

Rudolf Steiner Schule
Lüneburg



Medienbildungskonzept

Stand: Juli 2024



Inhaltsverzeichnis

Inhalt

Präambel.....	3
Zielkompetenz Medienmündigkeit	3
Direkte und indirekte Medienpädagogik.....	4
Indirekte Medienpädagogik.....	5
Aufwachsen ohne digitale Medien als Grundlage der Mündigkeit.....	6
Einstieg in die digitalen Medien.....	6
Kompetenzerwerb im analogen Raum.....	6
Urpädagogische Aufgabe - indirekte Bekämpfung der Mediensucht	7
Direkte Medienpädagogik.....	7
Begegnung und Eintritt in die digitale Lebenswelt ergreifen und gestalten.....	7
Hinterfragen und Reflektieren durch Anwenden und Umsetzen	8
Praktische Umsetzung.....	9
Pädagogischer Bereich.....	9
Aufgaben der Lehrer	9
Die Räumlichkeiten.....	9
Computerraum	9
Klassen und Fachräume.....	9
Aula.....	9
Die Eltern	10
Die Schüler*innen.....	10
Unterrichtsinhalte für die Schüler*innen.....	10
Kindergartenzeit.....	10
Klassenstufen 1 bis 4.....	10
Klassenstufen 5 bis 8	11
Klassenstufen 9 bis 13.....	13
9. Klasse.....	14
10. Klasse	14
11 Klasse	15
12. Klasse	15
Zusammenarbeit mit den Eltern	16
Klassenstufen 1 bis 4.....	16
Empfehlungen für Zuhause.....	16
Klassenstufen 5 bis 8.....	17
Empfehlungen für Zuhause: Klassen 5 und 6.....	18

Empfehlungen für Zuhause: Klassen 7 und 8	18
Klassenstufen 9 bis 13.....	18
Im Einzelnen.....	18
Empfehlungen für Zuhause.....	19
Weitere medienpädagogische Gestaltungsmöglichkeiten	20
Fortbildungen	20
Digitale Endgeräte für Lehrer*innen	20
Zuständigkeiten.....	20
Quellen	20

Präambel

Die Digitalisierung und Nutzung neuer Medien ist offenkundig ein Bestandteil unserer heutigen Lebenswelt geworden. Die Waldorfpädagogik steht in Bezug auf die neuen Medien in einem Spannungsverhältnis zwischen der *Pädagogik der schützenden Hand* und dem ureigenen Ziel, dass sich die Schüler*innen ganz lebenspraktisch zu mündigen *Zeitgenoss*innen* entwickeln sollen.

Die *ganzheitliche Bildung* des Denkens, Fühlens und Wollens, die ebenfalls eine tragende Säule der Waldorfpädagogik darstellt, erfordert, dass die Kinder und Jugendlichen im Sinne einer ganzheitlich gesunden Entwicklung der digitalen Welt begegnen.

Die Schulgemeinschaft der Rudolf-Steiner-Schule Lüneburg erkennt an, dass die Herausforderungen, die der digitale Wandel mit sich bringt, in der Schulbiographie unserer Schülerinnen und Schüler pädagogisch gestaltet werden müssen. Die Schulgemeinschaft will sich der aktuellen Entwicklung nicht verschließen, sondern diese im Geiste der Waldorfpädagogik ergreifen und gestalten.

Die medienpädagogische Praxis dieser Schule hat die Medienmündigkeit zum Ziel und orientiert sich daher an folgenden Prinzipien:

- **Indirekte Medienpädagogik:** salutogenetisch gesundes Aufwachsen und Lernen in der Welt ohne digitale Medien
- **Direkte Medienpädagogik:** Verstehen, Reflektieren und Gestalten der digitalen Lebenswelt ab dem entwicklungspsychologisch geeigneten Zeitpunkt

Zielkompetenz Medienmündigkeit

Die Medienmündigkeit greift die allgemeingültigen Aspekte der Medienkompetenz auf und erweitert sie um den Aspekt der -mündigkeit oder -freiheit. Das bedeutet auf der einen Seite reflektiert und handlungsfähig im Umgang mit den neuen Medien zu sein, aber auch eben unabhängig von diesen frei das Leben gestalten zu können.

Die Grundlagen dieser Medienmündigkeit (Urteilsfähigkeit, kritisches Bewusstsein, ästhetisches Bewusstsein, etc.) sind vor allem solche, die ebenso gut oder sogar besser ohne den Einsatz digitaler Medien erlernt und gefördert werden können. Deswegen sind wir der Auffassung, dass der Mensch als Basis allen medienkompetenten und -mündigen Verhaltens elementare Entwicklungsschritte gehen muss, die sich in der nicht-digitalen Lebenswelt abspielen. Wir sehen es daher als notwendig an, dass eine *analoge* Ausbildung von sozialen, motorischen und kognitiven Fähigkeiten einer digitalen Ausbildung vorangehen muss.

Direkte und indirekte Medienpädagogik

„Waldorfpädagogische Medienpädagogik gliedert sich in eine indirekte Medienpädagogik, die den heranwachsenden Menschen zur individuellen Mündigkeit führt, und eine direkte Medienpädagogik, die den selbstkompetenten Menschen befähigt, mit der Medienwelt sinnvoll umzugehen. Erst beide Faktoren zusammen genommen führen zur Medienmündigkeit.“ (Q1, S.5). Die Grundidee eines waldorfpädagogischen Mediencurriculums kann in der folgenden Weise grafisch zusammengefasst werden:

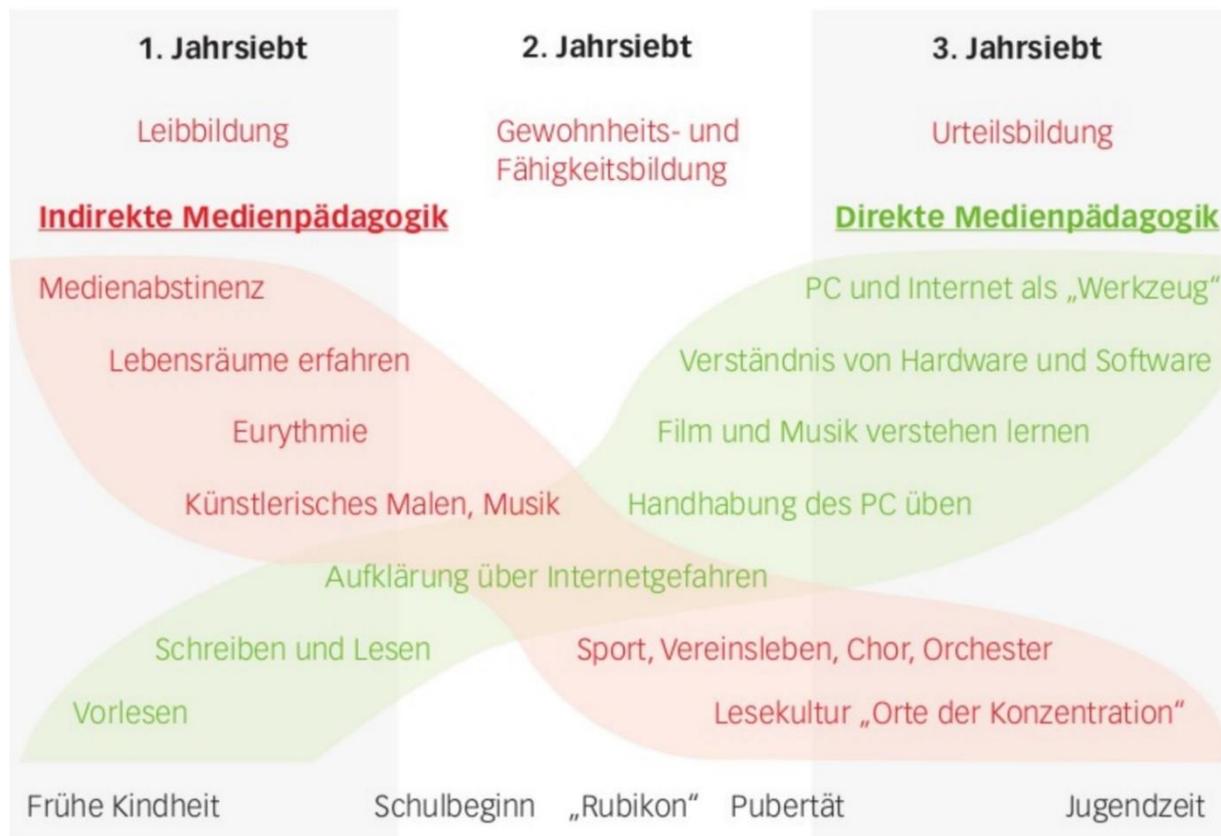


Schaubild: Medienpädagogik an Waldorfschulen (Q4, S. 271)

Darin wird deutlich, dass sich die indirekte Medienpädagogik und die direkte Medienpädagogik in ihrer Intensität in der Schulbiographie eines Kindes verschieben. Ist die indirekte Medienpädagogik vor allem durch ihre Medienabstinenz im ersten Jahrsiebt der Heranwachsenden prägend, werden im zweiten Jahrsiebt sensomotorische Fähigkeiten erlernt, ehe sich der Fokus auf die direkte Medienpädagogik ab dem 12. Lebensjahr verlagert. Dabei gehen die künstlerischen und körperlichen Schwerpunkte der indirekten Medienpädagogik keinesfalls verloren, sondern bilden einen wichtigen Ausgleich zum oft vorwiegenden kognitiven Lernen an und über Medien.

Die Aufgabe der indirekten Medienpädagogik ist es, Kinder und Jugendliche anzuregen, all die Fähigkeiten zu üben, die sie im Informationszeitalter notwendig brauchen, die sie aber im direkten Umgang mit Medien nicht erwerben können. Die indirekte Medienpädagogik stellt Übungsfelder bereit, auf denen Schüler*innen

konzentrierte Aufmerksamkeit ausbilden und üben können. Vor allem sorgt sie dafür, dass junge Menschen lernen, wie man sich Wissen erwirbt, das heißt, wie man aus den vielen einzelnen Informationsfetzen, die Medien liefern, ein sinnvolles Ganzes schafft.“ (Q1, S.4).

Indirekte Medienpädagogik

In der Entwicklung eines Kindes vom Säugling zum Jugendlichen wird das Gehirn dadurch gebildet, dass sich der Mensch mit der Welt auseinandersetzt. Dabei ist die Welt natürlich zuerst der Kontakt zu den Eltern und zu den Dingen der (kindlichen) Umwelt. Die Ausbildung desselben wird bewirkt durch die Kontakte. Je intensiver diese Kontakte sind und je vielfältiger diese ausfallen, desto reichhaltiger ist die Feinstruktur der grauen Zellen. Dazu gehört auch das Wahrnehmen mit allen Sinnen: Sehen, Hören, Riechen, Tasten, Schmecken.

Dieser Erfahrungsreichtum wird das Gehirn bilden, wenn sich der werdende Mensch mit der Welt auseinandersetzt. Es entsteht dabei eine reichhaltige Vernetzung im Gehirn.

In den digitalen Medien findet dagegen eine Reduktion der realen Welt auf einen Teilbereich (meistens Bild und/oder Ton) statt. Die anderen Sinneseindrücke fehlen ganz. Bei einem Hörspiel wird die Wahrnehmung z.B. auf ein Geräusch reduziert. So wird also bereits durch das Medium selbst die Reichhaltigkeit der Welt stark reduziert.

Wird ein Kind nun in einer Medienwelt groß, kann sich das Gehirn nur entsprechend der vorhandenen Reize entwickeln. Die feinen Vernetzungen und die Reichhaltigkeit der Welt werden sich dann nicht abbilden können innerhalb eines solchen Menschen. Dieser wird von der Welt kaum etwas wahrnehmen können, da sein Gehirn nur wenig daran ausgebildet wurde, er erlebt eine verarmte Realität.

Damit rauben wir den Kindern viele Möglichkeiten der Welterfahrung und damit der Auseinandersetzung mit der Welt. Diese Auseinandersetzung braucht Willen und Kraft. Werden diese nicht entwickelt, droht ein insgesamt kümmerliches Leben.

Ein Großteil der digitalen Medien arbeitet zudem mit Bildern. Diese haben auf unser Bewusstsein eine sehr große Wirkung. Diese wird in vielen psychologischen Studien beschrieben. Dabei ist deutlich, dass ein Bild oder eine Abfolge von Bildern in das Unbewusste sinkt und von dort immer wieder aktiviert wird. Häufig gesehene Bilder und Wiederholungen „programmieren“ das Gehirn schneller und speichern diese Inhalte auch besser. Das führt dazu, dass wir „Lebenserfahrungen“ sammeln.

Wenn nun ein Großteil der Bilder aus den Medien kommt, werden wir mehr und mehr zu Menschen, die die dort gesehenen Bilder für unsere Lebenserfahrung halten - es handelt sich aber um unsere Medienerfahrung. Dazwischen kann das Gehirn nicht unterscheiden.

Aufwachsen ohne digitale Medien als Grundlage der Mündigkeit

Aus verschiedenen Studien geht hervor, dass zu intensiver Medienkonsum in der Kindheit mit hoher Wahrscheinlichkeit entwicklungshemmend ist.

„Die erste Entwicklungsaufgabe des Kindes ist die Ausbildung und Beherrschung des eigenen Körpers. In der frühen Kindheit ist die wichtigste Aufgabe der Pädagogik, das Kind anzuregen, seine Motorik, seine Sprachfähigkeit und seine kreative Fantasie zu entwickeln. Dazu gehören insbesondere die Ausbildung der Sinne und in der Folge die gesunde Gehirnbildung. Eine entwicklungsorientierte Pädagogik schließt möglichst alles, was die gesunde körperliche Entwicklung behindert, aus. Deshalb hält Waldorfpädagogik den Einsatz von IT-Technologie in den ersten Lebensjahren für pädagogisch destruktiv. Waldorfpädagogik will damit keine »Bewahrpädagogik« betreiben, sondern eine »Ermöglichungspädagogik«; es soll das Kind durch eine anregende Umgebung zu vielfältigsten eigenen Aktivitäten angeregt werden. Kinder wollen die Welt aktiv handelnd erkennen.“ (Q1 S. 4)

Einstieg in die digitalen Medien

Aus diesen Überlegungen heraus ist es für das Kollegium ein großes pädagogisches Anliegen, dass die Kinder in der Schule, aber auch vor allem zu Hause, möglichst wenig mit digitalen Medien in Berührung kommen. Durch Elternabende im Kindergarten, der ersten Klasse und ein einführendes Gespräch bei der Aufnahme hoffen wir, dass wir mit den Elternhäusern diesbezüglich an einem Strang ziehen können und den Eintritt in die digitale Lebenswelt in den Familien pädagogisch sinnvoll begleiten können. Als Konsequenz sollen in der Unter- und Mittelstufe auf dem Schulgelände bis auf den Bereich des „Handybaumes“ keine Smartphones genutzt werden und sich ältere Schüler*innen, Eltern, Lehrende als verantwortungsbewusste Vorbilder zeigen. (Am „Handybaum“ können dringende Telefonate gemacht werden, es ist kein Chat-Platz.)

Kompetenzerwerb im analogen Raum

Die zentrale Aufgabe der indirekten Medienpädagogik ist, dass die Kompetenzen, die später für den Umgang mit digitalen Medien nötig sind, bereits in der Unter- und frühen Mittelstufe ohne Einsatz technischer Geräte erlernt werden. Solche ästhetischen, sensomotorischen und Urteilskompetenzen sollen vor allem durch künstlerische und handwerkliche Arbeiten geschult werden. Den Fächern wie Eurythmie, Musik, Handwerk und Gartenbau wird daher besondere Bedeutung zugesprochen, weil sie in wichtiger Weise und auch in höheren Klassen einen ganzheitlichen Ausgleich für die Heranwachsenden schaffen können.

Urpädagogische Aufgabe - indirekte Bekämpfung der Mediensucht

In der Bekämpfung der Suchtgefahr durch digitale Medien und als urpädagogische Aufgabe ist es für unsere Schulgemeinschaft von elementarer Bedeutung, dass die Schüler*innen in ihren Qualitäten und Fähigkeiten wahrgenommen und wertgeschätzt werden. Als Gegengewicht zu den Reizen der digitalen Welt, in der man sich leicht verlieren kann, sehen wir es als unseren zentralen Auftrag an, dass wir den Heranwachsenden im Sinne der Handlungs- und Arbeitspädagogik Räume geben, in denen sie wirken können, Verantwortung übernehmen und individuell wahrgenommen werden. Unser besonderes handwerkliches und musisch-künstlerisches Profil sowie die enge und vertrauensvolle Beziehung zwischen Lehrenden und Lernenden nimmt dadurch einen besonderen Stellenwert in unserer Pädagogik, aber auch in unserer Medienpädagogik ein.

Direkte Medienpädagogik

Zusätzlich zum Entwickeln sensomotorischer Fähigkeiten, künstlerisch-ästhetischer Schulung und dem Erleben der eigenen Wirksamkeit gilt es auch, mit den Schüler*innen im weiteren Verlauf ihrer Schulzeit analytisch und gestalterisch Medienträger, -inhalte und -formen zum Unterrichtsgegenstand zu machen.

Begegnung und Eintritt in die digitale Lebenswelt ergreifen und gestalten

„Wo Waldorfpädagogik als Methode angewendet wird, findet man [...] weltweit vor dem 12. Lebensjahr keine Computer im Unterricht – sofern keine staatlichen Vorgaben bestehen. Der sinnvolle selbstständige Umgang mit dem Computer setzt die Entfaltung eines eigenständigen Urteils voraus – das können Kinder erst rund um das 12. Lebensjahr. Erst dann wird die Beschäftigung mit dem Computer pädagogisch sinnvoll und notwendig.“ (Q1, S. 5)

Natürlich gehört zum Aufwachsen in einer medialisierten Welt, dass die Kinder mit zunehmendem Alter (im zweiten Jahrsiebt) auch digitale Medienträger und -inhalte kennenlernen, die von Eltern und Lehrenden pädagogisch ausgewählt und zeitlich begrenzt werden. Das steht nicht im Widerspruch, sondern sollte im Sinne des/der Zeitgenoss*in ebenfalls ergriffen werden. Dennoch gibt es einen Zeitpunkt, in dem das digitale Leben im Alltag der Schüler*innen angekommen ist. Dieser Zeitpunkt, der meist gleichbedeutend mit der Anschaffung des Smartphones des Großteils einer Klasse ist, muss pädagogisch begleitet werden. Hier beginnt an unserer Schule die direkte Medienpädagogik, die für die Klasse mit einer Unterrichtseinheit startet, in der ihr die Grundfunktionsweise des Internets und die Wichtigkeit des Datenschutzes erklärt, aber auch der Umgang miteinander in sozialen Netzwerken thematisiert wird.

In den Unterrichtseinheiten können anfängliche, spielerisch-künstlerische Medienprojekte im Unterricht auftauchen. So erhalten die Schüler*innen in geeigneter, aber aufsteigender Intensität einen handlungsorientierten Einblick in die Funktionsweise moderner Medien.

Der Umgang mit dem sogenannten Informationszeitalter stellt eine weitere pädagogische Herausforderung dar. Über etliche Kanäle prasseln Informationen auf Kinder und Erwachsene ein. Die direkte Medienpädagogik nimmt sich den hier notwendigen Fragen ebenfalls an: Welche Quellen sind seriös und kann ich für mich wirklich nutzen? Was sollte ich selbst senden und verbreiten? Welche Informationen geraten von mir in den öffentlichen Raum? Wie kann ich einen gesunden und doch umfassenden Umgang mit Nachrichten gestalten?

Hinterfragen und Reflektieren durch Anwenden und Umsetzen

Das Ziel des Medienkundeunterrichtes ist folglich nicht, die Begeisterung für Technik zu fördern. Vielmehr geht es darum, dass die Schüler*innen einen wirklich fundierten Einblick in die digitale Lebenswelt bekommen, darin aktiv handeln können, aber im Sinne der Medienmündigkeit durch IT-armes Aufwachsen und den Ausgleich durch unsere handwerklichen und künstlerischen Unterrichte auch technikfrei und -mündig in die Zukunft gehen können. Das Ziel Rudolf Steiners, dass die Kinder am Ende ihrer Schulzeit als fähige Zeitgenoss*innen in die Welt hinausgehen, ist auch unsere oberste Priorität.

Das Erlernen einer sinnvollen, kreativen und zielführenden Nutzung dieser neueren Medien ist ein Bestandteil der Ausbildung in unserer Schule. Die vielfältigen und neuen Möglichkeiten verändern die Welt rasant und ermöglichen völlig neue Lebenskonzepte. Auch die Verbindung der Menschen auf der ganzen Welt ist ein Effekt dieser Technik. Ebenso wie die Wirtschaft, Politik und die Freizeit werden alle Lebensbereiche des Menschen von dieser Technik erfasst und mehr und mehr bestimmt. Darum ist eine umfassende und der Komplexität dieser Medien angemessene Schulung erforderlich.

Praktische Umsetzung

Pädagogischer Bereich

- Wie und in welcher Form können die digitalen Medien den Unterricht verbessern? Dabei ist nicht nur eine Substitution der derzeitigen Materialien im Unterricht zu berücksichtigen, sondern auch der „Mehrwert“, der durch die neuen Möglichkeiten entsteht. Diese Frage ist natürlicherweise von der Altersstufe der Schüler*innen abhängig.
- Wie können die Schüler*innen angemessen auf die Chancen und Gefahren aufmerksam gemacht werden? Hierbei geht es um eine angemessene und altersgerechte Nutzung der technischen Möglichkeiten der Geräte, wie z.B. dem Smartphone. Auch sind hier die Nutzungen der sozialen Netzwerke gemeint.
- Wie müssen den Schüler*innen die technischen Grundlagen der Geräte nahegebracht werden? Es geht dabei um ein grundlegendes Verständnis des Aufbaus und der Wirkungsweise der Geräte.
- Besonders auch in der Umsetzung von künstlerischen Ausdrucksformen werden die vielseitigen Medienmöglichkeiten (Bild, Ton) genutzt: in der Bildenden Kunst, der Musik, Eurythmie in Form von Klassenspielen, Monatsfeiern, Konzerten und weiteren Veranstaltungen.

Aufgaben der Lehrer

Auch auf diesem Gebiet gibt es mehrere Unterabteilungen. Als erstes seien hier die Informationen der Kolleginnen und Kollegen genannt. Diese sollten auf dem Gebiet der neuen Medien geschult sein und aktuelle Entwicklungen kennen. Weiterhin ergibt sich die Frage nach der Infrastruktur innerhalb der Schule, die für ihre pädagogische Arbeit hilfreich ist. Dabei ist hier nicht an die Ausstattung der Räume zu denken, sondern auch an die Nutzung von verschiedenen Diensten wie z.B. Mail-Server, Cloud-Dienste und so weiter. Auch spielt hier die Ausstattung der Arbeitsräume eine wichtige Rolle. Als viertes tritt noch die Frage nach der Durchdringung der technischen Ausstattung der Kolleginnen und Kollegen und der Schule auf.

Die Räumlichkeiten

Die Räumlichkeiten und deren Ausstattung bilden eine Grundlage für die Umsetzung der unterschiedlichen Arbeitsweisen mit Medien.

Computerraum

Für einen regelmäßigen Computerunterricht und vor allem die Einführende Grundlagenarbeit.

Klassen und Fachräume

Mit der Anbindung an LAN und WLAN für Gruppen und differenziertes Arbeiten in allen Fächern.

Aula

Für die Möglichkeiten der Präsentation von künstlerischen Projekten in größerem Rahmen vor Publikum.

Die Eltern

Im Elternhaus finden viele Auseinandersetzungen wegen dieser Technologien statt.

Wesentliche Fragen hierbei sind:

- Ab wann sollten die Kinder welche digitalen Medien bedienen können oder zur Verfügung haben?
- Wie werden die Kinder auf die Möglichkeiten und Gefahren aufmerksam gemacht?
- Gehen die Eltern angemessen mit den digitalen Medien um?
- Wie kann man dem gesellschaftlichen Druck standhalten?
- Sind die Eltern angemessen über die Chancen und Gefahren informiert?

Die Schüler*innen

Ein breites Verantwortungsfeld für die Schule liegt in diesem Bereich. Auf der Grundlage der Waldorfpädagogik haben wir die Aufgabe, die Schüler*innen einerseits mit den digitalen Medien vertraut zu machen und deren Möglichkeiten aufzuzeigen, andererseits sie auf die Gefahren hinzuweisen.

Unterrichtsinhalte für die Schüler*innen

Die hier vorgestellte Schulbiographie kann insofern natürlich nur beispielhaft sein, als dass die Umsetzung von den handelnden Personen und vorliegenden Gegebenheiten in der Zeit, der Klasse und immer dynamisch und im Interesse der Schülerinnen und Schüler erfolgen muss.

Kindergartenzeit

- Medienfreies Aufwachsen
- Einführende Medienaufklärungs-Elternabende

Klassenstufen 1 bis 4

Beim Eintritt in die Unterstufe sollte das Kind die Fähigkeit ausgebildet haben, zuhören und selbst innere Bilder erschaffen zu können. Diese Kompetenzen gehen durch den Gebrauch digitaler Medien verloren. Empathie und Sozialfähigkeit werden nur im direkten menschlichen Kontakt erlernt. Des Weiteren sollen die Kinder in den unteren Klassen zunächst ihren Körper wahrnehmen, ihn geschickt ergreifen und ihre Sinne differenzierter ausbilden und schulen. Die altersgemäße körperliche Entwicklung wird durch den Konsum digitaler Medien und den durch sie verursachten Bewegungsmangel erschwert oder sogar verhindert.

Als Grundsatz kann hier gelten:

Dem Kind sollte die intensive Auseinandersetzung mit der sozialen und dinglichen Welt im direkten Kontakt ermöglicht werden.

In dieser Altersstufe legen wir besonderen Wert auf die motorische Entwicklung, die Reifung der Sinne und die Ausbildung von sozialen Kompetenzen. Zur Ausbildung dieser grundlegenden menschlichen Fertigkeiten sind die digitalen Medien ungeeignet. Durch den Umgang mit Büchern, Heften, Stiften, Naturmaterialien und den vom Lehrer gezeichneten und geschriebenen Darstellungen an der Tafel, werden die Tatkraft und die eigenen Gestaltungskräfte der Kinder angeregt. Hingegen hemmt ein starker, unkontrollierter Medienkonsum die Eigentätigkeit des Kindes. Die von außen auf das Kind einwirkenden Bilder lähmen seine Kreativität und Neugier. Der rhythmische Teil des Unterrichtes in der Waldorfschule, der die grundlegenden Fertigkeiten des Kindes schult, nimmt eine wesentliche Rolle ein. Unser Ziel ist es, Geist, Seele und den Körper des Kindes durch das Lernen mit Kopf, Herz und Hand zu einer harmonischen Gesamtheit auszubilden.

Deshalb gibt es keinen Anlass, mit digitalen Medien in dieser Altersstufe zu arbeiten und die Räume dieser Klassen sind bewusst medienfrei.

- Vorstellung des Medienkonzepts bei der Aufnahme
- jährlicher Informations- und Austauschelterabend zum Thema Medien in den Klassen 1 - 4 durch die Medienbeauftragten
- regelmäßiger klasseninterner Medienelternabend (Besuch der Medienbeauftragten möglich)
- Recherche und Quellenkritik im Analogen beginnen

Klassenstufen 5 bis 8

Als Grundsatz für diese Altersstufe kann gelten:

Zuerst die eigenen Kräfte an der Realität entwickeln und schulen und dann die Medien nutzen, um Mehrwert zu erzeugen.

So ist es für Kinder und Jugendliche dieses Alters wichtig, zuerst die „analoge Medien“ zu beherrschen, bevor sie die dadurch gewonnenen Fähigkeiten durch die Nutzung der digitalen Welt erweitern. Ohne die vorher entwickelten Kräfte treten erfahrungsgemäß viele Probleme im Umgang mit den Medien auf. So ist zum Beispiel eine Suche im Internet nur dann sinnvoll, wenn die Schüler*innen vorher wissen, wie sie für sie hilfreiche Texte von zu umfangreichen, unseriösen oder zu schwierigen unterscheiden können. Ansonsten erliegen sie dem Rausch der Möglichkeiten und „tauchen“ nach zwei Stunden Recherche mit leeren Händen aus dem Internet wieder auf.

Wichtig ist in dieser Altersstufe ein erstes Hinführen zu einem angemessenen Umgang mit elektronischen Medien:

- Einen angemessenen Umgang mit dem Fernsehen und den Möglichkeiten der heutigen Streaming-Dienste.

- Den angemessenen Umgang mit den verschiedensten Funktionalitäten des Smartphones.
- Darstellungen und Anregungen zu einem angemessenen Umgang mit den sozialen Medien wie WhatsApp, Instagram, Facebook etc. Idealerweise findet eine Benutzung dieser Dienste erst im Alter von 16 Jahren statt; häufig sind die Kinder aber bereits ab der 6. Klasse damit vertraut.
- Aufmerksam machen auf mögliches Suchtverhalten durch die digitalen Medien.
- Darstellungen zu den Auswirkungen der Internet-Sexsucht auf das Sozialverhalten der betroffenen Kinder und Jugendlichen.
- Den angemessenen Umgang mit Spielekonsolen.
- Bekanntmachen mit den Auswirkungen des Suchtverhaltens und das Erkennen desselben.
- Umgehen mit Cybermobbing als Betroffener und als Täter.
- Um die Schüler*innen dieser Altersstufe sensibler für den Umgang mit den digitalen Medien zu machen, verzichten wir z.B. auch bei Klassenfahrten auf die Mitnahme solcher, damit sie sich den sozialen Aktivitäten ganz widmen können.

Eltern und Lehrer haben in dieser Altersstufe eine besondere Vorbildfunktion. Deren Umgang mit den elektronischen Medien wirkt stark auf die Verhaltensweisen der Kinder.

In diesen Klassenstufen werden in der Schule Filme gezeigt, Audio-Dateien abgespielt und die ersten Erfahrungen mit dem Computer vermittelt und erwartet. Dabei ist der Computer ein Informationsmedium. In Einzelfällen kann auch bereits eine Präsentation mit Beamer erfolgen. Eine systematische Nutzung der Medien ist nicht vorgesehen.

- jährlicher, bei Bedarf halbjährlicher Informations- und Austauschelterntag zum Thema Medien in den Klassen 6 - 8 durch die Medienbeauftragten
- regelmäßiger klasseninterner Medienelternabend (Besuch der Medienbeauftragten möglich)
- pädagogisches Ergreifen und Gestalten des Eintritts in die digitale Lebenswelt:
 - Unterrichtseinheit(en) mit Unterstützung der Medienbeauftragten zur Netiquette im Netz und Cybermobbing, Datenschutz und Funktionsweise des Internets
 - Mögliches schrittweises Einbinden von Medien in den Unterricht
- ab 7. Klasse: Medienkunde als interdisziplinärer und handlungsorientierter Unterricht (Kurs oder halbjährliche Wochenstunden). Mögliche Themen: Digitale Recherche, Gestaltung digitaler Texte, Urheberrecht, Technologie-Unterricht, etc. Immer in Anbindung an die Welt und in künstlerischer oder journalistischer Umsetzung.
 - Layouten und Textverarbeitung eigener Berichte am Computer
 - Wie gehe ich damit um, wenn ich Opfer von Cybermobbing bin oder wenn ein Mitschüler ein Opfer ist?
 - Wie kann ich meinen Umgang mit Bildschirmmedien selber angemessen beurteilen?
 - Welche Möglichkeiten und Gefahren bieten die sozialen Medien?
 - Welche Möglichkeiten und Gefahren bieten Smartphones?

Der **Medienkundeunterricht** der Oberstufe setzt sich im Wesentlichen aus drei Bestandteilen zusammen:

1. Der Einführung in ein technisches Verständnis (Aufbau des Computers, Funktionsweise der logischen Schaltungen, Herstellung von Chips, Einführung in das Programmieren)

Hardware verstehen und bedienen: Fertigkeiten

2. Der Einführung in die Handhabung einzelner Computeranwendungen (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Bildbearbeitung, Internetrecherche, etc.)

Software verstehen und bedienen: Fähigkeiten

3. Der Auseinandersetzung mit den gesellschaftsrelevanten Fragen der Computerentwicklung („künstliche Intelligenz“, Robotik, Medienwirkung, Suchtgefahren, Freiheit, etc.)

Reflektiertes Handeln: Kompetenzen

Als Grundsatz für diese Altersstufen kann gelten:

Hinführen zu einer sachgerechten, sozialen, konkreten und zielgerichteten Nutzung der Medien.

Hier steht die individuelle und altersgemäße Auseinandersetzung mit den verschiedenen digitalen Medien im Mittelpunkt. Dabei wird in der Klassenstufe 9 der praktische Umgang mit den Medien in das Zentrum des Informatikunterrichtes gestellt.

In den Klassenstufen 10 bis 13 kommt noch die Auseinandersetzung mit den technischen Möglichkeiten der digitalen Medien hinzu. Hier können die Schüler*innen den Umgang mit Präsentationen, die Möglichkeiten der Tablets und Laptops zur Darstellung von Wissen, die Möglichkeiten des Internets zum Lernen und Weiteres ergreifen. Auch hier ist die Auseinandersetzung individuell und kann durch unterrichtliche Angebote gefördert werden. Auch gibt es Lernprogramme für das Zehnfingersystem. Solche Angebote können immer wieder individuell genutzt werden. Ein Umgang mit mehr tastaturgestützten Systemen zu Beginn der Medienkunde wird in der Oberstufe mit den eher intuitiv zu nutzenden Geräten, iPads, ergänzt, um in beiden Bereichen Erfahrungen zu sammeln. Eine Ausstattung der Klassen mit Dokumentenkameras hilft die Verbindung vom Analogen zum Digitalen zu verbessern.

Ein zielgerichtetes Suchen im Internet nach den gewünschten Informationen ist auch in den verschiedenen Fächern Inhalt des Unterrichtes. Viele Artikel im Internet sind für die Schüler*innen schwer oder gar nicht verständlich. Es kommt also darauf an, angemessene Informationsquellen für jede Altersstufe zu finden. Dieses ist ein wichtiger Aspekt für unterschiedliche Unterrichte.

Hier spielt nun auch die Ausstattung der Räume und der Klassen mit digitalen Medien eine wesentliche Rolle. Nur in der direkten Auseinandersetzung mit der Technik können die Schüler*innen ihre Fähigkeiten kennenlernen und entfalten. Die Besprechung der möglichen schädigenden Komponenten wird sich jeweils in den einzelnen Fächern in der konkreten Situation ergeben.

Diese Fragestellungen haben für die Schüler*innen in den Jahrgangsstufen 9 bis 13 jeweils unterschiedliche Bedeutung. Es ist wesentlich, dass die Schüler*innen informiert werden, und dass eine individuelle Auseinandersetzung mit den vielschichtigen Themen stattfindet. Diese kann von den Lehrern individuell begleitet sein. Insbesondere ist hier ein aufmerksames Beobachten des Schülerverhaltens notwendig, damit etwaige Fehlentwicklungen möglichst früh erkannt werden können.

- Medienprojekte mit fachlicher Anbindung
- Die Bearbeitung des Themas Mediengeschichte als fachübergreifendes Konzept.
- Unterricht in Medien-/Computerkunde als durchgehendes Fach oder weiter als WEP-Fach.
- regelmäßiger klasseninterner Medienelternabend (Besuch der Medienbeauftragten möglich)

9. Klasse

In dieser Altersstufe erfolgt im Informatik-Unterricht die Auseinandersetzung mit dem PC als Arbeitsmedium. Die Schüler*innen erstellen ihr Epochenheft digital. Internet-Recherche und Layouten wird in Form von Referaten weiter geübt.

- Hardware
 - Theorie
 - Praxis (PC in den Einzelkomponenten)
- Textverarbeitung (MS Word und OpenOffice)
 - Gliederungen
 - Layout (Text + Bild)
 - Tabulatoren
 - Tabellen
- Präsentationen (PowerPoint, Libre Office)
- Internetrecherche
- In der Physik lassen sich mit einem Oszilloskop bequem Schallereignisse oder elektrische Ströme auf dem Bildschirm darstellen. Will man die vom Mikrophon gelieferten Signale jedoch weiteren Untersuchungen zuführen, so ist es günstig, die Signale zu digitalisieren und in einem Computer einzuspeisen. Der pädagogische Nutzen dieser Digitaltechnik ist, Schall und Elektrizität nicht nur sichtbar zu machen, sondern sie können auch am PC durch die Schüler und Schülerinnen bearbeitet bzw. verändert werden.

10. Klasse

Hier werden noch einmal zwei große Anwendungsbereiche vertieft und zudem folgende Fragestellungen angeschaut:

- Woran erkenne ich Fake-News? Welche Fotos im Internet sind echt, was ist „gephotoshopt“?
- Welche Möglichkeiten und Gefahren liegen im Manipulieren von Bildern, Videos und Tönen?
- Wie kann ich entscheiden, welche Beiträge ich in welchen sozialen Medien tätige, so dass ich andere Menschen nicht beeinträchtige oder deren Rechte verletze?
- Tabellenkalkulation
 - Erstellen eines Rechners für die vier Grundrechenarten
 - Formeln und Diagramme, z. B. Zinsberechnungen, Benzinverbrauchsrechner, ...
 - Excel in der Buchhaltung
- Bildbearbeitung (Gimp)
 - Erlernen der Grundwerkzeuge
 - Retuschieren, Fotomontagen
- Feldmessepoche mit Digitalen Theodoliten ermöglichen es den Schülerinnen und Schülern, theoretische mathematische Konzepte wie Winkelmessung, Trigonometrie und Koordinatensysteme in realen Anwendungsszenarien zu erleben. Durch die direkte Arbeit mit den Geräten wird das abstrakte Wissen greifbarer und verständlicher, was das Verständnis der Lerninhalte nachhaltig verbessert.

11 Klasse

In dieser Altersstufe erlernen die Schüler*innen die Einordnung der digitalen Medien in die Gesellschaft. Rohstoffe, globale Vernetzung, soziale Strukturen und wirtschaftliche Zusammenhänge. Durch diese Kenntnisse ist erst eine intensivere Auseinandersetzung mit diesen Medien möglich. Weiterhin werden die philosophischen Fragestellungen erörtert.

- Woran erkenne ich eigenes und fremdes Suchtverhalten im Umgang mit Bildschirmmedien?
- Wie kann ich entscheiden, welche Beiträge ich in welchen sozialen Medien tätige, so dass ich andere Menschen nicht beeinträchtige oder deren Rechte verletze?
- Können die Computer irgendwann den Menschen gleichwertig sein?
- Gibt es einen prinzipiellen Unterschied zwischen Computern und Menschen?
- Wie weit kann die künstliche Intelligenz Fähigkeiten des Menschen ersetzen?
- Datenschutz
- Webdesign
 - Analyse von Webseiten
 - „Programmieren“ mit HTML
 - Erstellen einer eigenen Webseite
 - Gruppenarbeit für eine „Klassenwebseite“

12. Klasse

- KI, Transhumanismus, digitale Transformation
- Programmieren
- Arbeit mit einem 3D-Drucker

Zusammenarbeit mit den Eltern

Die Information der Eltern über die Möglichkeiten und Risiken im Umgang mit den digitalen Medien ist ein wesentliches Anliegen der Schule. Die Eltern sind maßgebend und vorbildhaft für das Verhalten der Kinder. Sie haben den größten Einfluss auf den Umgang ihrer Kinder mit den digitalen Medien. Letztendlich ermöglichen es die Eltern, zu welchen Geräten die Kinder dauerhaft Zugang erhalten.

Wenn sich Eltern einer Klasse auf Elternabenden abstimmen können, gewinnen sie sowohl Sicherheit im Umgang mit den digitalen Medien als auch im Dialog mit ihren Kindern. Somit können sie angemessen mit den Schilderungen der Kinder umgehen: „Alle anderen haben schon... nur ich nicht!“.

Stärkung und Information der Eltern sind wesentlich für die gesunde Entwicklung des Kindes.

Klassenstufen 1 bis 4

- Information der Eltern über die Folgen der Bildschirmmedien auf die körperliche, seelische und geistige Entwicklung des Kindes.
- Information der Eltern über die Ergebnisse der Hirnforschung im Zusammenhang mit Bildschirmmedien.
- Pro Schuljahr wird ein Elternabend zu diesem Thema angeboten.
- Schaffung einer Möglichkeit für die Eltern zum Austausch, z.B. im Rahmen eines Elternabends.
- Der Verzicht auf digitale Medien in dieser Altersstufe auch zu Hause ist ein wichtiger Bestandteil unserer Pädagogik und im Sinne einer verlässlichen, partnerschaftlichen Zusammenarbeit von Schule und Elternhaus unerlässlich. Dies ist zudem Bestandteil des Schulvertrages.
- Angemessener Umgang der Eltern mit den digitalen Medien durch ein Aufmerksam-Machen auf das eigene Verhalten. Dann können Eltern Vorbilder für die Kinder sein.
- Absprachen über die Nutzung digitaler Medien auf dem Schulweg und in der Schule. Um eine große Akzeptanz der Elternhäuser zu erzielen, hat es sich bewährt, wenn in der jeweiligen Klasse eine Selbstverpflichtungserklärung formuliert und unterschrieben wird.

Empfehlungen für Zuhause

- Im Vordergrund stehen Lesen, Vorlesen, Spielen, Sport und Bewegung, Naturerlebnisse, Musik und künstlerisches Tun.
- Ein von digitalen Medien freies Kinderzimmer
- Wenn fernsehen, dann in Begleitung Erwachsener und sorgfältig dosiert
- Den eigenen Medienumgang hinterfragen: Der Erwachsene bleibt Vorbild!
- Verabredungen mit Freunden zum Spielen ohne Medienkonsum
- Guten Austausch mit den Eltern der Freunde
- Medienfreie Geburtstagsfeiern

Klassenstufen 5 bis 8

Hier tritt neben den oben beschriebenen Arbeitsfeldern noch weiterer Handlungsbedarf auf. In diesem Alter (10 bis 15 Jahre) finden die prägenden Begegnungen mit den digitalen und Bildschirmmedien statt. Dabei sind insbesondere die Erwachsenen der Umgebung Vorbilder für die Schüler*innen. Diese versuchen, deren Verhaltensweisen nachzuahmen und nachzuspielen. Dabei brauchen sie Begleitung, damit ein Verständnis für ein angemessenes Umgehen erwächst. Die einzelnen Felder müssen von den Eltern begleitet werden. In vielen Fällen ist es sinnvoll, die Eltern darüber zu informieren. Das umfasst im Einzelnen:

- Ein angemessener Umgang mit den sozialen Netzwerken. Diese werden von den Schüler*innen in dieser Altersstufe entdeckt und ausprobiert.
- Verabredung und Kontrolle der Einhaltung von Regeln zur Nutzung digitaler Medien. Dies umfasst sowohl Smartphones als auch Spielekonsolen als Zugang zu dem eigenen Computer. Hiermit sind solche Absprachen gemeint, wie viel Stunden das Kind pro Tag die verschiedenen Medien nutzen darf. Weiterhin ist es ratsam, das Nutzungsverhalten der Kinder zu begleiten. Dazu kann es dienlich sein, auch den Browserverlauf zu überprüfen und zu wissen, welche Programme das Kind wie lange nutzt. Für diese Zwecke gibt es verschiedene Hilfsprogramme, die sowohl für Computer als auch für Smartphones und Tablets diese Aufgabe erfüllen. Für all diese Maßnahmen erfordert es eine geeignete Kommunikation mit dem Kind.
- Erläuterungen der Vor- und Nachteile häuslicher Verhältnisse. Damit ist gemeint, dass es wichtig ist, wo die Schüler*innen zu Hause Bildschirmmedien nutzen können. Findet dieses allein im eigenen Zimmer statt, so drohen mehrere Gefahren. Findet dieses in einem „öffentlichen Raum“ statt, z.B. dem Wohnzimmer, sind diese Gefahren minimiert.
- Informationen der Eltern zum Umgang mit (Cyber)-Mobbing. Hier ist es für die Eltern wichtig, kompetente Ansprechpartner zu haben, damit sie die Vorkommnisse an oder um ihr Kind besser verstehen und einordnen können. Die Eltern können dazu Hilfestellungen aus der Schule bekommen.
- Anregungen zur Absprache unter den Eltern. Die Absprache der Eltern untereinander hat in diesem Alter eine besonders große Bedeutung. Oftmals erzählen die Kinder, dass alle anderen aus der Klasse bereits dieses oder jenes dürften, was sich oft genug als nicht wahr herausstellt. Hilfreich sind Absprachen über den Besitz und die Verfügbarkeit aller digitalen Medien wie Smartphones, Spielkonsolen, Laptops und Computer.
- Informationen über das Suchtpotenzial. In dem Alter von 12 bis 14 wird oftmals das Suchtverhalten angelegt. Deswegen ist es in diesem Alter besonders wichtig, dass die Eltern mit den Kindern auf diese Gefahren hinblicken. Eine Schulung dazu kann auf Elternabenden erfolgen.
- Informationen darüber, wie die Eltern evtl. auftretendes Suchtverhalten der Kinder erkennen können. Es ist wünschenswert, dass die Schule Informations- und Hilfsangebote zur Verfügung stellt, die in einer solchen Situation weiterhelfen können.

- Umgang mit geschenkten Geräten. In vielen Fällen werden die Kinder von wohlmeinenden Anverwandten mit digitalen Geräten beschenkt. Bereits im Vorfeld können die Eltern hier tätig werden und oftmals Hilfestellung annehmen, wenn eine solche Situation auftritt. Auch diese Frage kann auf Elternabenden bearbeitet werden.

Empfehlungen für Zuhause: Klassen 5 und 6

- Ein von digitalen Medien freies Kinderzimmer
- Das Lesen fördern, für genügend Anregungen und Primärerlebnisse Sorge tragen
- Keine internetfähigen Geräte wie Smartphones, Smartwatches etc.
- Vereinbarung mit den Kindern über eine moderate Nutzung von Medien wie Fernsehen, Computerspiele
- Internetnutzung ausschließlich unter Aufsicht und Anleitung Erwachsener

Empfehlungen für Zuhause: Klassen 7 und 8

- Sport, Musik und Freizeitaktivitäten gilt es zu fördern
- Das Zimmer der Jugendlichen bleibt frei von digitalen Medien
- Nutzung von digitalen Medien dosiert und von den Eltern begleitet
- Nutzungsvereinbarung für Smartphone und Computer
- Smartphone abends abgeben

Klassenstufen 9 bis 13

Auch hier sind, wie bereits für die Klassenstufen beschrieben, Hilfestellungen für die Eltern notwendig. Viele Eltern unterschätzen die Suchtgefahren, die von Bildschirmmedien ausgehen. Auch bei uns in der Waldorfschule finden sich computersüchtige Kinder. Besonders die Altersstufen der Kinder der 9. und 10. Klasse sind davon betroffen. Leistungsminderung in der Schule, mangelnde soziale Kontakte, Bewegungsarmut, Übergewicht und anderes mehr sind die Folgen davon. Darüber können die Eltern auf Elternabenden informiert werden. Auch ist es hilfreich, wenn die Eltern auf solchen Abenden die Möglichkeit haben, sich zu vernetzen.

Weiterhin ist es auch hier notwendig, dass Hilfsangebote und Informationsmöglichkeiten für die Eltern aufgezeigt werden. Diese erstrecken sich dabei insbesondere auf die Suchtproblematik. Aber auch die Frage nach einem angemessenen, häuslichen Umgang mit den Geräten ist ein wichtiger Punkt.

Im Einzelnen

- Hilfestellungen in der Auseinandersetzung mit den eigenen Kindern. Einschränkungen in der Nutzung der Bildschirmmedien führen häufig zu Konflikten innerhalb der Familien. Oftmals entstehen unterschiedliche Ansichten bei den

Erziehungsberechtigten. Andererseits sind Regelungen gegenüber dem Kind einzuhalten. In diesen Konflikten und Krisen können die Eltern zum Teil Unterstützung durch die Schule finden.

- Die Frage nach einer angemessenen Begleitung ist ein weiteres wichtiges Thema. Erfahrungen zeigen, dass auch in den Klassenstufen 9 bis 12 eingeschränkte Nutzungen für den Computer, das Laptop, die Spielekonsole und das Smartphone sinnvoll sein können. Auch hier ist eine Information der Eltern von Seiten der Schule hilfreich.
- Informationen über Suchtberatungsstellen.
- Informationen über Art und Dauer einer sinnvollen Nutzung der Bildschirmmedien.
- Informationen zu Filter-Software, die Inhalte des Internets verhindern kann.
- Informationen zu protokollierender Software, die eine Nutzungsstatistik erstellen kann.

Empfehlungen für Zuhause

- Auch in der Oberstufe empfehlen wir, den häuslichen Umgang mit digitalen Medien im Rahmen zu halten (Stichwort Computersucht).
- Vorschläge und Empfehlungen in dieser Hinsicht wie WLAN-Beschränkungen (Nachtruhe),

Weitere medienpädagogische Gestaltungsmöglichkeiten

Fortbildungen

Um den angestrebten Unterrichtszielen gerecht zu werden, besuchen Teile des Kollegiums der Rudolf Steiner Schule Lüneburg medienpädagogische Weiterbildungsveranstaltungen. Auch betriebsinterne Fortbildungen zum Thema „Niedersächsische Bildungscloud“ und „Videounterricht“ haben schon stattgefunden.

Digitale Endgeräte für Lehrer*innen

Die Rudolf Steiner Schule Lüneburg strebt an, das Kollegium mit digitalen Endgeräten auszustatten, um für die Arbeit mit und für die Schüler*innen eine adäquate Ausstattung in der Schule und für zu Hause zur Verfügung zu haben.

Zuständigkeiten

Die Mediengruppe arbeitet an der Umsetzung der medienpädagogischen Ziele. Aus diesem Kreis bilden sich Medienbeauftragte, die sowohl in pädagogischer als auch beratend-therapeutischer Funktion das Schulgeschehen begleiten. Die Administration und Wartung der technischen Geräte übernimmt der Kreis ebenfalls, kann aber anfallende Aufgaben und Zuständigkeiten gegebenenfalls an andere Mitglieder der Schulgemeinschaft abgeben.

Sie überprüft die Voraussetzungen für Förderanträge für Medien und setzt die entsprechenden einzelnen Schritte dafür um, bzw. delegiert diese Aufgaben.

Quellen

Q1) Bund der Freien Waldorfschulen: Medienpädagogik an Waldorfschulen. Curriculum – Ausstattung

Q2) Bildung der Medienmündigkeit, Schulmedienkonzept der Rudolf Steiner Schule Nordheide 08/2020

Q3) Medienbildungskonzept Freie Waldorfschule Hildesheim, A. Langwost, R. Schwebel 2019

Q4) Hübner: Medien und Pädagogik

Grundlinien eines medienpädagogischen Konzepts:	Medieninhalt	Medienform Schrift	Medienform Ton & Sprache	Medienform Bild	Medienträger
Vorschulzeit		Bilderbücher.	Singen, Musizieren, Reigen, Tischspuppen-spiel, Märchen und Geschichten werden erzählt, Eurythmie.	Malen mit Wachsböckchen und -stiften sowie Wasserfarben.	
1. Klasse	Hefseiten ansprechend, ordentlich und ausgewogen gestalten. Ein Epochentext oder Hef eines Projektes sinnvoll gliedern und gestalten.	Schreiben und lesen lernen.	Singen, Erweiterung des Liedgutes. Musizieren mit einfachen Instrumenten. Eigenes Instrument spielen lernen. Rezitieren von Gedichten usw.	Malen mit Wasserfarben und Farbstiften. Formenzeichnen. Kennenlernen von Farbklangen.	
Ab 2. oder 3. Klasse		Klassen- oder auch Schulbibliothek einrichten, Lesekultur pflegen. Kaligrafie-Übungen.		Zeichnen von Abbildungen. Zunehmende Differenzierung der Bildgestaltung.	Papier schöpfen.
Ab 4. oder 5. Klasse	Bücher bei Recherchen nutzen können. Analoge Medien im Rahmen eines Referats sinnvoll einsetzen, Regelmäßige kleine Referate zu verschiedenen Themen halten.	Recherche in Buchbeständen und Bibliotheken.	Beginn der Musikkunde, Erkenntnis der Gesetze des Musikalischen.	Zunehmend exakteres Zeichnen z. B. im Rahmen der Pflanzen- und Tierkunde.	
6. Klasse		Z. B. Schülerzeitung, Geschäftsbriefe.	Fortsetzung der Schulung des Hih- und Zuhörens durch erste Radioprojekte.	Beginn der Projektions- und Schattenlehre. Anhand praktischer Aufgaben die Gesetze der Perspektive kennen- und handhaben lernen. Camera obscura.	„Medienführerschein“.
7. Klasse		Zehningersystem auf der Tastatur beherrschen lernen.			Buchbinden praktisch.
8. Klasse	Recherchieren im Netz mit Suchmaschinen, Arten von Suchmaschinen, grundlegende Vorgehensweisen und Gesichtspunkte beim Suchen, Fachportale und vertrauenswürdige Rechercheportale kennenlernen. Sicherheit in Netzen, Schriftverkehr im Internet.	Aufbau von Bewerbungsschreiben, Lebenslauf, Geschäftsmail, Netiquette.	Klassenspiel.		Umgang mit Mikrofon und Kamera.
9. Klasse		Praktikumsbericht mit Textverarbeitung erstellen, wichtigste Funktionen kennenlernen.	Die musikalische Kulturentwicklung bis hin zur zeitgenössischen Musik kennenlernen. Analyse gegenwärtiger Unterhaltungsmusik und Filmmusik. Interviews, Hörspielen.	Malen und Zeichnen auf immer höherem Anforderungsniveau. Die Sprache der fotografischen und der filmischen Bilder vom praktischen Umgang her kennenlernen. Einen eigenen Film herstellen. Analyse von Filmen und Werbe-Spots.	Dualsystem in der Mathematik verstehen lernen. Prinzipielle Funktionsweise des Telefons begreifen lernen.
10. Klasse	Glaubwürdigkeitskriterien von Quellen beurteilen. Journalistisches Arbeiten mit digitalen oder Printmedien, Bildbearbeitung, Audioschnitt, Präsentationstechniken mit PC, Overhead, Flipchart, Tafel us.w. praktisch erproben und reflektieren.	Typografie/Schriftschnitt: Erstellen einer eigenen Schrift.			Logische Schaltungen, den prinzipiellen Aufbau einer CPU kennenlernen. Geschichtliche und kulturelle Aspekte der Programmierpraktikum. Programmieren von Mikrocontrollern, wie z. B. Arduino. Funktechnologie bis hin zum Mobilfunk.
11. Klasse	Präsentationssoftware sinnvoll einsetzen. Gesichtspunkte um Datenbestände sinnvoll zu ordnen. Unterschiede der verschiedenen Dateiformate kennen.		Theaterprojekt.	Digitale Bildbearbeitung von künstlerischen Gesichtspunkten her.	
12. Klasse					Datenübertragung im Netz. Big Data. Grundgedanken neuronaler Netze und der künstlichen Intelligenz. Physikalische Grundlagen des Flachbildschirmes.

Verstehen		Handeln			Sinnhaftigkeit		
Technisches Verständnis Informieren & recherchieren		Kommunizieren & kooperieren		Produzieren & präsentieren		Probleme lösen & modellieren	
Analytischen & reflektieren		Empathie		Verantwortungsbewusstsein		Eigene Position entwickeln	
Vorschulzeit	Umgang mit verschiedenen Materialien, in denen keine Intention steckt.	Natureleben und -erfahren.	Freies Spiel und Regeln. Lernen am Vorbild. Konflikte lösen im sozialen Miteinander.	Malen. Singen. Rollenspiele. Tischpuppenspiel.	Märchen und Geschichten hören und erzählen.	Mitun bei Alltagsaufgaben der Erwachsenen.	Lernen am Vorbild.
1. und 2. Klasse	Umgang mit Werkzeugen.	Schreiben und lesen lernen.	Bildung einer Klassengemeinschaft. Schreiben und Lesen, Erzählen, gemeinsames Musizieren und Eurythmieren.	Rezitieren, Singen, Formzeichnen, Malen, Heile Monatsfeiern, Handarbeit.	Märchen, Legenden, Mythen hören und erzählen.	Klassendienste. Ordnung im Raum.	Urteilen vor allem auf emotionaler Ebene.
3. Klasse	Hausbauepoche. Ackerbauepoche. Handwerkerpoche. Papier schöpfen.	Besuche in Werkstätten und Firmen. Klassenbibliothek einrichten, Schulbibliothek nutzen.	Schreiben und Lesen vertiefen. Projektunterrichte wie z. B. Hausbauepoche.	Klassenorchester. Klassenchor.	Beziehungen zur Welt bewusst machen und befestigen, z. B. Handwerkerpoche.	Aktionen für das Gemeinwohl. Sorge für Pflanzen und Tiere.	
4. und 5. Klasse	Daumenkino. Schattentheater.	Schul- und Stadtbibliothek nutzen für Referatsvorbereitung. Heimatkunde durch Exkursionen.	Analoges soziales Netzwerk.	Relate mit Unterstützung vor allem durch analoge Medien und reale Dinge.	Beziehungen zur Welt in das Ökologische und Geschichtliche vertiefen, z. B. Tiefkunde.	Angeleitete Planung von Festen und Exkursionen.	
6. Klasse	Physik: Optik, Akustik und Camera obscura. Kunst: Projektions- und Schattenlehre. Informationstechnologie: Suchmaschinen verstehen. Privatsphären-Einstellungen.	Museen kennenlernen. Interviews führen.	Erste Elemente eines algorithmischen Denkens mit Computer Science unplugged: Coding analog. Zeitungswoche – verschiedene journalistische Formen kennenlernen. Analyse von Fotografien – Bildgestaltungselemente kennen- und handhaben lernen.	Artikel für die Schülerzeitung schreiben. Hörspiele und Reportagen aufnehmen.	Angemessener Umgang mit problematischem Medienverhalten und unangemessenen Inhalten.	Gartenbau. Verantwortlicher Umgang mit eigenen und fremden Daten und Bildern. Privatsphäre schützen lernen. Persönlichkeits- und Urheberrechte kennen. Folgen eigenen Handelns im Netz kennen.	Urteilen, Schulung des Argumentationsvermögens, sachliche Debatten führen lernen.
7. Klasse	Grundlagen von Textverarbeitung und Layout. Verständnis des Elektromotors.	Für die Jahresarbeit in Bibliotheken und im Netz recherchieren.	Seriosität von Quellen bewerten. Eigenes Medienverhalten reflektieren.	Zehlfingergesystem auf der Tastatur beherrschen lernen. Buchbinden.	Netiquette entwickeln. HateSpeech erkennen und beurteilen.	„Erst denken, dann klicken.“	Eigenes Medienverhalten reflektieren.
8. Klasse	Dualsystem in der Mathematik. Prinzipielle Funktionsweise des Telefons, analog und digital. Autoschnitt.	Z. B. Geschichte: Ortsgeschichte in Archiven recherchieren, Zeitzeugengespräche.	Bedeutung freier Medien für die Demokratie erkennen. Qualitätskriterien für gutes Design entwickeln.	Mit Textverarbeitungsprogramm sinnvoll umgehen, Berichte digital erstellen.	Theaterprojekt: Werbung, Organisation, Kulissen und Kostüme, Ton-technik und Beschallung.		
9. Klasse	Prinzipieller Aufbau einer CPU. Browser-Sicherheitseinstellungen. Sicherheit in Netzen.	Die Bedeutung der redaktionellen Auswahl. Geschichte des Films.	Digitale Kommunikation mit Partnern. Kollaboratives Arbeiten im Netz: Wikipedia, Padlet, Openstreetmap usw. Projektorganisation mit digitalen Werkzeugen.	Gratik-Design anwenden können. Schüleraustausch-Blog erstellen. Film-Tonbearbeitung/Audioschnitt. Produktion von Audioobjektträgern/Videos. Logische Schaltungen praktisch verstehen lernen. Aus Halb- und Volladdieren ein Addierwerk bauen. Filme drehen.	Erklärfilme erstellen.	Berufs- und Landwirtschafspraktikum.	Gemeinsam Handyregeln entwickeln.
10. Klasse	Funktechnologie bis hin zum Mobilfunk. Digitalisierung von Sprache und Multiplex-Verfahren.	Wissenschaftliche Recherche für Jahresarbeiten und Präsentationen.	Manipulationen erkennen: Fake News, Framing, Trolle. Gesellschaftliche Rolle der Medienkonzerne. Big Data und Überwachung.	Vorträge zielgerichtet und publikumsorientiert präsentieren. Medientechnik sinnvoll einsetzen.	Jahresarbeit planen, durchführen, auftretende Schwierigkeiten überwinden.	Sozialpraktikum. Aspekte nachhaltiger Entwicklung.	Mensch-Maschine: Auswirkung der künstlichen Intelligenz, des Internets der Dinge kennen und entsprechend selbstbestimmt handeln.
11. und 12. Klasse							

(Q1, S.24).

© 2019-2024 Alfred Schachl, Mark Neefischer
a.schachl@waldorf-lueneburg.de

www.waldorf-lueneburg.de

Rudolf Steiner Schule Lüneburg
Walter-Bötcher-Straße 6 · 21337 Lüneburg
Tel. 04131 8610-0 · Fax 04131 8610-15
info@waldorf-lueneburg.de

 Mitglied im Bund der
Waldorfschulen

 **DER PARITÄTISCHE**
UNSER SPITZENVERBAND

Verein z. Förderung d. Waldorfpädagogik Lüneburg
Walter-Bötcher-Straße 6 · 21337 Lüneburg
Tel. 04131 8610-0 · Fax 04131 8610-15
info@waldorf-lueneburg.de