Initiative mit dem Titel »Modernisierung der öffentlichen digitalen Infrastruktur durch öffentlichen Code« hilft dabei, Freie Software und ihre Vorteile für eine moderne digitale öffentliche Infrastruktur zu verstehen.

<https://download.fsfe.org/campaigns/pmpe/PMPC-Modernising-with-Free-Software.de.pdf>



# LEITFADEN

## zur schulischen Förderung der »Digitalen Mündigkeit«

---



### 5. Erste Schritte

- für die digitale Souveränität der Schule
- für den Datenschutz und die Datensouveränität
- für die Förderung der digitalen Mündigkeit

- Informationstechnik hat viel mit Politik zu tun. Wir leben in einer zunehmend digitalen Welt. Die Kontrolle über Daten, Software und Kommunikationskanäle bedeutet Macht. In der Informationsgesellschaft ist es von großer Bedeutung – für Individuen und Institutionen - die Kontrolle zu behalten, bei den Daten (Persönlichkeitsrechte/ Grundrechtsschutz), bei der Hard- und Software (Vermeidung von Abhängigkeiten von Digitalkonzernen/ Schutz der Demokratie) und natürlich bei den Kommunikationswegen (Sicherheit bei E-Mails, Social Media, Messenger und Co.). Die komplexen Zusammenhänge in einer Informationsgesellschaft zu vermitteln ist eine wichtige Aufgabe der Schule.
- Lehrerinnen und Lehrer sind im Rahmen ihrer pädagogischen Arbeit auch zuständig für die Vermittlung von Themen, wie z.B. Grundrechte, Datenschutz, digitale Souveränität und die komplexen Zusammenhänge in der digitalen Welt. Diese Verantwortung tatsächlich, nicht nur formal, zu übernehmen ist eine Herausforderung für alle Lehrkräfte.
- Warten Sie nicht auf zielführende Impulse aus dem Kultusministerium. In einem ersten Schritt wäre es wichtig, das Thema der digitalen Mündigkeit bzw. der digitalen Souveränität der Schule in den schulischen Gremien (Fachbereiche/ Gesamtlehrerkonferenz/ Pädagogischer Tag mit Expertinnen und Experten/ Elternbeirat/ SMV usw.) zu diskutieren und Handlungsmöglichkeiten, zum Beispiel erste kleine Schritte, aufzuzeigen und umzusetzen. Hierbei werden Sie mit großer Sicherheit auf Widerstände stoßen. Nutzen Sie die vielfältigen Hilfsangebote und vorhandene Netzwerke. Bauen Sie eigene Kompetenzen auf, sorgen Sie für ausreichend Informationen in der Gremienarbeit und kommunizieren Sie die Ursachen für Widerstände.
- Setzen Sie sich an ihrer Schule aktiv dafür ein, dass die IT-Technik ihrer Schule frei und selbstbestimmt von Schülerinnen und Schülern sowie Lehrerinnen und Lehrer nutzbar ist und Lock-In-Effekte vermieden werden.
- Setzen Sie sich insbesondere aktiv für die wichtige Erziehung zur (digitalen) Mündigkeit und die konkrete Verankerung dieses Ziels im Schulcurriculum ein.

# LEITFADEN

## zur schulischen Förderung der »Digitalen Mündigkeit«

---

### Fazit

In der sich schnell verändernden, zunehmend digitalisierten Welt müssen die politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Zusammenhänge bei der Nutzung von Hard- und Software im schulischen Alltag thematisiert werden. Ein wichtiges Ziel der Schule sind digital mündige Menschen, die die digitalen Werkzeuge verstehen und hinterfragen können. Hierbei spielt freie Software eine zentrale Rolle. „Freie Software gibt allen das Recht, Programme für jeden Zweck zu verwenden, zu verbreiten, zu verstehen und zu verbessern. Diese Freiheiten stärken andere Grundrechte wie die Redefreiheit, die Pressefreiheit und das Recht auf Privatsphäre.“<sup>4</sup> Digital souveräne Schulen und digital mündige Schülerinnen und Schüler sind auch ein wichtiger Beitrag zum Schutz unserer liberalen Demokratie.

Es ist wichtig und wird immer wichtiger, dass sich alle Schulen um ihre digitale Souveränität kümmern und damit Verantwortung übernehmen. In den meisten Schulen Baden-Württembergs ist diesbezüglich deutlicher Handlungsbedarf erkennbar. Der vorliegende, kurze Leitfaden empfiehlt allen Schulen schnellstmöglich geeignete Schritte zu mehr digitaler Mündigkeit der Schülerinnen und Schüler einzuleiten. Parallel hierzu sind passende Fortbildungen für Lehrerinnen und Lehrer von großer Bedeutung.

Die wenigen Schulen, die sich bereits auf den Weg gemacht haben, übernehmen eine wichtige Vorbildfunktion, bieten Orientierung und sind der Beweis dafür, dass Konzepte für mehr digitale Souveränität der Schule sowie die Erziehung zur digitalen Mündigkeit bereits vorhanden sind. Über das Netzwerk Freie Schulsoftware von Digitalcourage finden Sie Beispiele und Hilfe. Nur wenn Sie es schaffen, die vorhandenen Potentiale effektiv zu nutzen, wird das Bildungsziel von digital mündigen Schülerinnen und Schülern – auch unter Berücksichtigung der schwierigen Rahmenbedingungen – erreichbar.

### Literatur zum Thema

Berufsverbands der Datenschutzbeauftragten Deutschlands (BvD) e. V., klicksafe 2021: Datenschutz geht zur Schule. Sensibler Umgang mit persönlichen Daten, Arbeitsblätter. 5 Auflage. Im Internet unter: <https://www.bvdnet.de/datenschutz-geht-zur-schule/lehrerhandout/>  
[https://www.bvdnet.de/wp-content/uploads/2021/11/DSgzS\\_5te\\_Auflage\\_A4.pdf](https://www.bvdnet.de/wp-content/uploads/2021/11/DSgzS_5te_Auflage_A4.pdf)

Bundeszentrale für politische Bildung 2011: Beutelsbacher Konsens.

Im Internet unter: <https://www.bpb.de/die-bpb/ueber-uns/auftrag/51310/beutelsbacher-konsens/>

Freihorst, Thomas; Haschler, Steffen und Benjamin Schlüter 2021: Schule digital: Wie der Lock-In an Schulen der Gesellschaft schadet. Heise online. <https://www.heise.de/hintergrund/Schule-digital-Wie-der-Lock-In-Effekt-unsere-Schulen-beschaenkt-6006927.html>

---

4 Gründe für Public Code unter: <https://publiccode.eu/de/>

# LEITFADEN

## zur schulischen Förderung der »Digitalen Mündigkeit«

---

Goldacker, Gabriele 2017: Digitale Souveränität. Kompetenzzentrum Öffentliche IT.

<https://www.oeffentliche-it.de/documents/10181/14412/Digitale+Souveraenitaet>

Köberer, Nina 2022: Medienethik praktisch. (Digitale) Mündigkeit als Bildungsziel. Berndt, Constanze [Hrsg.]; Häcker, Thomas [Hrsg.]; Walm, Maik [Hrsg.]: Ethik in pädagogischen Beziehungen. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt. S. 201-212.

[https://www.pedocs.de/volltexte/2022/25292/pdf/Koeberer\\_2022\\_Medienethik\\_praktisch.pdf](https://www.pedocs.de/volltexte/2022/25292/pdf/Koeberer_2022_Medienethik_praktisch.pdf)

KMK 2004:

[https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2004/2004\\_12\\_16-Bildungsstandards-Konzeption-Entwicklung.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2004/2004_12_16-Bildungsstandards-Konzeption-Entwicklung.pdf)

Lobbypedia (Projekt von LobbyControl e.V.): Einträge zu Apple und Microsoft

<https://lobbypedia.de/wiki/Apple> und <https://lobbypedia.de/wiki/Microsoft>

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg: Verwaltungsvorschrift »Werbung, Wettbewerbe und Erhebungen in Schulen«, zuletzt geändert am 28.10.2005. Im Internet unter:

<https://www.landesrecht-bw.de/jportal/?quelle=jlink&query=VVBW-220-KM-19850805-SF&psml=bsbawueprod.psml>

Simon, Leena 2020: Digitale Mündigkeit. Eigenverantwortlich im 21. Jahrhundert.

[https://muendigkeit.digital/data/DM\\_Infobroschuere\\_Ausg2.pdf](https://muendigkeit.digital/data/DM_Infobroschuere_Ausg2.pdf)

Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. 2021: Ergebnisse der Befragung „Werbung in der Schule“.

[https://www.vzbv.de/sites/default/files/downloads/2021/02/05/21-02\\_01\\_ergebnisse\\_befragung\\_wis.pdf](https://www.vzbv.de/sites/default/files/downloads/2021/02/05/21-02_01_ergebnisse_befragung_wis.pdf)

Wehling, Hans-Georg (1977): Konsens à la Beutelsbach? Nachlese zu einem Expertengespräch. In:

Siegfried Schiele / Herbert Schneider (Hrsg.): Das Konsensproblem in der politischen Bildung. Stuttgart, S. 173 - 184, hier S. 179f.

## Bildquellen

Seite 1: <https://pixabay.com/de/photos/sever-digitalisierung-großrechner-3100049/>

<https://pixabay.com/de/photos/konzept-binär-null-eins-steuerung-2959613/>

Seite 5-8, 9: <https://pixabay.com/de/vectors/symbol-symbole-taste-tasten-thema-354296/>

*Hjordis Lindeboom und Katrin Schrüfer*

Kontakt: leitfaden@lindeboom.de

Version 1.0, 15. Oktober 2023

CC BY: Namensnennung 4.0