



**Medienpädagogisches Konzept
der Rudolf Steiner Schule Siegen**

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
1. Bildungsziel Medienmündigkeit.....	3
2. Entwicklungsorientierte Pädagogik.....	4
3. Aspekte der Medienpädagogik aus waldorfpädagogischer Sicht	4
4. Indirekte Medienpädagogik.....	5
5. Direkte Medienpädagogik.....	5
6. Direkte und indirekte Medienpädagogik	6
7. Ebenen der Medienmündigkeit	7
8. Grundlinien eines Curriculums	7
9. Medieninhalte sinnvoll gestalten und nutzen.....	11
10. Medienform Schrift.....	13
11. Medienform Ton & Sprache	15
12. Medienform Bild	17
13. Medienträger verstehen	19
14. „Medienführerschein“ (Kurzepoche in der 6. Klasse)	20
15. Zusammenarbeit von Eltern und Lehrkräften.....	21
16. Ausstattung & Hardware.....	21

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

Vorwort

Unser medienpädagogisches Konzept beruft sich auf mehrere Workshops mit Schülern, Eltern und Lehrern, Diskussionen in unseren Konferenzen, der Arbeit unseres Initiativkreises „Medienkompetenz & Digitalisierung“ sowie Beiträgen verschiedener Lehrerinnen und Lehrern.

Der Text dieses Konzepts basiert auf „Medienpädagogik an Waldorfschulen. Curriculum – Ausstattung“ herausgegeben vom Bund der Freien Waldorfschulen in Zusammenarbeit mit der Freien Hochschule Stuttgart, 2019 und verwendet mit Erlaubnis der Herausgeber und Autoren daraus Teile, ohne sie besonders zu kennzeichnen.

An dieser Stelle vielen Dank allen Beteiligten.

Bei den Formulierungen wurden zu Gunsten flüssigerer Lesbarkeit die allgemeingültigen (generischen) Formen benutzt, selbstverständlich sind immer alle Menschen gemeint.

Das Konzept wird durch die Umsetzung laufend ausgewertet und überarbeitet.

1. Bildungsziel Medienmündigkeit

Das Ziel der Waldorfpädagogik ist, dass Kinder am Ende ihrer Schulzeit den Anforderungen des Lebens gewachsen sind. Eine zeitgemäße Pädagogik ist sich darüber klar, dass Kinder in einer technisch-medialen Welt aufwachsen. Deshalb ist alle Erziehung in der Gegenwart auch Medienerziehung. Wenn junge Menschen die Schule verlassen, sollen sie alle Medien sachgerecht einsetzen können; sie sollen verstehen, wie Medien technisch aufgebaut sind und wie sie ästhetisch und gesellschaftlich wirken. Der freie Mensch beherrscht Technik und ist nicht von Technik beherrscht.

Mit dieser Zielsetzung steht die Waldorfpädagogik in vollem Einklang mit den Forderungen der Zeit. Der entscheidende Unterschied zu anderen pädagogischen Auffassungen liegt in der Methodik, wie das Bildungsziel „Medienmündigkeit“ zu erreichen ist.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

2. Entwicklungsorientierte Pädagogik

Die Medienerziehung der Waldorfpädagogik orientiert sich an der Entwicklung des Kindes – und nicht am Vorhandensein von Geräten. Sie achtet darauf, dass es Entwicklungszeiten gibt, in denen die intensive Nutzung von digitalen Medien aller Art die gesunde Entwicklung behindert. In diesen Zeiten setzt sie keine digitalen Geräte in Erziehung und Unterricht ein.

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 „Ermöglichungs-pädagogik“; es soll das Kind durch eine anregende Umgebung zu vielfältigsten eigenen Aktivitäten angeregt werden. Kinder wollen die Welt aktiv handelnd erkennen. Die Waldorfpädagogik geht deshalb vor allem von praktisch-künstlerischen Tätigkeiten aus, um Kinder an Lerninhalte heranzuführen.

Erst die eigenen praktisch-körperlichen Erfahrungen schaffen eine sichere Handhabung und ein Verständnis digitaler Gerät – beziehen diese sich in ihrer Sprache doch letztlich immer auf Analoges. Wir „legen Daten in Ordnern ab“, wie wir auch „unser Epochenheft ins Regal legen“. Dass eine Datenablage in einer „Cloud“ problematisch sein kann, wird mit dem Verständnis einer „Wolke“ am Himmel klar (Wolke -> eng. = Cloud, dort kann erstmal jeder hereingreifen). Es gibt keinen Begriff in der Medien/IT-Welt, der sich nicht auf real körperlich erfahrbare Vorgänge oder Sachverhalte bezieht.

3. Aspekte der Medienpädagogik aus waldorfpädagogischer Sicht

Mit dem Schreiben und Lesen lernen in der ersten Klasse beginnt bereits die Medienpädagogik. Das Kind lernt, das Medium Schrift zu beherrschen, das auch heute noch die Basis aller Medienkompetenz bildet.

Auch die beiden anderen Medienformen – Bild und Ton – prägen seit Urzeiten menschliche Kultur. Daher ist es sinnvoll, dass Kinder früh lernen, selbst Bilder zu malen und selbst ein Musikinstrument zu spielen. Diese eigene Befähigung ist die Grundlage, um später Medienprodukte beurteilen zu können. Analoge Verfahren helfen Kindern, die Dinge im wahren Sinne des Wortes zu begreifen. Nachdem die Kinder die analogen Techniken kennengelernt haben, ist die Basis geschaffen aus eigener Erfahrung beurteilen zu können, wann und wie digitale Techniken sinnvoll eingesetzt werden können.

*In den ersten Lebensjahren (bis etwa zum sechsten, siebten Lebensjahr) sollen Kinder vor allem die **reale Welt handelnd erleben**, im Übergang zur Schulzeit **analoge Techniken begreifen und beherrschen lernen**, darauf aufbauend (ab dem zwölften Lebensjahr) zuletzt **digitale Technologien verstehen und handhaben können**.*

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

4. Indirekte Medienpädagogik

Medienpädagogik an Waldorfschulen umfasst direkte und indirekte Medienpädagogik.

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 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.

Die indirekte Medienpädagogik bildet die im Zeitalter der digitalen Techniken vorausgesetzte **Selbstkompetenz** aus.

In Zeiten des vielfach vorkommenden digitalen Cyber-Mobbings ist es notwendig, Kindern Erlebnisfelder zur Verfügung zu stellen, auf denen sie den respektvollen und achtsamen Umgang mit anderen Menschen lernen können.

Indirekte Medienpädagogik bildet die **sozialen Kompetenzen** in der für das Zeitalter der Kommunikationsnetze notwendigen Weise aus.

Beispiele von Tätigkeiten in diesem Zusammenhang:

Balancieren, Seilspringen, Bewegungsspiele, unterschiedliche Sinneserfahrungen, Erlebnisse in der Natur, Feste feiern, Volkstanz, Aufräumen, Werken, Schnitzen, Sägen, Lauschen, Team-Sport, Chor / Orchester, Schüleraustausch

5. Direkte Medienpädagogik

Themen der direkten Medienpädagogik sind: Wie recherchiere ich geschickt im Internet? Wie stelle ich mich in der Öffentlichkeit dar? Wie verhalte ich mich in sozialen Netzwerken? Wie gehe ich sinnvoll mit den Möglichkeiten des Web 2.0 um? Welche Fehler und Gefahren sollte ich vermeiden?

Direkte Medienpädagogik ermöglicht das Verständnis, wie die verschiedenen Medien funktionieren, auf den Menschen wirken und wie man sinnvoll mit ihnen umgeht.

In der direkten Medienpädagogik wird der Umgang mit den Medien gelernt und geübt. Dabei kann man drei Ebenen unterscheiden:

- Medieninhalt – das, was dem Menschen inhaltlich vermittelt wird.
- Medienform – das Verfahren, wie der Inhalt vermittelt oder präsentiert wird, also: Schrift, stehende oder bewegte Bilder und Töne (Musik oder Sprache).
- Medienträger – die materielle Grundlage, auf welcher der „geformte“ Inhalt auftritt.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

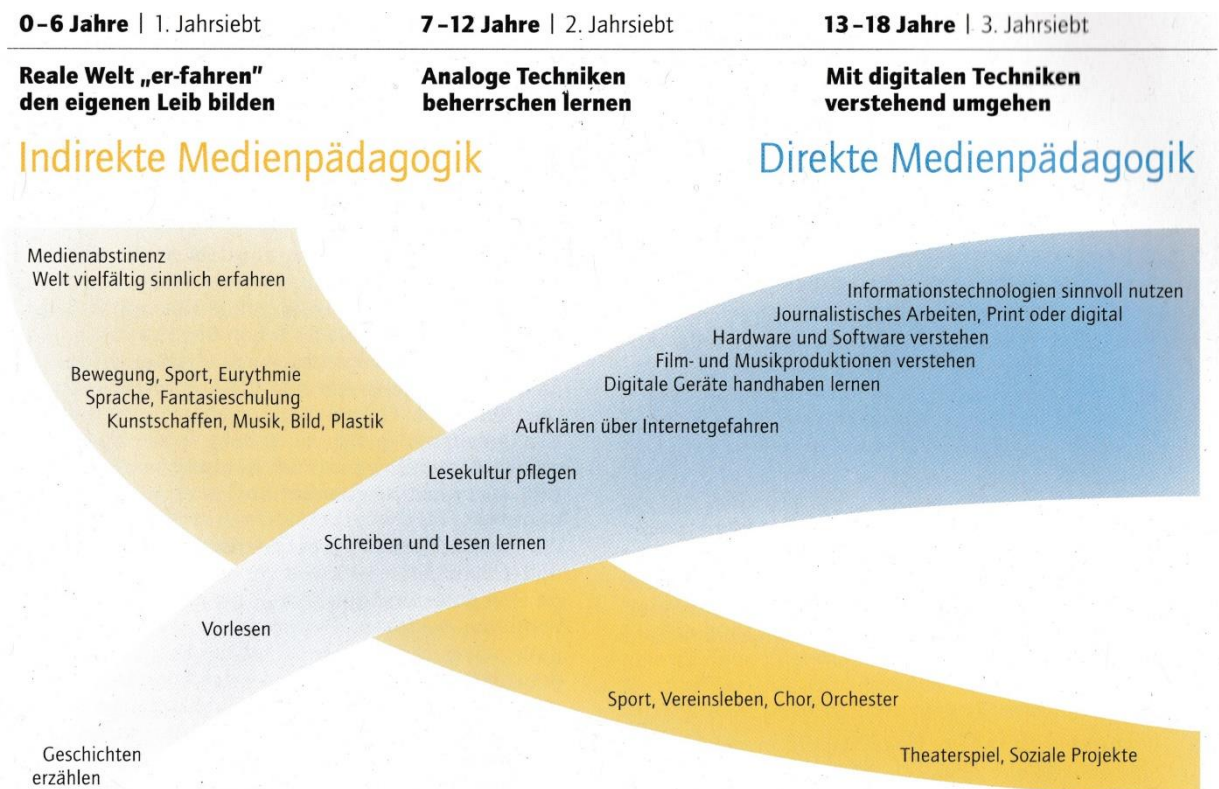
6. Direkte und indirekte Medienpädagogik

Aus der Tatsache, dass viele Kinder zu Hause bereits früh mit digitalen Medien umgehen, folgt also keineswegs die Notwendigkeit, dass die Schule diesen Umgang nun verstärken müsse. Im Gegenteil: Gerade *wegen* des vielfachen Umgangs der Kinder mit diesen Geräten müssen Kindergärten und Schulen in erster Linie darauf bedacht sein, ausgleichende und gesundende *Gegengewichte* zu schaffen. Diese liegen darin, dass mit den Kindern das verstärkt getan wird, was der häusliche Umgang mit den Geräten nicht ermöglicht.

Wo Waldorfpädagogik als Methode angewendet wird, findet man daher 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.

Medienpädagogik gliedert sich also 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 zusammengenommen führen zur *Medienmündigkeit*.

Die Grundidee eines waldorfpädagogischen Mediencurriculums kann in der folgenden Weise grafisch zusammengefasst werden:



Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

7. Ebenen der Medienmündigkeit

Medienmündigkeit umfasst nicht nur die Fähigkeit, mit Geräten geschickt umgehen zu können, sondern beinhaltet sehr viel mehr; sie erstreckt sich über sechs Ebenen:

I. Medieninhalt

1. Die Inhalte von Texten, Bildern und akustischen Produktionen verstehen und beurteilen können – das legt eine möglichst umfassende Allgemeinbildung nahe.

II. Medienformen

2. Schreiben und Lesen können.
3. Bilder, Filme produzieren und beurteilen können.
4. Musikproduktionen, Radioberichte produzieren und beurteilen können.

III. Medienträger

5. Die prinzipielle Funktionsweise wichtiger Geräte und des Internets bis hin zu Mechanismen und Strukturen auf gesellschaftlicher Ebene kennen.
6. Geräte technisch handhaben können.
7. Geräte zum Lernen sinnvoll nutzen: Recherche und Präsentation.

IV. Selbstkompetenz

8. Konzentrationsfähigkeit, Achtsamkeit.
9. Selbstbeherrschung, geistige Disziplin.
10. Sich für etwas aktiv einsetzen können; Interesse und Initiative entwickeln.

V. Soziale Kompetenzen

11. Empathiefähigkeit.
12. Verantwortungsfähigkeit.
13. Gestalterisch-kreative und künstlerisch-ästhetische Fähigkeiten.

VI. Handlungskompetenzen

14. Vorhaben umsetzen können.
15. Strategien kennen.
16. Geräte und Verfahren anwenden können.

8. Grundlinien eines Curriculums

Die Grundlinien eines Curriculums auf den drei Ebenen Medieninhalt, Medienform und Medienträger werden im Folgenden tabellarisch dargestellt.

Allerdings muss dabei bedacht werden, dass Tabellen etwas, das in der Realität ein lebendiges Ganzes bildet, in ein Korsett zwingen und insofern abstrakt bleiben. Es werden exemplarische Beispiele aufgeführt. Die in der Tabelle vorgeschlagenen Klassenstufen stellen den **jeweils frühesten Zeitpunkt** dar, an dem der entsprechende Unterrichtsinhalt sinnvoll sein kann. Das muss in der Praxis selbstverständlich auf die **Entwicklungssituation der jeweiligen Klasse** bezogen werden.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

Grundlinien	Medieninhalt	Medienform Schrift	Medienform Ton & Sprache
1. Klasse	Formenzeichnen, Heftseiten ansprechend, ordentlich und ausgewogen gestalten. Ein Epochenheft oder Heft eines Projektes sinnvoll gliedern und gestalten.	Schreiben und Lesen lernen.	Singen, Erweiterung des Liedgutes.
Ab 2. oder 3. Klasse		Klassen- und Schulbibliothek einrichten. Lesekultur pflegen. Geschichten schreiben (Bsp. Bilderbuch)	Musizieren mit einfachen Instrumenten. Eigenes Instrument spielen lernen. Berichten, erzählen Rezitieren von Gedichten usw. Szenische Spiele
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. Sachtexte verfassen	Beginn der Musikkunde, Erkenntnis der Gesetze des Musikalischen. Schulung des Zuhörens auch bei Tonaufnahmen: musikal. Gestaltung
6. Klasse		Z. B. Schülerzeitung.	Fortsetzung durch Vergleiche, z.B. Erzählen - Hörbuch - Hörspiel, und erste Radioprojekte.
7. Klasse		Zehnfingersystem auf der Tastatur beherrschen lernen.	Z.B. Marionettenspiel
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.	Schreibstile; Aufbau von Bewerbungsschreiben, Lebenslauf, Geschäftsmail. Netiquette.	Klassenspiel.
9. Klasse		Praktikumsbericht mit Textverarbeitung erstellen, wichtigste Funktionen kennenlernen.	Die musikalische Kulturentwicklung bis hin zur zeitgenössischen Musik kennenlernen. Analyse gegenwärtiger Unterhaltungsmusik und Filmmusik.
10. Klasse	Glaubwürdigkeitskriterien von Quellen beurteilen. Journalistisches Arbeiten mit digitalen oder Printmedien, Bildbearbeitung, Audioschnitt. Selbstorganisation, Projektplanung (Ziel: Zwölfklassarbeit)	Typografie/Schriftschnitt: Erstellen einer eigenen Schrift.	Produktion von Radiofeatures, Interviews, Hörspielen.
11. Klasse		Wissenschaftliches Arbeiten, Recherchieren, Formulieren, Zitieren (Ziel: Zwölfklassarbeit)	
12. Klasse	Präsentationstechniken mit PC, Overhead, Flipchart, Tafel usw. praktisch erproben und reflektieren. Präsentationssoftware sinnvoll einsetzen. Gesichtspunkte, um Datenbestände sinnvoll zu ordnen. Unterschiede der verschiedenen Dateiformate kennen.	Zwölfklassarbeit	Theaterprojekt.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

Grundlinien	Medienform Bild	Medienträger
1. Klasse	Malen mit Wasserfarben und Farbstiften. Formenzeichnen. Kennenlernen von Farbklängen.	Bildhafte Erzählungen zur Herkunft von Papier, Graphitstift u.ä.
Ab 2. oder 3. Klasse	Zeichnen von Abbildungen. Zunehmende Differenzierung der Bildgestaltung.	Papier schöpfen.
Ab 4. oder 5. Klasse	Zunehmend exakteres Zeichnen, z. B. im Rahmen der Pflanzen- und Tierkunde. Daumenkino, Stop-Motion-Filme z.B. Schattentheater	Illustrierende Filmausschnitte, dabei meist ein kurzer Austausch: Was war zu sehen und zu hören?
6. Klasse	Beginn der Projektions- und Schattenlehre. Anhand praktischer Aufgaben die Gesetze der Perspektive kennen- und handhaben lernen. Camera obscura.	„Medienführerschein“ Umgang mit Audio-Recordern
7. Klasse		<i>Buchbinden praktisch</i>
8. Klasse	Kurzepoche: Film- + TV-Produktion	Umgang mit Mikrofon und Kamera.
9. Klasse	Malen und Zeichnen auf immer höherem Anforderungsniveau. Die Sprache der fotografischen und der filmischen Bilder vom praktischen Umgang her kennenlernen.	Dualsystem in der Mathematik verstehen lernen. Prinzipielle Funktionsweise des Telefons begreifen lernen.
10. Klasse	Einen eigenen Film herstellen. Analyse von Filmen und Werbe-Spots.	Logische Schaltungen, den prinzipiellen Aufbau einer CPU kennenlernen.
11. Klasse	Digitale Bildbearbeitung von künstlerischen Gesichtspunkten her.	Programmieren von Mikrocontrollern, wie z. B. Arduino. Programmierpraktikum. Geschichtliche und kulturelle Aspekte der IT- Technologie. Funktechnologie bis hin zum Mobilfunk.
12. Klasse		Datenübertragung im Netz. Big Data. Grundgedanken neuronaler Netze und der künstlichen Intelligenz. Physikalische Grundlagen des Flachbildschirmes.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

Grundlinien des medienpädagogischen Konzepts	Medieninhalt
1. Klasse	Formenzeichnen, Heftseiten ansprechend, ordentlich und ausgewogen gestalten. Ein Epochenheft oder Heft eines Projektes sinnvoll gliedern und gestalten.
Ab 2. oder 3. Klasse	
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.
6. Klasse	
7. Klasse	
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.
9. Klasse	
10. Klasse	Glaubwürdigkeitskriterien von Quellen beurteilen. Journalistisches Arbeiten mit digitalen oder Printmedien, Bildbearbeitung, Audioschnitt. Selbstorganisation, Projektplanung (Ziel: Zwölfklassarbeit) Präsentationstechniken mit PC, Overhead, Flipchart, Tafel usw. praktisch erproben und reflektieren.
11. Klasse	
12. Klasse	

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

9. Medieninhalte sinnvoll gestalten und nutzen

Souveränität im Umgang mit Medien setzt voraus, dass man mehrere alternative Wege beherrscht, um ein Ziel zu erreichen. Dazu gehören auch in Zukunft immer noch analoge Medien, wie zum Beispiel Stift und Papier. An der grafischen Gestaltung von Heftseiten mit Stiften, Füllern usw. können im kindlichen Alter besonders leicht grundlegende grafisch-künstlerische Fähigkeiten erübt werden, die dann im späteren Alter im Umgang mit digitalen Gestaltungswerkzeugen gebraucht werden.

Inhalte sinnvoll zu gliedern und in Schrift wie in Wort medial souverän darzustellen, setzt die Kenntnis verschiedener Präsentationsformen voraus und die Fähigkeit, in Wissensbeständen sowohl digitaler als analoger Natur effizient recherchieren zu können. Dazu ist es unerlässlich, dass Schüler einerseits Standardbuchwerke, aber auch internetbasierte Fachportale und Rechercheportale sowie die verfügbaren Bibliotheken kennen und grundlegende Fertigkeiten des Exzerpierens und Zitierens beherrschen.

Wesentlich ist, dass Jugendliche in der Lage sind, ihre gefundenen Quellen kritisch zu beurteilen. Das Thema Quellenkritik muss daher in der gesamten Oberstufe und in allen Unterrichten, wo es sich sinnvoll anbietet, aufgegriffen werden.

Empfehlenswert ist auch, dass Schülern die Gelegenheit gegeben wird, journalistisches Arbeiten und seine Darstellungsformen an praktischen Beispielen kennenzulernen und zu üben. Das kann sowohl mit digitalen Medien, beispielsweise einem Blog, einer Videoplattform im Internet, aber auch mit Printmedien, wie bei der Mitarbeit an der Kinderseite einer Tageszeitung, bzw. an einer Schülerzeitung, geübt werden.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

Grundlinien des medienpädagogischen Konzepts	Medienform Schrift
1. Klasse	Schreiben und Lesen lernen.
Ab 2. oder 3. Klasse	Klassen- und Schulbibliothek einrichten. Lesekultur pflegen. Geschichten schreiben (Bsp. Bilderbuch)
Ab 4. oder 5. Klasse	Recherche in Buchbeständen und Bibliotheken. Sachtexte verfassen
6. Klasse	Z. B. Schülerzeitung.
7. Klasse	Zehnfingersystem auf der Tastatur beherrschen lernen.
8. Klasse	Schreibstile; Aufbau von Bewerbungsschreiben, Lebenslauf, Geschäftsmail. Netiquette.
9. Klasse	Praktikumsbericht mit Textverarbeitung erstellen, wichtigste Funktionen kennenlernen.
10. Klasse	Typografie/Schriftschnitt: Erstellen einer eigenen Schrift.
11. Klasse	Wissenschaftliches Arbeiten, Recherchieren, Formulieren, Zitieren (Ziel: Zwölftklassarbeit)
12. Klasse	Zwölftklassarbeit

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

10. Medienform Schrift

Im Sommer 2012 wurde vonseiten der Hochschullehrenden in Deutschland die Klage laut, dass Studierende zwar gut mit Computern und Internet umgehen können, aber gravierende Mängel bezüglich ihrer Lesekompetenz aufweisen. „Es fällt ihnen schwer, den roten Faden eines Textes zu begreifen, [... und sie sind] nicht in der Lage, [...] den Verlauf einer Vorlesung in ihren Exzerpten so zu folgen, dass sie das nachher noch mit Gewinn dann wieder verwenden können.“ Hier zeigen sich bedenkliche gesellschaftliche Entwicklungen, die nach Auffassung nicht nur vieler Waldorfpädagogen ihre Ursache darin haben, dass man Kinder zu früh mit hochkomplexen technischen Geräten umgehen lässt, bevor sie die basalen Fähigkeiten, die dem kompetenten Umgang mit Computern und Internet notwendig zugrunde liegen, gelernt und geübt haben. Eine gut ausgebildete Lesekompetenz ist die unverzichtbare Voraussetzung, auf welcher der weitere Bildungserfolg ruht. Lesen ist nicht nur eine Teilkompetenz der Medienkompetenz, sondern die Basis- und Schlüsselqualifikation für die Medienkompetenz überhaupt. Aus diesem Grund legen wir zuerst sehr großen Wert darauf, die Basisfähigkeit der Schriftkompetenz vollumfänglich und in vielfältigster Weise zu üben und zu schulen, bevor digitale Informationstechnologien im Unterricht eingesetzt werden. Dies wird auch in der „Stavanger-Erklärung“ von 2019 gefordert, die von über 130 Leseforschern verfasst wurde.

In der ersten Schulklasse lernen die Kinder, von einer aktiven künstlerischen Betätigung ausgehend, wie man schreibt und wie man Geschriebenes lesen kann.

Ab der zweiten und dritten Klasse wird die erworbene Schreib- und Lesefähigkeit fortdauernd geübt. Dazu wird empfohlen, im Klassenraum eine eigene „Klassenbibliothek“ aufzubauen, über welche sich die Kinder gegenseitig die Bücher ausleihen können, die sie interessieren. Außerdem gibt es unsere Schulbibliothek, wo ebenfalls viele Anregungen zum Lesen zu finden sind. Speziell für Leseanfänger eingerichtete Lesekreise tragen bedeutend zur Pflege der Lesekultur bei.

Ab der vierten oder fünften Klasse ist es wichtig, dass Kinder einen ersten Begriff davon bekommen, was es heißt „zu recherchieren“. Nicht alles, ja sogar sehr viel, ist im Internet nicht zu finden. In Bibliotheken verborgen ruhen riesige Wissensschätze, die elektronisch nicht zugänglich sind. Deshalb ist es nach wie vor wichtig, dass Kinder Bibliotheken, z.B. die Siegener Stadtbücherei, kennenlernen und einen Begriff davon erhalten, wie man in den Buchbeständen etwas finden kann. In der siebten Klasse sollen die Schüler die Fähigkeit entwickeln, mit zehn Fingern blind auf der Tastatur zu schreiben. Ab der achten Klasse können sie erfahren, welche Wirkung unterschiedliche Schreibstile entfalten. Darüber hinaus sollen sie in den folgenden Jahren allmählich verstehen, wie man die vielfältigen Möglichkeiten von Textverarbeitungsprogrammen anwenden kann und mit ihrer Hilfe künstlerisch gestaltete Texte schaffen kann.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

Grundlinien des medienpädagogischen Konzepts	Medienform Ton & Sprache
1. Klasse	Singen, Erweiterung des Liedgutes. Musizieren mit einfachen Instrumenten. Eigenes Instrument spielen lernen.
Ab 2. oder 3. Klasse	Berichten, erzählen Rezitieren von Gedichten usw. Szenische Spiele
Ab 4. oder 5. Klasse	Beginn der Musikkunde, Erkenntnis der Gesetze des Musikalischen. Schulung des Zuhörens auch bei Tonaufnahmen: musikal. Gestaltung
6. Klasse	Fortsetzung durch Vergleiche, z.B. Erzählen - Hörbuch - Hörspiel, und erste Radioprojekte.
7. Klasse	Z.B. Marionettenspiel
8. Klasse	Klassenspiel.
9. Klasse	Die musikalische Kulturentwicklung bis hin zur zeitgenössischen Musik kennenlernen. Analyse gegenwärtiger Unterhaltungsmusik und Filmmusik.
10. Klasse	Produktion von Radiofeatures, Interviews, Hörspielen.
11. Klasse	
12. Klasse	Theaterprojekt.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

11. Medienform Ton & Sprache

Musikhören ist für fast alle Jugendlichen eine der wichtigsten Freizeitbeschäftigungen. Deshalb kommt es besonders darauf an, dass Kinder und Jugendliche auch der Medienform „Ton“ gegenüber urteilsfähig werden. Diese Urteilsfähigkeit gründet sich in der eigenen (analogen) Tätigkeit.

In den ersten Schuljahren werden das Singen und das Musizieren sehr gepflegt und ein den Kindern zur Verfügung stehendes Liedgut aufgebaut und erweitert. In den ersten Klassen lernen die Kinder auch einfache Musikinstrumente wie z. B. eine Flöte zu spielen.

Ein anspruchsvolles (Orchester-)Instrument wie beispielsweise eine Geige, Cello, Querflöte oder ein Klavier kommt ab der dritten oder vierten Klasse dazu, sodass die Kinder im privaten Musikunterricht in einem individuellen Übprozess ein möglichst breites Spektrum an produktiven musikalischen Fähigkeiten entwickeln.

Ab der vierten oder fünften Klasse beginnt mit der Musikkunde einerseits die gedankliche Durchdringung der musikalischen Erfahrungen. Andererseits treten künstlerisch-soziale Erfahrungen im Klassenorchester und im Mittelstufenorchester dazu.

Schon früh haben die Kinder neben der unmittelbaren Sprache, die sie nachgeahmt und dann künstlerisch gestaltet haben, auch konservierte Sprache und Musik in Form von Hörbüchern, Hörspielen usw. erlebt. Nun geht es um eine Schulung des Hin- und Zuhörens durch einen aktiven Umgang mit Tonaufnahmen, z.B. bei Musikaufnahmen mit der Frage: „Was ist zu hören, wie macht es der Komponist?“ Des Weiteren durch Vergleiche: Jemand erzählt eine Geschichte frei oder liest sie vor. Oder wir hören sie als Hörspiel. Wie wirken sie? Welche Vor- und Nachteile gibt es?

Ab der achten oder neunten Klasse lernen die Jugendlichen die musikalische Kultur in möglichst vielen Aspekten kennen. Sie verstehen die historische Genese des musikalischen Schaffens bis hin zur zeitgenössischen Musik. Dabei ist es wichtig, dass sie gerade die gegenwärtige Unterhaltungsmusik analysieren können und zudem begreifen, welche Funktionen Film-, Hörbuch- oder Videospieldmusik bei der Gestaltung einer Handlung innewohnen.

Die Recherche zu einem Thema kann auch zur Produktion von Audio-Interviews, Podcasts oder gar eines Radiofeatures führen, das dann im Lokalradio gesendet werden kann.

In Theaterprojekten, vor allem den Klassenspielen in der achten und zwölften Klasse, werden die sprachlichen Fähigkeiten erweitert und wird der gezielte Einsatz von Klängen erprobt.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

Grundlinien des medienpädagogischen Konzepts	Medienform Bild
1. Klasse	Malen mit Wasserfarben und Farbstiften. Formenzeichnen. Kennenlernen von Farbklingen.
Ab 2. oder 3. Klasse	Zeichnen von Abbildungen. Zunehmende Differenzierung der Bildgestaltung.
Ab 4. oder 5. Klasse	Zunehmend exakteres Zeichnen, z. B. im Rahmen der Pflanzen- und Tierkunde. Daumenkino, Stop-Motion-Filme z.B. Schattentheater
6. Klasse	Beginn der Projektions- und Schattenlehre. Anhand praktischer Aufgaben die Gesetze der Perspektive kennen- und handhaben lernen. Camera obscura.
7. Klasse	
8. Klasse	Kurzepoche: Film- + TV-Produktion
9. Klasse	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.
10. Klasse	
11. Klasse	Digitale Bildbearbeitung von künstlerischen Gesichtspunkten her.
12. Klasse	

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

12. Medienform Bild

Auf die bestmögliche Beherrschung der Schrift wird allenthalben viel Wert gelegt. Aber nicht in gleicher Weise ist ein Bewusstsein dafür vorhanden, dass auch die Medienform Bild „gelesen“ werden muss. Genauso wie Kinder lernen, Texte zu verstehen, müssen sie auch wissen, wie Aussagen in Bildern zustande kommen und wie sie verstanden werden können.

Ein an der Entwicklung der Kinder orientiertes Curriculum beginnt damit, dass die Kinder zuerst durch eigene (analoge) künstlerische Tätigkeit Bilder schaffen lernen. Das beginnt in der Vorschulzeit damit, dass sie mit Stiften, Wachsstiften oder Wasserfarben einfache Motive malen. In der beginnenden Schulzeit, wo die Kinder fähig sind, ein ästhetisches Empfinden zu entwickeln, wird daran angeknüpft. Die Kinder lernen, verschiedene Farbtöne und Farbklänge zu unterscheiden und diese ästhetisch zu beurteilen. Mit zunehmendem Alter werden ihre eigenen Bilder und Zeichnungen differenzierter und vielgestaltiger. Mit etwa zwölf Jahren (6. Klasse) wird in die Gesetze der Projektions- und Schattenlehre eingeführt. Anhand konkreter zeichnerischer Problemstellungen lernen die Kinder, die Gesetze der Perspektive praktisch zu handhaben. In der elften Klasse wird dieses praktische Verständnis im Rahmen der projektiven Geometrie aufgegriffen und mathematisch vertieft.

Anhand von selbst gemachten Daumenkinos und Stop-Motion-Filmen kann ab der 5. Klasse das Prinzip des Bewegtbildes und insbesondere der Trickfilme erfahrbar werden.

Ab der neunten Klasse ist es sinnvoll mit den Jugendlichen, wiederum anhand konkreter Projekte, die Sprache der fotografischen und der filmischen Bilder kennenzulernen. Anzustreben ist, dass sie durch die Herstellung eines eigenen Filmes die Vorgehensweisen professionell hergestellter Filme analysieren und verstehen lernen. Vor allem sollten Jugendliche den Aufbau und die Funktion von Werbung verstehen.

Ab der 11. Klasse ist es sinnvoll, dass Jugendliche lernen, die Kreativität, die sie sich im Kunstunterricht im jahrelangen Umgang mit analogen Techniken erworben haben, auch auf digitale Technologien auszuweiten. Digitale Bildbearbeitung, von künstlerischen Gesichtspunkten her, wächst organisch aus dem Kunstunterricht heraus.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

Grundlinien des medienpädagogischen Konzepts	Medienträger
1. Klasse	Bildhafte Erzählungen zur Herkunft von Papier, Graphitstift u.ä.
Ab 2. oder 3. Klasse	Papier schöpfen.
Ab 4. oder 5. Klasse	Illustrierende Filmausschnitte, dabei meist ein kurzer Austausch: Was war zu sehen und zu hören?
6. Klasse	„Medienführerschein“ Umgang mit Audio-Recordern
7. Klasse	<i>Buchbinden praktisch</i>
8. Klasse	Umgang mit Mikrofon und Kamera.
9. Klasse	Dualsystem in der Mathematik verstehen lernen. Prinzipielle Funktionsweise des Telefons begreifen lernen.
10. Klasse	Logische Schaltungen, den prinzipiellen Aufbau einer CPU kennenlernen. Programmieren von Mikrocontrollern, wie z. B. Arduino. Programmierpraktikum.
11. Klasse	Geschichtliche und kulturelle Aspekte der IT-Technologie. Funktechnologie bis hin zum Mobilfunk.
12. Klasse	Datenübertragung im Netz. Big Data. Grundgedanken neuronaler Netze und der künstlichen Intelligenz. Physikalische Grundlagen des Flachbildschirmes.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

13. Medienträger verstehen

Es ist eine Grundintention der Waldorfpädagogik, dass sie das Verständnis der Prinzipien alltäglicher Techniken vermitteln will. Vor allem im Physikunterricht werden die Funktionsprinzipien wichtiger Alltagsgeräte, wie Motortechnik, Kommunikationstechnik, Bildschirmtechnik usw., vermittelt.

Beim Einsatz von elektronischen Medien soll regelmäßig gefragt werden: Was zeigt uns dieses Medium auf welche Weise? Wenn z.B. ein Film gesehen wurde, gibt es eine kurze Filmanalyse, also ein Austausch darüber: Was war zu sehen und zu hören?

Nach dem Verstehen des Dualsystems wird in der 10. Klasse im Rahmen eines Computerkurses die Programmierung eines Mikrocontrollers erlernt. Dabei steht insbesondere die praktische Umsetzung von Programmierparadigmen im Vordergrund. Anhand von verschiedenen Aufgaben, wie dem Umsetzen einer Ampelschaltung oder dem Bau eines Distanzsensors mit Hilfe eines Ultraschallsensors werden wichtige Grundlagen wie Schleifen, Variablen oder Bibliotheken erlernt und direkt praktisch umgesetzt. Damit wird ein Grundverständnis der Programmierung und deren Auswirkungen auf die reale Welt erlernt.

Das Grundanliegen ist, aufzuzeigen, wie die Maschine „Computer“ formalisierbare menschliche Logik in eine Abfolge physikalischer Zustandsänderungen umsetzt. Dies muss auch das Verständnis der Funktionsweise neuronaler Netze umfassen, damit sich die Schüler eine fundierte Grundlage zur Beurteilung der Möglichkeiten und Grenzen sogenannter „künstlicher Intelligenzen“ erwerben können.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

14. „Medienführerschein“ (Kurzepoche in der 6. Klasse)

Ab dem Übergang in die Pubertät ist es die Entwicklungsaufgabe der angehenden Jugendlichen, den behüteten Raum der Kindheit zu verlassen, ihren Aktionsradius zu erweitern und sich zunehmend selbstständig in der Welt zu bewegen. Dies trifft auch auf das Medienverhalten zu. Kinder um das 12. Lebensjahr herum verlagern ihre Medienpräferenz vom Fernsehen auf Computer und Internet und bewegen sich weitgehend allein im Internet. Deshalb ist es in diesem Alter wichtig, dass die Kinder eine Art „Medienführerschein“ machen.

Didaktisches Grundziel ist, dass damit begonnen wird, den angehenden Jugendlichen die Entwicklung von Medialitätsbewusstsein zu ermöglichen. Das ist die Fähigkeit, zwischen Realität und Fiktion unterscheiden zu können. Dazu gehört vor allem die Einsicht, dass die virtuelle Online-Welt und die reale „Offline-Welt“ **verschiedene Regeln** besitzen. Zudem ist es außerordentlich wichtig, dass Kinder ein grundlegendes Verständnis davon haben, wie man sich einerseits (daten-)sicher im Netz bewegt und andererseits auch welche realen Konsequenzen ein Fehlverhalten im digitalen Raum nach sich ziehen kann.

Dazu kann das **Projekt „Analoges soziales Netzwerk“** im geschützten Raum einer Klasse eine gute Vorbereitung sein. In ihm können Chancen und Risiken sozialer Netzwerke ganz ohne Bildschirmmedien und Internet erlebt werden. Themen sind: Sensibilisieren für den Schutz der Privatsphäre im Netz, das Verfassen schriftlicher Kurzbotschaften, die Unterschiede zwischen 1:1-Kommunikation im Vergleich zu Gruppen-Chats, Erkennen von gefälschten Identitäten und Fake News. Selbstverständlich müssen die angehenden Jugendlichen wissen, welche Suchmaschinen es gibt, wie sie sich voneinander unterscheiden und wie man sinnvoll mit ihnen recherchiert.

Der „Medienführerschein“ sollte die folgenden Themen umfassen:

- Mit Suchmaschinen umgehen lernen, verschiedene Suchmaschinen kennen.
- Vertrauenswürdigkeit von Internetseiten beurteilen lernen.
- Freundlicher Umgang mit Kontakten im Internet: Sicherheitsregeln im Chat, Regeln im Umgang mit sozialen Netzwerken, „Netiquette“.
- Internetmobbing, wie gehe ich – falls es passiert – damit um? An wen kann ich mich wenden?
- Rolle von Influencern und Vorbildern im Netz.
- Schutz der Daten anderer Menschen sowie der eigenen Daten. Datenspuren
- Veröffentlichung von Bildern im Netz: Rechte und Pflichten.
- Informationen zum Urheberrecht: Was ist geschützt, was ist frei, was ist strafbar?
- Strafrechtliches: Welche Veröffentlichungen sind verboten?

Lernen lässt sich all das gut in handlungsorientierten Lernumgebungen. Begleitetes Recherchieren im Netz für Referate schafft sinnhafte Lernanlässe, um sich mit verschiedenen Suchmaschinen und der Vertrauenswürdigkeit der Ergebnisse zu beschäftigen. Bei der Produktion von Hörspielen wird nicht nur z. B. das Mittelalter lebendig und erlebbar, auch die Frage von Persönlichkeitsrecht und Urheberrecht stellt sich anlassbezogen sinnhaft und nicht abstrakt. In solchen und ähnlichen Projekten erwerben die angehenden Jugendlichen Medienwissen und machen zugleich die Erfahrung von Selbstwirksamkeit.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

15. Zusammenarbeit von Eltern und Lehrkräften

Der große Pädagoge Janusz Korzcak (1878 – 1942) schrieb einmal: „Lasst uns Achtung haben vor den Geheimnissen und den Schwankungen der schweren Arbeit des Wachsens“ die die Kinder vollbringen. Diese Arbeit bedarf einerseits eines Schutzes, andererseits aber auch vielfältiger Herausforderungen, die die Kinder zur Tätigkeit anregen. Kinder brauchen eine anregende und zugleich behütende Umgebung. Diese Umgebung kann nur gemeinsam von Eltern und Lehrerinnen gebildet werden. Eine gedeihliche Zusammenarbeit der Elternhäuser mit der Schule setzt ein gemeinsames Verständnis von den Stationen der kindlichen Entwicklung voraus. Dazu bedarf es Gelegenheiten, bei denen dies im Gespräch erarbeitet werden kann.

Die Sorge der Eltern ist oft, ob ihre Kinder im Laufe der Schulzeit auch medienmündig werden. Diese vollberechtigte Sorge kann nur entkräftet werden, wenn die Schule von der sechsten Klasse ab bis zum Ende der Schulzeit neben ihren bisherigen Unterrichtsinhalten auch einen fundierten direkten medienpädagogischen Unterricht anbietet.

Auf der Seite der Lehrkräfte (und natürlich auch bei Eltern) findet man dagegen oft die Sorge, dass Kinder zu früh über Geräte verfügen, deren Möglichkeiten und vor allem deren Verführungen sie noch nicht gewachsen sind.

Eine intensive Zusammenarbeit mit den Eltern, in der solche Themen bewegt werden, ist deshalb nicht nur wünschenswert, sondern notwendig. Entwicklungsgemäße Medienpädagogik sollte regelmäßig Thema von Elternabenden und gemeinsamen Fortbildungen von Eltern und Lehrern sein. Sinnvoll ist auch, die Eltern der verschiedenen Klassen anzuregen, dass sie Vereinbarungen treffen, ab welchem Alter sie ihre Kinder mit welchen Geräten ausstatten und welche Regeln bei der Gestaltung der gemeinsamen Freizeit der Kinder gelten. Dazu gehört auch das Gespräch über die Hausordnung: Regeln für die Nutzung von Smartphones in der Schule.

Die Entwicklung eines tragfähigen, lebendigen medienpädagogischen Konzepts für die Schule gelingt am besten in vertrauensvoller Zusammenarbeit von Eltern, Kollegium und Schülern der Oberstufe.

16. Ausstattung & Hardware

Internetanbindung und Netzwerk

Die Schule verfügt aktuell über zwei unabhängige DSL-Anschlüsse mit jeweils 100Mbit/s, welche über eine professionelle Sophos Firewall gebündelt werden. In naher Zukunft wird ein 1000Mbit/s Glasfaseranschluss bereitgestellt. Innerhalb des Gebäudes ist der Anschlussraum, der Serverraum, sowie der Backup-Server mit Glasfaser verbunden.

Alle Klassen der Oberstufe, sowie der Computerraum, Physik und Chemie sind mit Sophos Accesspoints ausgestattet, welche zentral an und abgeschaltet werden können. SchülerInnen können über ein täglich wechselndes Passwort Zugang zum Schul-WLAN erhalten und dieses im Unterricht nutzen.

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

Server

Die Schule verfügt über einen Hauptserver und einen Backupserver, die räumlich voneinander getrennt sind. Dort betrieben werden u.a. ein eigener Mailserver, die Schulcloud (Nextcloud), eine zentrale Nutzerverwaltung, ein Fileserver sowie weitere Services, die für die Verwaltung gebraucht werden. Tägliche Backups garantieren einen minimalen Datenverlust. Alle personenbezogenen Daten liegen innerhalb der Schule und nicht in einer externen Cloud. Alle LehrerInnen haben eine Schul-Mail-Adresse und eigene Benutzeraccounts über die ausschließlich alle schulbezogenen Aktivitäten genutzt werden.

Unterrichtsraum-Ausstattung

Alle Räume der Oberstufe, verfügen über professionelle 75“ Bildschirme, die hinter der Tafel angebracht sind und so dezent verschwinden können. Alle Lehrer können mit ihren dienstlichen Laptops unkompliziert eine drahtlose Verbindung zu den Bildschirmen herstellen, um Inhalte zu teilen. Inhalte aus dem Internet, wie Videos und Bilder können auch direkt, ohne zusätzliches Gerät, über den Bildschirm wiedergegeben werden. In der Chemie und der Physik sind aufgrund der Größe der Räume leistungsstarke Beamer angebracht, die die gleichen Funktionen, wie die Bildschirme in den Klassen haben. Für die Mittelstufe gibt es einen Transportwagen mit einem Bildschirm, sowie einem Blu-ray-Player. Außerdem gibt es einen mobilen Kurzdistanzbeamer. Der Computerraum verfügt über einen speziellen Bildschirm mit Touchfunktion und kann als digitaler Tafelersatz genutzt werden. Für den Informatikunterricht gibt es einen Satz Mikrocontroller (sensebox.edu), welche zur Programmierung und praktischen Umsetzung von kleinen Projekten genutzt werden können. Zusätzlich stehen zwei 3D-Drucker zu Verfügung, die aufgrund ihrer Flexibilität in unterschiedlichen Bereichen eingesetzt werden können.

Saal

Der Saal verfügt über zwei professionelle Kameras, sowie vier Richtmikrofone, die es ermöglichen unterschiedlichste Veranstaltungen wie Theateraufführungen, Konzerte oder Vorträge aufzuzeichnen und bei Bedarf sogar Live zu streamen.

Inventarliste Technik

Saaltechnik:

- Hängemikrofone
- Videomischpult + Monitor
- Audiomischpult + Soundempfänger
- Beleuchtungspult und Saalbeleuchtung

Kameratechnik:

- 2 x Canon EOS R6 System Kamera + Zubehör (2x Speicherkarten, Akkus, Schutzfolie, Objektiv-Adapter, Umhängetasche, etc.)
- Canon EF 70-300 mm (Objektiv)
- Zoom H5 mobiler Recorder

Medienpädagogisches Konzept

(Stand 2023-07-17)

Mikrofontechnik:

- 2x Rode NT 1 A + Zubehör (Spinne, Popschutz, XLR-Kabel, Stative)
- 10x ZOOM H2n Handrecorder + Zubehör (Popschutz, Tasche, Batterieladegeräte)
- 2x Sennheiser ew 100 Bühnen-Headset-Mikrofone
- 10x Kopfhörer (Fun Generation HP 7)
- Shure Beta 91 A (Instrumentenmikrofon)
- Shure Beta 52 A (Instrumentenmikrofon)
- ZOOM LiveTrak L-12 Musikmischpult (Aufnahmegerät unterschiedlicher Spuren)
- 4x Shure SM 57 Allzweckmikrofone + Zubehör (Stativ + Kabel)

Serverschrank:

- notwendige Lizenzen
- Server Rack
- Festplatten

Digitales Klassenzimmer (IT-Raum):

- interaktive Tafel Legemaster e Screens + Zubehör (Kabel, Gerüst, etc.)

Technik Klassenräume (Oberstufe):

- Legemaster LCD-Bildschirme 75“
- 5x Sony LCD-Bildschirme
- 6x Adapter für kabellose Bildschirmübertragung
- Dokumentenkamera
- Projektor von Epson + Zubehör (Chemieraum)

Schulcomputer:

- Hp Laptopschrank mit 20 Schülerlaptops
- 30x Lenovo Laptops zum Ausleihen (Distanzunterricht)
- 35x Lehrerlaptops

Sonstiges:

- 2x Bluetooth Boxen von Anker + Zubehör (Kabel + Ladegerät)
- CD-Spieler
- schiebbarer LCD Bildschirm + Zubehör (Bluray-Player + HDMI-Kabel)
- 4x flexible Beamer + Zubehör (ein rollbarer Beamerschrank mit Laptop)