

Umgang mit elektronischen Medien

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Grundhaltungen	2
3	Pädagogisches Ziel	3
4	Regelungen.....	3
4.1	Gesetzliche Regelungen	3
4.2	Regelungen Gfellergut	3
5	Infrastruktur	3
6	Arbeitsinstrumente	4
7	Arbeitsgruppe „elektronische Medien“	4
8	IT-Gruppe..... Fehler! Textmarke nicht definiert.	
9	Evaluation	5
10	Anhang	6
10.1	Medienkompetenzpass	6
10.2	Wegleitung Medienkompetenzpass	8
10.3	Glossar	10

1 Einleitung

Im Bereich der Prävention sieht das Gfellergut Qualitätsmanagement neben Sexualpädagogik, Sucht und Gewalt eine Konzeptualisierung zum Umgang mit elektronischen Medien vor. Das Gfellergut-Konzept berücksichtigt das Thema Medienumgang unter dem Kapitel der Gesundheitsförderung. Als Gfellergut-OHB Feinkonzept beinhaltet das vorliegende Konzept die Erfassung von

- Grundhaltungen und pädagogischen Zielen
- gesetzlichen Regelungen
- Infrastruktur und pädagogischen Arbeitsinstrumenten
- Aufgabenbereichen der Arbeitsgruppe und weiterer Zusammenarbeit
- Evaluationsmechanismen

Die institutionellen Regelungen zum Mediengebrauch finden sich als Arealregelungen in der LEXGG Hausordnung. Im Konzeptanhang befindet sich als zentrales pädagogisches Arbeitsinstrument der Medienkompetenzpass mit einer Wegleitung für die Bezugsperson.

2 Grundhaltungen

Einen kompetenten Umgang mit elektronischen Medien erachten wir für die berufliche und persönliche Entwicklung der Jugendlichen als unerlässlich. Das Erlernen des Umgangs mit elektronischen Medien ist somit eine Entwicklungsaufgabe für Jugendliche und eine Erziehungsaufgabe für Mitarbeitende. Durch das Schaffen von angemessenen Angeboten erhalten die Jugendlichen im Gfellergut die Möglichkeit, den Umgang mit elektronischen Medien zu lernen. Durch fortlaufende Weiterbildung wird den Mitarbeitenden und Jugendlichen das notwendige Know-how vermittelt. Auch bei diesem pädagogischen Konzept geht die Reflexion des eigenen gelebten Umgangs unserer pädagogischen Arbeit voraus. Wir verstehen uns in dieser Hinsicht als Vorbildfiguren.

Wir wollen die Nutzung elektronischer Medien weder verherrlichen noch verteufeln. In einer Welt im Übergang zum digitalen Zeitalter setzen wir uns pädagogisch zwangsläufig mit Chancen und Risiken im Umgang mit elektronischen Medien auseinander. Die von uns betreuten Jugendlichen haben sich häufig bereits einzelnen oder mehreren gesundheitlichen Risiken und Gefahren der übermässigen Nutzung von PC, Smartphones und Internet ausgesetzt. Wir sind uns dieser Gefährdungen bewusst, thematisieren Missbräuche, beziehen Stellung und fördern eine konstruktive Konfrontation. Neben der Beachtung der drei Gfellergut-Grundregeln (suchtmittelfrei, gewaltfrei, diskriminierungsfrei) stehen wir für einen massvollen Umgang ein. Die Aspekte der Gesundheitsförderung sollen angebotsübergreifend in der Ausgestaltung des Wohn-, Freizeit- und Arbeitsalltags mitberücksichtigt werden. Bei individuell festgestelltem Suchtverhalten verweisen wir ergänzend auf das Gfellergut-Suchtkonzept. Gegenüber elektronischen Medien sind wir interessiert, offen und begreifen diese neben den Risiken auch als Chance zum Erlernen, Pflegen und Koordinieren von Sozialkontakten, zur Selbstorganisation als alltagspraktische Unterstützung, zur Wissensaneignung oder als Freizeitausübung. Aus entwicklungspsychologischer Sicht kann das Smartphone als Flaggschiff der elektronischen Medien auch als Übergangsobjekt betrachtet werden. Als Hilfsmittel, um sich durch Orientierungs-, Identifikations- und Beziehungserfahrungen schrittweise in die ungewisse Welt hinaus zu wagen. Als Projektionsfläche für die intimsten Wünsche und abgründigsten Ängste sowie als Identifikationsobjekt kann das Smartphone mehr bedeuten als ein blosser Gebrauchsgegenstand. Statt elektronische Medien ausschliesslich von den vorhandenen negativen Seiten zu bewerten (Suchtpotential, Ablenkung, soziale Isolierung), kann es in der Arbeit mit Jugendlichen hilfreich sein, elektronische Medien als Zugang zu den Jugendlichen zu verstehen, als Projektionsfläche für Identitätssuche zu begreifen oder als Türöffner zur Innenwelt zu nutzen.

3 Pädagogisches Ziel

Das pädagogische Ziel ist es, mit den Jugendlichen in einen persönlichen Austausch zu kommen, ihr eigenes Medienverhalten zu reflektieren, einen angemessenen und massvollen Umgang mit elektronischen Medien zu fördern und die rechtlichen und institutionellen Rahmenbedingungen sowie deren Konsequenzen zu vermitteln. Die Jugendlichen sollen Lebenskompetenzen erwerben, die es ihnen erlauben, ihren privaten und beruflichen Alltag sowie Krisensituationen konstruktiv zu bewältigen. Während ihres Aufenthaltes sollen sich die Jugendlichen in Ausbildung, Schule und der Bezugspersonenarbeit mit diesen Themen nachhaltig auseinandersetzen. Unter Kapitel 6 sind die vorhandenen Arbeitsinstrumente Medienkompetenzpass, Wegleitung Medienkompetenzpass und Glossar aufgeführt.

4 Regelungen

4.1 Gesetzliche Regelungen

Für sämtliche Handlungen mit elektronischen Medien gilt es, die gesetzlich geregelten Altersbeschränkungen und die rechtlichen Vorgaben einzuhalten. In der Wegleitung zum Medienkompetenzpass (s. Anhang) sind nachstehend die wichtigsten gesetzlichen Regelungen zu finden.

4.2 Regelungen Gfellergut

Das Gfellergut regelt Zuständigkeiten und abteilungsübergreifende Gemeinsamkeiten auf dem Areal (Gfellergut OHB, LEXGG). Details werden auf der Basis der gemeinsamenhaltungen und der Gfellergut-Vorgaben in den Abteilungen individuell geregelt. Die spezifischen Regelungen auf den Wohngruppen bleiben, auf dem Hintergrund der unterschiedlichen Ausgangslage, flexibel für Veränderungen und Neuerungen.

Den Jugendlichen muss die Geltung der Grundregeln des Gfellerguts auch im Umgang mit elektronischen Medien bewusst sein. Sie kennen die Regeln ihrer Wohnabteilung und kennen ihre Ansprechpartner.

5 Infrastruktur

Das Gfellergut bietet die Infrastruktur für einen zeitgemässen Umgang mit den elektronischen Medien an. Die IT Gruppe des Gfellerguts und die AG Medien sind für ein angemessenes Angebot verantwortlich.

Das Gfellergut stellt dafür ein passwortgeschütztes und zeitlich begrenztes WLAN-Netzwerk auf dem gesamten Areal zu Verfügung. Die Wohnabteilungen schaffen bei Bedarf zusätzlich eine öffentliche, mit dem Internet vernetzte Station bestehend aus einem PC mit Bildschirm und einem Drucker. Die Regelung der Antragspflicht sowie zum zeitlichen Zugang zu den Computerstationen und dem WLAN-Netzwerk obliegt den jeweiligen Wohn- und Bereichsabteilungen.

Der Zugang zu den PC in Schule, Einzelarbeitsplätzen und BIP-Arbeitsplatz regelt die Abteilung A&S. Jugendliche vom TAPlus/AP/NBB können für Bewerbungen oder Schularbeiten den BIP-Arbeitsplatz nutzen. Dies ist nur möglich nach Absprache mit dem Coach-BIP.

Die ZKJ PC dürfen gemäss IT-Reglement von Jugendlichen nicht genutzt werden (Datenschutz).

6 Arbeitsinstrumente

Als zentrales pädagogisches Arbeitsinstrument besteht der **Medienkompetenzpass** (s. Anhang), welcher von den Jugendlichen zu Beginn des Aufenthaltes bearbeitet wird. Unterstützend dazu dient der Bezugsperson die **Wegleitung Medienkompetenzpass** (s. Anhang). Zudem besteht ein **Glossar** (im elektronischen Feinkonzept-Ordner) als Nachschlagewerk bei weiteren Fragen rund um den Umgang mit elektronischen Medien.

Medienkompetenzpass

Jugendliche aller Wohnabteilungen benötigen einen Medienkompetenzpass. Dieser wird nach Eintritt in angemessenem Zeitraum gemeinsam mit der Bezugsperson erarbeitet.

In den Abteilungen TApplus/AP kann diese Aufgabe in Zusammenarbeit mit den Familien (Gast-, Herkunftsfamilien) gelöst werden. Dabei werden sämtliche Regelungen in Bezug auf die Handhabung elektronischer Medien mitgeteilt.

Ziel des Medienkompetenzpasses ist:

- mit den Jugendlichen in einen offenen und wertschätzenden Austausch zu kommen
- mit den Jugendlichen in eine Reflexion ihres Medienverhaltens zu gelangen
- einen angemessenen und massvollen Umgang mit elektronischen Medien zu fördern
- über die gesetzlichen Rahmenbedingungen sowie über die Gfellergut-Regeln im Umgang mit elektronischen Medien zu informieren sowie deren Konsequenzen zu vermitteln. Die Jugendlichen wissen, wo sie alles in der LEXGG nachlesen können

Wegleitung Medienkompetenzpass

Die Wegleitung Medienkompetenzpass ist als praktisches Arbeitsinstrument konzipiert, welches der Bezugsperson als Gesprächsanleitung dienen soll. Es kann der Bezugsperson in ausgedruckter Form als Gesprächsgrundlage dienen. Darin enthalten sind die pädagogischen Ziele, das konkrete Vorgehen und die relevanten rechtlichen sowie institutionellen Regelungen.

Glossar

Als umfangreiches Nachschlagewerk befindet sich der Glossar im elektronischen Ordner unter [S:\Gfellergut\2_Organisation\09_Arbeitsgruppen\02_AG Medien\Glossar](#). Es wird laufend aktualisiert und bei Bedarf ergänzt durch die AG Medien.

7 Arbeitsgruppe „elektronische Medien“

Die AG Medien bildet sich aus je einem Mitglied der Abteilungen Casa Rot, Casa Blau, AP/TApplus, NBB, A&S und KGS. Die AG setzt sich als Auftrag mit der aktuellen gesellschaftlichen Entwicklung im Umgang aller elektronischen Medien auseinander und überprüft laufend das Konzept. Die Arbeitsgruppe trifft sich mindestens zwei Mal pro Jahr.

Konkrete Aufgaben:

- Überprüfen, Aktualisieren und Anpassen des Konzeptes
- Einholen von Informationen zu technischen Entwicklungen und zur rechtlichen Situation
- Prüfen und Anbieten von Weiterbildungen zu Neuigkeiten von elektronischen Medien und deren Gebrauch
- Einrichten eines Input-Postens am alljährlichen Sicherheitsmorgen (SIBE-Posten)
- Zwei Mal jährlich Organisieren und Durchführen der Einführung ins Konzept „Umgang mit elektronischen Medien“ für neue Mitarbeitende (MeKoKu).

Bei Bedarf kann die Leitung der AG Medien eine erweiterte ICT Sitzung einberufen und nebst den Mitgliedern der AG Medien, der IT-Koordinator/-in auch andere Personen wie zum Beispiel Gesamtleitung oder Abteilungsleitung A&S einladen.

S:\Gfellergut\2_Organisation\02_OHB Gfellergut\04_Feinkonzepte\04_05_Umgang mit elektronischen Medien.docx

Aufgaben dazu können sein:

- Information über IT-Entwicklungen der Stiftung
- Info-Austausch zwischen AG elektronische Medien, IT-Koordination und Gesamtleitung
- Evaluation der Aufgaben der AG elektronische Medien vom Vorjahr
- Initiieren von Aufträgen an die Teilnehmenden der IT Gruppe

8 Evaluation

Die AG Medien überprüft das Konzept laufend. Alle vier Jahre findet eine Überprüfung des Konzeptes durch die Arbeitsgruppe „elektronische Medien“ statt. Das Konzept wird in den einzelnen Abteilungen oder anlässlich eines Plenums evaluiert. Die Arbeitsgruppe wertet die Rückmeldungen aus, fasst die Ergebnisse zusammen und legt die allfälligen Änderungsvorschläge dem Central vor. Das Central beschliesst Ergänzungen und Änderungen im Konzept.

9 Anhang

10.1 Medienkompetenzpass

Medienkompetenzpass

Name, Vorname Jugendliche/r:	
Geburtsdatum:	
Abteilung:	
Bezugsperson:	

1. Nutzungsstruktur

Frage 1: Welche elektronischen Medien nutzt du?

Frage 2: Wie oft nutzt du welche Geräte?

Frage 3: Wofür nutzt du das Internet? (z.B. Musik, Games, online Zeitung, Social Media, Berufswahl etc.)

Frage 4: Wobei unterstützt dich dein Smartphone im Alltag?

Frage 5: Wie finanzierst du deine Handyrechnung? Passt deine Finanzierungsart zu deiner Nutzung (Abo vs. Prepaid)?

Frage 6: Wo bewahrst du nachts dein Handy auf? Wann bist du nicht erreichbar?

2. Sicherheit und Gesetz

Martin bewirbt sich als Elektriker. Der Arbeitgeber googelt ihn und findet alte Fotos vom Ausgang auf Instagram, auf denen Martin einen Joint in der Hand hat.

Frage 7: Welche Angaben über dich sind online? Ist das gut so? (z.B. im Bewerbungsverfahren). Sind deine Profile für alle einsehbar?

Frage 8: Wie schützt du deine Daten? (Accounts, Geräte, Datensicherung)

Frage 9: Die drei GG-Grundregeln "suchtmittelfrei, gewaltfrei, diskriminierungsfrei" – was bedeuten sie für deinen Umgang im Netz während deinem Aufenthalt im Gfellergut?

- Frage 10: Ist Chatten, E-mail schreiben und Skypen im GG erlaubt? Wann und wo darfst du deine elektronischen Geräte im GG benutzen?

Du bekommst von einem entfernten Kollegen per WhatsApp ein Video zugeschickt, in dem ein Mädchen auf der Strasse brutal zusammen geschlagen wird. Machst du dich deshalb strafbar?

- Frage 11: Gewalt/Pornografie im Netz: Kennst du die rechtlichen Grundlagen? Wie kannst du dich dagegen schützen?

-
- Frage 12: Ist Herunterladen von Musik, Programmen, Filmen etc. und Weitergeben an Freunde in der Schweiz legal? Was weisst du darüber?

Ricardo nimmt an einem Gewinnspiel auf Facebook teil, bei welchem bei Gewinn ein Gratis-iPhone versprochen wird. Erst später merkt er, dass er mit der Teilnahme ein Abo im Wert von CHF 59.90 abgeschlossen hat.

- Frage 13: Weisst du, was eine Kostenfalle ist? Was kann man dagegen tun?

3. Kommunikation und sozialer Umgang

Per Facebook wird ein GG-Jugendlicher von anderen GG-Jugendlichen beleidigt. Wie gehst du damit um? Was könnten Konsequenzen sein (persönliche und rechtliche)?

- Frage 14: Was hältst du von Mobbing im Netz (Social Media, Chats etc.)?

4. Nutzungsverhalten und Sucht

- Frage 15: Wurde der Test der Suchtprävention der Stadt Zürich zur Internetnutzung gemacht?

<http://www.suchtpraevention-zh.ch/selbsttest/online-konsum/>

Was war das Ergebnis? Bist du damit einverstanden?

Der Medienkompetenzpass wurde besprochen und erarbeitet. Der/Die Jugendliche ist bereit, sich an die beschriebenen Regeln zu halten.

Ort und Datum:

Unterschrift Jugendliche/r:	Unterschrift Bezugsperson:
-----------------------------	----------------------------

10.2 Wegleitung Medienkompetenzpass

Als pädagogische Umsetzung findet auf der Grundlage des Konzeptes „Umgang mit elektronischen Medien“ mit den Jugendlichen aller Wohnabteilungen nach Eintritt in angemessenem Zeitraum eine von der Bezugsperson individuell begleitete Bearbeitung des Medienkompetenzpasses statt.

Ziel des Medienkompetenzpasses ist:

- mit den Jugendlichen in einen offenen und wertschätzenden Austausch zu kommen
- mit den Jugendlichen in eine Reflexion ihres Medienverhaltens zu gelangen
- einen angemessenen und massvollen Umgang mit elektronischen Medien zu fördern
- über die gesetzlichen Rahmenbedingungen sowie über die GG-Regeln im Umgang mit elektronischen Medien zu informieren sowie deren Konsequenzen zu vermitteln. Die Jugendlichen wissen, wo sie alles in der LEXGG nachlesen können

Die dazugehörigen gesetzlichen Regelungen sind in der vorliegenden Wegleitung gesammelt und können den Bezugspersonen als Gesprächsunterlage dienen. Zusätzlich können Mitarbeitende als Nachschlagewerk den Glossar heranziehen. Diese ist zu finden unter:

[S:\Gfellergut\2_Organisation\09_Arbeitsgruppen\02_AG Medien\Glossar](#)

Der bearbeitete Medienkompetenzpass wird schliesslich von dem Jugendlichen und der Bezugsperson unterschrieben und im Persönlichen Ordner abgelegt.

Folgende gesetzliche Grundlagen, Anregungen, Informationen und Links können beim gemeinsamen Besprechen des Medienkompetenzpasses mit herangezogen werden:

1. Nutzungsstruktur

- Frage 1
 - Frage 2
 - Frage 3
 - Frage 4: Wo unterstützt dich dein Smartphone im Alltag?
z.B. Apps wie SBB, Wetter, Anwendungen wie Outlook oder twint
-
- Frage 5
 - Frage 6

2. Sicherheit und Gesetz

- Frage 7
- Frage 8: Wie schützt du deine Daten? (Accounts, Geräte, Datensicherung)

! *Passwortsicherung/Gerätesicherung: Siehe Glossar unter*

[S:\Gfellergut\2_Organisation\09_Arbeitsgruppen\02_AG Medien\Glossar](#)

§ Eindringen in fremde elektronische Medien

Das Eindringen in fremde Computer und Handys sowie das Hacken und Benutzen von fremden Passwörtern wird einer Verletzung der Privatsphäre gleichgesetzt und kann sehr hohe Strafen nach sich ziehen (Art. 143 StGB, bis zu 5 Jahren Haft gemäss Erwachsenenstrafrecht).

- Frage 9
- Frage 10: Ist Chatten, E-Mail schreiben und Skypen im GG erlaubt? Wann und wo darfst du deine elektronischen Geräte im GG benutzen?

! *(siehe LEXGG 1.9):*

Während der Arbeitszeit und in den gemeinsamen Pausen (ausser der Mittagspause) ist die Benutzung elektronischer Geräte nicht erlaubt. Orte: auf dem Areal ist die Verwendung

grundsätzlich erlaubt, es gelten die Regelungen der jeweiligen Abteilungen (siehe Abteilungs-OHB's.)

- Frage 11: Gewalt/Pornografie im Netz: Kennst du die rechtlichen Grundlagen? Wie kannst du dich dagegen schützen?

§ Gewalt/ Rassismus/ Pornografie/ harte Pornografie

- Besitz und Weitergabe von Gewalt- und Rassismusinhalten ist auch in Form von elektronischen Medien (Bilder, Video- und Tonaufnahmen) verboten (Art. 135 StGB).
- Pornografie darf Jugendlichen unter 16 Jahren nicht zugänglich gemacht werden (Art. 187 und Art. 197 StGB). Da im Gfellergut Jugendliche verschiedenen Alters zusammenleben, ist diesbezüglich grösste Vorsicht geboten.
- Harte Pornografie (sexuelle Handlungen mit Kindern, Tieren oder Gewalt) ist grundsätzlich verboten. Als Kinderpornographie gilt solche mit mindestens einer darstellenden Person unter 18 Jahren (gem. Art. 197 Abs. 4 StGB, seit 01.07.2014).

! Schutz bei ungewolltem Empfangen von illegalen Daten

Werden auf Whatsapp illegale Inhalte empfangen, macht sich der Empfänger ebenfalls strafbar, wenn die Daten auf dem Gerät gespeichert werden. Dies ist eine Standardeinstellung bei Whatsapp. Geändert werden kann dies wie folgt: Unter *Whatsapp* > *Chat-Einstellungen* > *Auto-Save-Funktion deaktivieren* für bestimmte Verbindungen und Dateitypen (Um Fotos dennoch zu speichern, muss anschliessend das Bild manuell ausgewählt werden).

- Frage 12: Ist Herunterladen von Musik, Programmen, Filmen etc. und Weitergeben an Freunde in der Schweiz legal? Was weisst du darüber?

§ Verbreitung von Daten

Grundsätzlich ist das Verbreiten von geschützten Inhalten, sei es aus Gründen des Urheberrechts (URG) oder des Persönlichkeitsrechts (Art. 28 ZGB), nicht erlaubt. Ausnahmen hierzu gibt es, wenn Personen, die Daten austauschen, sich persönlich kennen und dies als „Freundschaftsdienst“ gesehen werden kann. Anonyme Verbreitung über das Internet oder nur flüchtige Bekanntschaften über Chat, E-Mail, etc. reichen hier nicht aus.

- Frage 13: Weisst du was eine Kostenfalle ist? Was kann man dagegen tun?

! Eingeschriebener Brief an die Firma mit folgendem Text:

"In Ihrem Schreiben vom <Datum einfügen> machen Sie eine Forderung in der Höhe von <Betrag einfügen> Franken gegen mich geltend. Die Rechnung wird mit der Teilnahme an einem Gewinnspiel begründet, bei dem man ein iPhone gewinnen kann. Diese Forderung ist in keiner Weise berechtigt.

Zum einen entsteht aus Spiel und Wette keine Forderung (Art. 513 OR). Zum anderen war mir nicht bewusst, dass die Wettbewerbsteilnahme kostenpflichtig ist bzw. dass man für mehrere Wettbewerbsteilnahmen ein Abonnement abschliesst. Der Preis des Abos steht auf der Webseite im Kleingedruckten und ist nicht klar ersichtlich. Ausserdem geht man als Teilnehmer an einem Wettbewerb nicht davon aus, ein Monats-Abo für 59.90 Franken zu lösen. Ein Vertrag ist deshalb nicht zustande gekommen.

Ich fordere Sie daher auf, die ungerechtfertigte Forderung zu stornieren und meine Adresse und vor allem auch meine Handy-Nummer aus Ihrer Datenbank zu streichen. Auf weitere Post von Ihnen werde ich nicht mehr reagieren. Bei einer allfälligen Betreibung werde ich Rechtsvorschlag erheben." Gesetzeslage: OR Art. 513-515 "Spiel und Wette" (zusätzlich kann ein Konsumentenschutz kontaktiert werden, z.B. der Beobachter)

3. Kommunikation und sozialer Umgang

- Frage 14: Was hältst du von Mobbing im Netz (Social Media, Chats etc.)?

§ Verletzung von Persönlichkeitsrechten

- Mobbing, üble Nachrede und Verleumdung sind in der Öffentlichkeit verboten (Art. 173-179 und Art. 261 StGB).
- Es dürfen keine geringschätzigen Äusserungen über andere gemacht werden. Öffentlichkeit ist im Internet immer gegeben. Deshalb dürfen unter anderem in Foren, in Gästebüchern und bei Kommentaren keine abwertenden Bemerkungen über Dritte gemacht werden. Auch das Schreiben von E-Mails, Chatten und das Telefonieren um andere zu belästigen, ist verboten (Art. 179 StGB).
- Wer das Opfer einer Persönlichkeitsverletzung geworden ist, kann ausserdem nach Massgabe von Artikel 28 des Zivilgesetzbuches (ZGB) zivilrechtlich klagen.

4. Nutzungsverhalten und Sucht

- Frage 15: Für eine erste Einschätzung der Suchtgefahr im Umgang mit dem Internet wird ein Online-Schnelltest der Suchtprävention des Kantons Zürich durchgeführt (Dauer ca. 5 Min.). Der Test ist unter der folgenden http-Adresse zu finden:

<http://www.suchtpraevention-zh.ch/selbsttest/online-konsum/>

Was war das Ergebnis? Bist du damit einverstanden?

10.3 Glossar

Der Glossar umfasst alle relevanten Themengebiete rund um Nutzungsfragen, Finanzierung, Sicherheit etc. Er ist in elektronischer Form gespeichert unter

[S:\Gfellergut\2_Organisation\09_Arbeitsgruppen\02_AG Medien\Glossar.](#)

Es wird von den AG Medien betreut und regelmässig auf Aktualität überprüft.