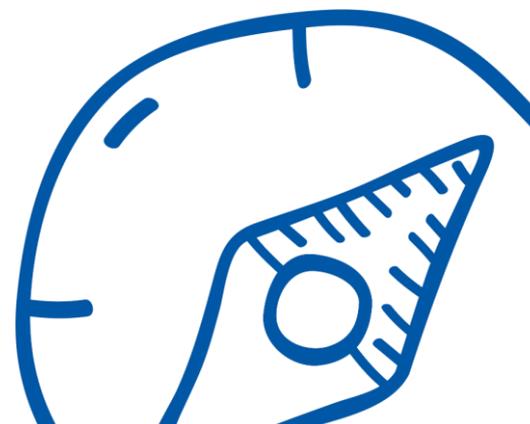




Amt für Volksschule und Sport
Uffizi per la scola populara ed il sport
Ufficio per la scuola popolare e lo sport

KOMPASS DIGITALITÄT FÜR BÜNDNER VOLKSSCHULEN

EINLEITUNG | ORIENTIERUNGSPUNKTE



Die Digitalisierung hat weite Bereiche der Gesellschaft, der Wirtschaft, der Kultur und unserer individuellen Lebensweise tiefgreifend und nachhaltig verändert. Digitalität bezeichnet die allgegenwärtige Präsenz und Integration digitaler Technologien und Medien in nahezu alle Lebensbereiche. Sie umfasst die Veränderung von Kommunikation, Arbeit, Bildung und Freizeit durch digitale Werkzeuge und Plattformen, die neue Arten der Vernetzung und Interaktion ermöglichen. Die digitale Transformation geht über rein technischen Fortschritt hinaus, führt zu einem breit angelegten kulturellen und gesellschaftlichen Wandel und verlangt von uns allen Kompetenzen im Umgang mit Digitalität.

Mit Blick auf die Entstehung einer Digitalitätskultur im Bildungswesen geht es insbesondere auch um die Persönlichkeitsentwicklung, die gesellschaftliche Teilhabe und die berufliche Zukunft von Kindern und Jugendlichen. Die Vermittlung von Kompetenzen, die auf dieses Ziel hinwirken, gehört deshalb heute zum staatlichen Bildungsauftrag. Diese Kompetenzen umfassen anwendungsorientierte digitale Kompetenzen (ICT-Literacy), fachspezifische digitale Kompetenzen sowie informatische Kompetenzen und Medienkompetenzen. Die Vermittlung und Förderung dieser Kompetenzen muss, wie im Lehrplan 21 «Medien und Informatik»¹ festgehalten, bereits ab dem Eintritt in die Volksschule in den Lehr-Lern-Prozessen verankert werden, um der technologischen, anwendungsbezogenen sowie gesellschaftlich-kulturellen Perspektive von Digitalität Rechnung zu tragen.² Den digitalen Medien kommt dabei eine Doppelrolle zu: Sie können zum Lernen genutzt, aber auch selbst zum Lerngegenstand werden.

¹ Lehrplan 21 Graubünden (2016): <https://gr-d.lehrplan.ch>

² vgl. Dagstuhl-Dreieck (2016): <https://dagstuhl.gi.de/dagstuhl-erklaerung>

³ Educa (2021): Digitalisierung in der Bildung, <https://www.educa.ch/de/themen/datennutzung/digitalisierung-der-bildung>

Für das Bildungswesen ist Digitalität Chance und Herausforderung zugleich. Der gezielte Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht kann die Individualisierung von Lernprozessen und die Differenzierung unterstützen und so einen Beitrag zur Chancengerechtigkeit leisten. Bei der Gestaltung digitaler Unterrichtsszenarien kommt der Barrierefreiheit und Benutzerfreundlichkeit, insbesondere mit Blick auf Kinder und Jugendliche mit besonderem Förderbedarf oder Behinderung, eine wichtige Rolle zu.

Bei der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen fallen zunehmend Daten an. Diese unterstützen die laufende Erfassung von Lernständen und die Individualisierung von Lernprozessen. Gleichzeitig ergeben sich aber auch Herausforderungen bezüglich des Schutzes der Privatsphäre der Schülerinnen und Schüler und des Missbrauchs der Bildungsdaten zu schulfremden Zwecken.

Die Umsetzung von Digitalisierungsvorhaben in den Volksschulen kann sich inzwischen auf fundierte Forschungsergebnisse und die Erkenntnisse aus international vergleichenden Studien abstützen (PISA 2022, ICILS 2023 und TIMSS 2023). Einen umfassenden Überblick für den Bildungsraum Schweiz bietet der Bericht «Digitalisierung in der Bildung» von Educa (2021)³ im Auftrag des Staatssekretariats für Bildung, Forschung und Innovation (SBFI) und der Schweizerischen Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren (EDK). Ähnliche Zielsetzungen verfolgen die Berichte «Lehren und Lernen in der digitalen Welt» der deutschen Kultusministerkonferenz (KMK 2021)⁴ oder in Österreich das Kompetenzmodell «digi.komp – Digitale Kompetenzen in der Volksschule» des Bundesministeriums Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF, 2022)⁵.

⁴ KMK (2021): Lehren und Lernen in der digitalen Welt, https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf

⁵ BMBWF (2022): Digitale Kompetenzen – Informatische Bildung, <https://digikomp.at/>

Damit die Schulen ihren Bildungsauftrag zur Digitalität erfüllen können, braucht es eine funktionierende digitale Infrastruktur. Die «Handreichung Medien und Informatik» des Amts für Volksschule und Sport Graubünden vom September 2018 legte im Rahmen der Einführung des Lehrplans 21 die Grundlagen für eine zeitgemässe Ausstattung der Schulen. Die Voraussetzungen für den Umgang mit Digitalität sind im Kanton damit gegeben. Die nächsten Entwicklungsschritte betreffen nun die pädagogisch-didaktische Ebene und die Schulorganisation.

Die dem Amt für Volksschule und Sport vorliegenden, datenbasierten Erkenntnisse⁶ zeigen, dass der Grossteil der Lehrpersonen an den Bündner Volksschulen über die notwendigen Anwendungskompetenzen verfügt. Die nächsten Schritte betreffen drei Bereiche:

LERNEN MIT DIGITALEN MEDIEN

Mediendidaktik befasst sich mit der effektiven Nutzung von Medien zur Unterstützung des Lehr- und Lernprozesses. Sie umfasst die Auswahl, Gestaltung und den Einsatz analoger und digitaler Medien, um Lerninhalte ansprechend und verständlich zu vermitteln. Ziel ist es, durch den Einsatz von Medien den Erwerb von Wissen und Kompetenzen zu optimieren sowie die Lernmotivation zu steigern. Die Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien sind vielfältig: Interaktive Übungen, digitale Präsentationen und Erklärvideos, Online-Recherche und Dokumentation, virtuelle Exkursionen, Simulationen oder die Nutzung von Plattformen für gemeinsame Lernprozesse und den Austausch sind nur einige Beispiele. Digitale Medien haben das Potenzial, die Individualisierung und Differenzierung im Unterricht zu fördern, Sachverhalte multimedial zu veran-

⁶ Die quantitativen und qualitativen Daten wurden vom Amt für Volksschule und Sport bei der laufenden Evaluation «Schulbeurteilung und Schulförderung 2021–26» so-

schaulichen sowie Kommunikation und Zusammenarbeit umsichtig und effizient zu gestalten.

LERNEN ÜBER DIGITALE MEDIEN

Sowohl die Medienpädagogik als auch der Informatikunterricht beschäftigen sich mit digitalen Medien als Unterrichtsgegenstand. Den Rahmen dazu setzt der Modullehrplan «Medien und Informatik» des Lehrplans 21.

Die Medienpädagogik befasst sich mit der Rolle und dem Einfluss von Medien auf Bildung und Erziehung. Sie untersucht, wie Medien sinnvoll und verantwortungsvoll genutzt werden können, um die Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen zu fördern. Ziel ist es, durch den reflektierten Einsatz von Medien die kritische und kreative Auseinandersetzung mit Medieninhalten zu unterstützen. Dazu gehört beispielsweise die Überprüfung des Wahrheitsgehalts von Nachrichten und Bildern, der Schutz der eigenen Privatsphäre, der respektvolle Umgang in sozialen Medien, der kritische Umgang mit Werbung und Konsum sowie die Beeinflussung der öffentlichen Meinung durch Medien.

Im Rahmen des Informatikunterrichts sollen die Schülerinnen und Schüler die Grundkonzepte der automatisierten Verarbeitung, Speicherung und Übermittlung von Informationen verstehen. Sie sollen Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten sowie einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und umsetzen können. Ein umfassendes Verständnis der Informationsgesellschaft ist nur möglich, wenn die Schülerinnen und Schüler Einblicke in die Funktionsweise von Informatiksystemen und digitalen Medien haben.

wie im Rahmen von Sitzungen mit «Begleitgruppen Digitalisierung» erhoben und liegen als interne Zwischenberichte vor.

SCHULE IN EINER DIGITALISIERTEN WELT

Die Digitalisierung betrifft neben dem Unterricht auch die Organisation und Arbeitsweise an den Volksschulen. Dazu gehört beispielsweise die Nutzung von digitalen Lernplattformen oder Kommunikationswegen unter Lehrpersonen, Schulleitungen und Schulbehörden sowie mit Erziehungsberechtigten und Schülerinnen und Schülern. Schulen können untereinander ihre Erfahrungen zur Nutzung geeigneter digitaler Lernumgebungen oder zur Weiterbildung von Lehrpersonen austauschen. Auch der Datenaustausch zwischen Schulen und der kantonalen Verwaltung erfolgt digital. In diesem Zusammenhang spielen die Themen Datenschutz und Datensicherheit eine wichtige Rolle.

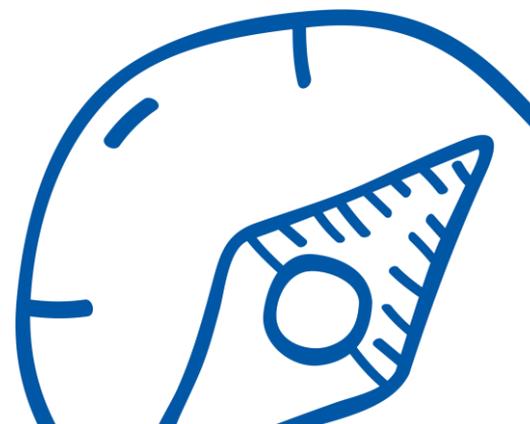
 Der vorliegende «Kompass Digitalität für Bündner Volksschulen» konkretisiert die strategischen Gedanken des Diskussionspapiers «Bündner Volksschule 2035 – Aufgaben und Perspektiven». Übergeordnetes Ziel des Kompasses ist es, Digitalität an Bündner Volksschulen zu einem selbstverständlichen Thema zu machen. Hierzu enthält er Empfehlungen für die Schulträgerschaften, die sie bei ihrer digitalen Ausgestaltung verwenden können. Das Potenzial digitaler Medien soll sowohl im Unterricht für Lehr- und Lernprozesse genutzt als auch kritisch hinterfragt werden, wobei zukünftige Entwicklungen stets im Blick behalten werden müssen.



Amt für Volksschule und Sport
Uffizi per la scola populara ed il sport
Ufficio per la scuola popolare e lo sport

KOMPASS DIGITALITÄT FÜR BÜNDNER VOLKSSCHULEN

DATENGRUNDLAGEN | HANDLUNGSFELDER



Das Amt für Volksschule und Sport hat mittels zwei Vorhaben – der Evaluation des Modullehrplans «Medien und Informatik» im Rahmen der Schulbeurteilung und Schulförderung 2021–26 sowie der Arbeit von Begleitgruppen für Digitalisierungsvorhaben – eine neue Grundlage quantitativer und qualitativer Daten geschaffen. Dies erlaubt es, für die Digitalisierung im Volksschulbereich datengestützt konkrete Handlungsfelder zu benennen und so die Schulen gezielt auf ihrem Weg zu einer zukunftsorientierten und bedachten Digitalität zu unterstützen¹.

LERNEN MIT DIGITALEN MEDIEN

Datengrundlagen

Die Schülerinnen und Schüler lernen mehrmals pro Woche mit Hilfe von Tablets, Notebooks und Computern. Dabei ist ein markanter Fokus auf textbasierten Aufgabenstellungen erkennbar, vor allem in Form von Recherchen im Internet, Übungssequenzen aus Lehrmitteln und der Erstellung von Präsentationen mittels gängiger Applikationen.

In rund der Hälfte der beobachteten Unterrichtssituationen wurde ein Einsatz digitaler Medien festgestellt. In Bezug auf das weitverbreitete SAMR-Modell² lässt sich im Unterricht insbesondere ein Medieneinsatz der Ausprägungen «Ersetzen» und «Erweitern» beobachten. Die Anwendung von Applikationen beschränkt sich zumeist auf die Grundfunktionen. Ein weitergehender Medieneinsatz im Sinne von «Umgestalten» und «Neugestalten», beispielsweise in Form von Bild- und Tonbearbeitung oder kooperativer Lernformen, findet eher selten statt.

Im Hinblick auf den gezielten Einsatz digitaler Medien für den Lernprozess fehlt es den Lehrpersonen in vielen Fällen an didaktisch-methodischem Fachwissen. Hinzu kommt, dass die Einbindung digitaler Medien in den Unterricht sowohl zeit- als auch ideenmässig oftmals als aufwändig empfunden wird. Die Erziehungsberechtigten stimmen indes mehrheitlich zu, dass die Schule digitale Medien gezielt für das Lernen der Schülerinnen und Schüler einsetzt.

Handlungsfelder

Digitale Hilfsmittel lassen sich auf unterschiedliche Weise in den Unterricht einbinden. Im Vordergrund steht ein Einsatz, der den Lernprozess der Schülerinnen und Schüler unterstützt und fördert. Digitale Hilfsmittel erlauben, gängige Aufgaben umzugestalten oder gänzlich neuartige Aufgabenformate zu schaffen. Die Produktion von multimedialen Inhalten oder die virtuelle Zusammenarbeit, z. B. für Lernpartnerschaften oder Gruppenarbeiten, sind in diesem Zusammenhang nennenswert.

¹ Die Digitalisierung ist ein stetig fortschreitender Prozess. Eine abschliessende Behandlung aller möglichen Felder wird deshalb weder angestrebt, noch ist sie möglich.

² Das Amt für Volksschule und Sport Graubünden nutzt bei der Evaluation des Modullehrplans «Medien und Informatik» eine angepasste Form des SAMR-Modells von Puentedura (2006). Dabei geht es um die Art und Weise, wie neuen Medien für Aufgaben eingesetzt und in Lernangebote integriert werden.

Lehrpersonen können digitale Medien auch für die Beurteilung der Schülerinnen und Schüler nutzen, sei dies für unmittelbare Rückmeldungen oder zur Differenzierung. Im Rahmen der Selbstbeurteilung dokumentieren und reflektieren die Schülerinnen und Schüler ihren individuellen Lernprozess mittels digitaler Anwendungen. Je nach Zyklus und Lernfortschritt kann der Einsatz von digitalen Mitteln angepasst werden.

Integrierte Standard-Hilfsmittel von Betriebssystemen und Applikationen – z. B. Rechtschreibprüfung, Spracherkennung, Seh- und Hörhilfen – können zur Unterstützung und Förderung von Schülerinnen und Schülern eingesetzt werden.

Die kompetente Nutzung von KI-Systemen setzt ein grundlegendes Verständnis für deren Funktionsweise voraus. Erst auf dieser Basis lässt sich einschätzen, wofür diese Anwendungen eingesetzt werden können. Gleichzeitig soll im Unterricht ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, dass ein vertieftes Verständnis eine Eigenleistung voraussetzt und Informationen – heute mehr denn je – kritisch auf ihren Wahrheitsgehalt hin befragt werden müssen.

LERNEN ÜBER DIGITALEN MEDIEN

Datengrundlagen

Die Mehrheit der Schülerinnen und Schüler erreicht nach Angaben der Lehrpersonen die Kompetenzen und Kompetenzstufen des Modullehrplans «Medien und Informatik» gut, wobei nur ein kleiner Teil dieses Erreichen als sehr gut einstuft. Deutlicher stimmen die Schulleitungen zu, dass die Lehrpersonen mit ihren Schülerinnen und Schülern die Kompetenzen mehrheitlich gut bis sehr gut erreicht werden. Rund ein Drittel der Lehrpersonen gibt an, dass die Schülerinnen und Schüler die Kompetenzen und Kompetenzstufen des Modullehrplans «Medien und Informatik» nicht oder nur teilweise erreichen.

Der Modullehrplan «Medien und Informatik» sieht für den Kindergarten bis zur 4. Klasse der Primarstufe kein kursorisches Zeitgefäss vor. Die Anwendungskompetenzen werden in den einzelnen Fächern und Fachbereichen eingearbeitet, wobei das Bewusstsein von Fachlehrpersonen für deren Übung wenig ausgeprägt ist. Im Kindergarten erreichen die meisten Schülerinnen und Schüler die im Lehrplan beschriebenen Anwendungskompetenzen. Für die 1. bis 4. Klasse der Primarstufe ist die Einarbeitung der Kompetenzen an einzelnen Schulen abhängig von der Implementierung der lokalen Infrastruktur. Die Umsetzung der Kompetenzen in «Informatik» ab der 5. Klasse der Primarstufe, insbesondere in Bezug auf das Programmieren, erfolgt von spielerischem Entdecken bis zu kleineren Programmierprojekten sehr unterschiedlich. Je nachdem steht weniger Zeit für die Ver-

mittlung der übrigen Kompetenzen zur Verfügung. Bei den Anwendungskompetenzen wird die effiziente Nutzung der Tastatur häufig nicht erreicht. Für die 5. und 6. Klassen der Primarstufe deuten die Rückmeldungen der Lehrpersonen zudem darauf hin, dass das vorgesehene wöchentliche Zeitgefäss für die Erfüllung des Modullehrplans knapp bemessen ist. Die Sekundarstufe I hat unter anderem die Funktion, die Schülerinnen und Schüler auf eine berufliche Grundbildung vorzubereiten. In diesem Zusammenhang weisen Rückmeldungen von Lehrbetrieben darauf hin, dass die Anwendungskompetenzen der Schülerinnen und Schüler nach Abschluss der obligatorischen Schulzeit mitunter nicht den spezifischen Anforderungen der Berufswelt genügen, gerade auch in Bezug auf gängige Fachapplikationen.

Auf organisatorischer Ebene lässt sich feststellen, dass es in den meisten Schulen keine Jahresplanung betreffend die Einarbeitung der Anwendungskompetenzen gibt. Entsprechend wenig werden diese gezielt geübt. Ebenso sind die Kompetenzen und Verantwortlichkeiten des Lehrpersonals betreffend den Modullehrplan «Medien und Informatik» nur vereinzelt für die gesamte Schule geregelt. Einzelne Lehrpersonen bekunden Schwierigkeiten, die Kompetenzerreichung im Modullehrplan «Medien und Informatik» aufgrund der sehr offenen Formulierung beurteilen zu können. Ein Teil der Lehrpersonen bemängelt, dass aktuelle Entwicklungen im digitalen Bereich – insbesondere generative Machine-Learning-Systeme, Fake News oder Datenschutz und Datensicherheit – im Modullehrplan «Medien und Informatik» nicht genug explizit abgebildet sind.

Handlungsfelder

Die Digitalisierung durchdringt alle Fächer und Fachbereiche und betrifft alle Lehrpersonen. Eine umsichtige Planung für die gesamte Schulträgerschaft kann helfen, diese Veränderungen und die daraus resultierenden Aufgaben zu bewältigen. Schulleitungen werden dadurch in die Lage versetzt, die Zuständigkeiten und Kompetenzen der Lehrpersonen auch im Bereich der Digitalisierung festzulegen und deren Umsetzung einzufordern.

Die Breite unterschiedlicher Unterrichtssituationen, in denen digitale Hilfsmittel eingesetzt werden, spiegelt sich auch in den verfügbaren Software-Produkten. Inmitten dieser Auswahl an Applikationen ist es empfehlenswert, beständiges Konzeptwissen statt schnelllebigem Produktwissen zu vermitteln. Fürs Programmieren bedeutet dies beispielsweise, mehr auf die Logik- und Abstraktionsebene anstatt auf spezifische Programmiersprachen zu fokussieren. Analog sind für einen Vortrag allgemein etablierte Gestaltungsprinzipien sowie Kompetenzen der mündlichen Präsentation zentraler als die Bedienung der Software. Bei Bedarf, beispielsweise in Vorbereitung auf die berufliche Grundbildung, sollen die Schülerinnen und Schüler trotzdem ausreichend Möglichkeiten haben, sich gezielt diejenigen Arbeitsweisen und Applikationskenntnisse anzueignen, die sie im späteren Berufsleben benötigen.

Zur kompetenten Nutzung digitaler Anwendungen gehört auch die Bedienung der Tastatur. Nach wie vor ist sie eines der zentralsten Eingabegeräte, um Texte effizient erfassen und zahlreiche Applikationen produktiv bedienen zu können. Die Entwicklung der vergangenen Jahre und die damit veränderten Situationen und Ziele im Unterricht zeigen, dass die Handhabung der Tastatur vermehrt bereits vor der 5. Klasse der Primarstufe wichtig ist. Es ist daher sinnvoll, die eingangs des 2. Zyklus wenig etablierte Praxis der Tastaturbedienung zu überdenken. Schliesslich können – allgemein gefasst – einzelne Kompetenzen des Lehrplans hinsichtlich ihrer Aktualität kritisch hinterfragt werden.

SCHULE IN EINER DIGITALISIERTEN WELT

Datengrundlagen Mediennutzung

Bei beiden Anspruchsgruppen ist eine breite Streuung erkennbar, wie Regeln zur Mediennutzung thematisiert werden. Die Lehrperson bespricht Regeln zumeist punktuell und anlassbezogen. Mehr als ein Drittel der Schülerinnen und Schüler gibt an, dass die Lehrperson mit ihnen nicht bespricht, was sie im Internet dürfen und was nicht. Grundsätzliche Vorgaben für die Mediennutzung existieren nur bei den wenigsten Schulen.

Ein Drittel der Erziehungsberechtigten kann die Thematisierung von Regeln nicht beurteilen. Vereinzelt äussern Erziehungsberechtigte Bedenken bezüglich der Einsatzdauer digitaler Medien im Unterricht, insbesondere im 1. Zyklus.

Generell lässt sich feststellen, dass sowohl Lehrpersonen als auch Erziehungsberechtigte bisweilen wenig Einblick in die konkrete Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler haben. Im Rahmen von Informationsveranstaltungen sind einzelne Schulen bestrebt, die Fragen und Unsicherheiten der Erziehungsberechtigten anzusprechen.

Handlungsfelder Mediennutzung

Die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen geht fließend vom schulischen in den ausserschulischen Bereich über. Es ist deshalb wichtig, Medienerziehung als langfristige und gemeinschaftliche Aufgabe von Schule und Elternhaus zu verstehen.

Die Lehrpersonen thematisieren mit den Schülerinnen und Schülern regelmässig die Regeln der Mediennutzung, besonders auch die Nutzungsgewohnheiten bei Social Media, Videospiele und Anwendungen der künstlichen Intelligenz. Im Unterricht – und generell auf dem Schulareal – gelten für digitale Medien die von der Schule festgelegten Vorgaben. Diese können als Orientierungsrahmen und/oder Ergänzung für die mediale Erziehung zu Hause dienen.

Darüber hinaus kann die Schule für die Erziehungsberechtigten wertvolle Beiträge zur Medienpädagogik leisten, indem sie beispielsweise via Elterngespräche und Elternabende entsprechendes Wissen vermittelt.

Datengrundlagen Datenschutz

Sowohl die Schulräte als auch die Schulleitungen stimmen mehrheitlich zu, dass die Schule den Umgang mit Datenschutz, Lizenzen und Urheberrechten regelmässig thematisiert. Gleichzeitig lässt sich feststellen, dass diese Einschätzung für rund 20 bis 30 Prozent der Befragten nicht oder eher nicht zutrifft.

Datennutzung und Datenschutz sind von Schule zu Schule unterschiedlich geregelt. Die fortschreitende Digitalisierung stellt alle Schulträger jedoch vor ähnliche technische, rechtliche und ethische Fragen. Die Lehrpersonen sind dabei sowohl von Belangen der Datensicherheit als auch des Datenschutzes betroffen. Es zeigt sich, dass die administrative und organisatorische Datenverwaltung auf gesamtschulischer Ebene unterschiedlich geregelt ist. Im Bereich des Datenschutzes besteht bei den meisten Schulträgern weiterhin Sensibilisierungspotenzial. Gleichermassen ist der Umgang mit Urheberrechten nur bei wenigen Schulen explizit geregelt.

Handlungsfelder Datenschutz

Mit der fortschreitenden Digitalisierung unserer Gesellschaft, beispielsweise in Form von Anwendungen der künstlichen Intelligenz, werden auch die Bereiche der Datennutzung und des Datenschutzes immer bedeutsamer – und herausfordernder.

Im Zuge dieser Entwicklungen bietet sich den Schulen ein guter Zeitpunkt für die vertiefte Auseinandersetzung und der gesamtschulischen Regelung von Datennutzung und Datenschutz. Zentral dabei ist, die jeweils spezifischen Sichtweisen – von Schülerinnen und Schülern, von Lehrpersonen und von Schulleitungen – zu berücksichtigen. Zielführend erweist sich ebenso, zwischen administrativen und unterrichtsbezogenen oder schulischen und ausserschulischen Bereichen zu unterscheiden.

Bei konkreten Fragestellungen von Schulen zu Datennutzung und Datenschutz sind aktuell zwei Stellen hervorzuheben, die eine praxisnahe und vertrauliche Beratung anbieten; auf nationaler Ebene die Anlaufstelle für Datennutzung und Datenschutz von Educa, auf kantonaler Ebene die Beauftragte oder den Beauftragten für den Datenschutz des Kantons Graubünden.