

Leitbild zum Umgang mit Medien 4.10.2019

Medienmündigkeit ist eine der Freiheitsfragen unserer Zeit und damit Motiv unserer Betrachtungen zur pädagogischen Verantwortung im Umgang mit Medienbildung im Allgemeinen und mit Medienkompetenzen hinsichtlich digitaler Medien im Besonderen.

Gemäß dem Grundsatz, die Schülerinnen und Schüler an die Kultur und Zivilisation der Gegenwart heranzuführen, betonte Rudolf Steiner bereits bei der Begründung der ersten Waldorfschule, dass kein Schüler die Waldschule verlassen dürfe, ohne die Funktionsweise der elektrischen Straßenbahn wenigstens in den Grundzügen zu kennen. Man könne kein wacher Zeitgenosse sein, ohne zu verstehen, wie die Technik funktioniere, deren man sich im alltäglichen Leben bediene.¹ So sah der erste Lehrplanentwurf selbstverständlich vor, den Aufbau und die Funktionsweise zeitaktueller Technologien kennenzulernen und das Verständnis für industrielle Vorgänge zu schulen. Mit diesen Erfahrungen ausgestattet, sollten Jugendliche zu mündigen Gestaltern ihrer Gegenwart erwachsen und in der Lage sein, frei mit Technik umzugehen, sie sinnvoll einzusetzen und ihrer Faszination nicht blind zu erliegen. Nicht als Knecht, sondern als Herr den Entwicklungen der Zeit gegenüberzutreten, beschreibt diese Intention der Erziehungskunst.² Damit gehörte das Bildungskonzept der ersten Waldorfschule zu den fortschrittlichsten seiner Zeit.

Zum Grundimpuls unserer Pädagogik gehört heute wie vor 100 Jahren, dass Kinder und Jugendliche selbstverständlich auch ihre technische Umgebung verstehen lernen. Da Technik und Wissenschaften, untrennbar verbunden mit dem menschlichen Handeln, nun einmal ständigen Wandlungs- und Entwicklungsprozessen unterworfen sind, bildet sich dieses auch zeitgemäß in jeweiligen Unterrichtsinhalten ab.

Standen vor Jahrzehnten Phänomene der Mechanik, Elektrotechnik, Elektronik oder der Textil- bzw. Kunststofftechnologie auseinandersetzend zur Disposition im wissbegierigen Tun eines Waldorfschülers, liegt der Fokus inzwischen auf der Informationstechnologie.

Die Medienmündigkeit und hier insbesondere der Umgang mit den digitalen Medien stellt nun gegenwärtig eine der Herausforderung mit den Erscheinungen des digitalen Zeitalters dar.

Die pädagogische Verantwortung hierfür erfordert besonders ein sorgfältiges Abwägen von Chancen und Risiken, von Inhalten und Einsatz, von Alter und Form, die die Entwicklungsgesetzmäßigkeiten der waldorfpädagogischen Grundlagen anerkennt. Durch die aufmerksame Begleitung im schulischen Alltag wird das Ziel verfolgt, Schülerinnen und Schüler in ihrer Entwicklung so zu fördern, dass sie mit erlangter Reife digitale Medien sinnvoll und Gewinn bringend zu handhaben verstehen.

Mit dem Schulabschluss sollten die Schülerinnen und Schüler heute selbstverständlich über Medienbildung und Medienkompetenzen verfügen. Als anerkannte Ersatzschule vergeben wir staatliche Abschlüsse, vermitteln gleichwertige Kompetenzen, die aus gleichwertigen Anforderungen, Inhalten und Strukturen in den Abschlussklassen resultieren. Medienkompetenz

¹ BdFW, Struwwelpeter 2.0 Medienmündigkeit der Waldorfpädagogik, 2017, S.1.

² A. Neider, Medienbalance: Erziehen im Gleichgewicht mit der Medienwelt. Ein Elternratgeber, Vlg. freies Geistesleben, Stuttgart, 2008

bzw. Medienmündigkeit im Sinne der Waldorfpädagogik verantwortet sich aber nicht vordergründig durch die Forderungen von Wirtschaft oder der Bildungspolitik. Sie begründet sich im Erwerb maßstäblich aus der Entwicklung der Individualität selbst.³ Für die langfristige Entwicklung der Individualität haben neben fachlicher und methodischer Kompetenzen, insbesondere die soziale Kompetenz wie die Selbstkompetenz eine große Bedeutung, die auf eine altersgerechte Medienbildung Anwendung finden soll.

Aus der differenzierten Betrachtung der einzelnen Altersstufen geht somit hervor, dass die Medienbildung entwicklungsabhängig und vom Kind ausgeht. Die Entwicklung der Schülerinnen und Schüler hinsichtlich ihrer Persönlichkeitsentfaltung und ihres Bildungsstrebens findet hierin grundsätzliche Berücksichtigung, auch hinsichtlich der gesamtgesellschaftlichen Entwicklung im Bereich der digitalen Kommunikation und Informationstechnik.

Eine altersgemäße Reife als Voraussetzung für den Umgang und die Verwendung digitaler Medien während der Schulzeit bedeutet im Grundsatz eine sich entwickelndes, sich langsam und chronologisch aufbauendes Konzept im Umgang mit verschiedenen Medien, Medienformen, Medieninhalten und Medienträger. Nur dann, wenn diese Voraussetzung erfüllt ist und einen Mehrwert für die kindliche Entwicklung verspricht, werden diese als Unterrichtsgegenstand, Werkzeug oder Methode verwandt.

Auf der Grundlage der Waldorfpädagogik sieht die Freie Waldorfschule ihre Aufgabe Schülerinnen und Schülern den gesunden Umgang mit Medien zu ermöglichen und sie zu medienmündigen Bürgern und Bürgerinnen zu erziehen.

Um diesem Ziel gerecht zu werden, sind es nötig, auch Pädagogen und Erzieher medienpädagogisch aus- und fortzubilden und eine entsprechende medientechnische Ausstattung bereitzustellen. Wir formulieren diese Intention gemäß dem Ansinnen Rudolf Steiners, allgemein-gebildet in den Entwicklungen der Zeit stehen und wirken zu wollen. Das gilt für die zu erziehenden Schülerinnen und Schüler ebenso wie für uns, die Erzieher und Lehrkräfte.

Konkrete Informationen zur Medienpädagogik an unserer Schule und zum Umgang mit Medien im Haushalt entnehmen Sie den Dokumenten

- Medienkonzept allgemein
- Lehrplan zur Medienbildung an FWS Magdeburg Klasse 7 -13
- Handreichung für Eltern

³ W.M. Götte/ P. Loebell/ M. Maurer, Entwicklungsaufgaben und Kompetenzen, Verlag Freies Geistesleben Stuttgart, 2009, Seite 9 ff.

Medienkonzept allgemein

Unterstufe – Klassen 1- 5

Die Erziehung zur Medienmündigkeit und zur Bewahrung von Mediensucht meint Medien aktiv, kritisch reflektierend und technisch dosiert nutzen zu können und nicht umgekehrt. Schülerinnen und Schüler sollen nicht von ihnen beherrscht werden. Für die ersten Schuljahre bis zum 12. Lebensjahr bedeutet das weitgehende **Medienabstinenz**. Bis zu diesem Alter steht die Entwicklung der Sensomotorik an vorderster Stelle. Die charakteristischen Wirkungen elektronischer bzw. digitaler Medien stünden der vielfältigen, aktiven Sinnes- und Bewegungserfahrung einer gesunden Gehirnentwicklung gefährdend gegenüber. Durch Reizüberflutung vorgegebener und konservierter Bilder, den Verlust von Eigenmotorik und räumlicher Bewegung, durch das Setzen auf programmierte Assoziationen und eine verkürzte Sprache, die Verwendung von Cons und fertige Urteile, wird das langsame und gründliche Entwickeln von Gedanken im wechselseitigen Austausch sowie der Erkenntnisgewinn durch allseitige Wahrnehmung behindert. Die Gleichförmigkeit wird ein- und die Fantasie wird ausgeschaltet. Ein gesundes Gehirnwachstum wäre gefährdet.

Die **indirekte Medienpädagogik** stellt sich daher zum einen die Aufgabe, bis zum 12. Lebensjahr die selbstbewusste und starke Persönlichkeit zu fördern: Selbsterleben, Gewohnheits- und Fähigkeitsbildung, Selbstwertgefühl, das Tragen von Verantwortung. Die Kompetenz zur Kommunikation für eine aktive Teilnahme an der Gemeinschaft soll geprägt werden. Hören, Empfinden und Verstehen des gesprochenen Wortes wie des Gegenübers werden geschult. Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben, Sprechen, Musizieren, Malen, Tanzen, Theater, Eurhythmie und Handwerk dienen dazu, den Körper als Instrument des eigenen Handelns kennen zu lernen. Zum anderen setzt die **direkte Medienpädagogik** dieser Zeit auf einen Umgang mit den Medienformen Schrift, Ton und Bild, mit Hilfe der klassischen Medienträger: z.B. Papier, Buch, Tafel, Musikinstrument, Zeichnungen, Stifte e.c.t. Eine altersgemäße und unmittelbare Begegnung mit diesen spricht am besten alle Sinne an.

6. Klasse

Eine bedeutende Schwelle ist das zwölfte Lebensjahr, vor dem Schülerinnen und Schüler keine eigenen Urteile über die Verlässlichkeit einer digitalen Quelle fällen können. Nun aber beginnen sie die Welt in Hinblick auf Ursache und Wirkung zu betrachten. Elektronische und digitale Medien wie Handy und Computer bekommen zunehmend größeren Stellenwert. Der Umgang mit dem Internet und den sozialen Netzwerken sind Themen, die spätestens ab der 6. Klasse hinsichtlich des Nutzens und der Risiken des Konsums (Datenmissbrauch, Cybermobbing, Manipulation) Gegenstand der pädagogischen Verantwortung und damit der **direkten Medienpädagogik** werden.

Mittelstufe 7. -9. Klasse

Mit der Pubertät und dem zunehmenden Alter gewinnen Schülerinnen und Schüler zunehmend ein autonomes Verhältnis zur Welt. Das Urteilsvermögen entwickelt sich ebenso wie Fähigkeiten des logischen und abstrakten Denkens. Sie sind Beleg dafür, dass sich Denken, Fühlen, Wollen als selbstständige seelische Betätigungsfelder etablieren. Das eigene Weltbild

und formulierte soziale Positionen in der Gemeinschaft sind Voraussetzungen eines selbstständigen und pädagogisch sinnvollen Umgangs mit IT-Technologie und digitaler Medientechnik. Die **indirekte Medienpädagogik** behält zwar ihre Bedeutung als ausgleichendes Gegengewicht, tritt aber mehr und mehr in den Hintergrund zugunsten der **direkten Medienpädagogik**.⁴

Mehr und mehr wendet sich das Interesse der Schülerinnen und Schüler der Mittelstufe jeder Art von technischen und digitalen Medien zu. Um den Grundimpuls der Waldorfpädagogik, dass Heranwachsende ihre technische Umgebung verstehen lernen sollen, Rechnung zu tragen, ist die Kompetenzentwicklung diesbezüglich nun direkter Gegenstand. Die praktische Handhabung der Medientechnologie in der basalen Bedienung bis hin zur Einführung in die Computertechnologie in Klasse 9 ist Gegenstand. Internetmöglichkeiten, der Umgang mit Medieninhalten hinsichtlich des Erschließens von Online-Ressourcen werden kennengelernt und angewendet. Strategien einer sinnvollen Recherche sind grundlegenden Vorgehensweisen im Nutzen von Fachportalen, die jeweils altersbezogen und mit inhaltlichen Aufgabenstellungen verknüpft, Anwendung finden. Die eigene Urteilsfähigkeit soll im Umgang mit Medieninhalten weiter geschult werden. Zunehmend spielt ebenso die Schaffung und Gestaltung eigener Medieninhalte und Produkte in ausgesuchten Formaten eine wichtige Rolle für den Erkenntnisgewinn der Schüler und Schülerinnen, auch hinsichtlich eines wachsenden Verantwortungsbewusstseins bei der Gestaltung von Wirklichkeit.

Oberstufe 10.-13. Klasse

Die Erziehung zur Medienmündigkeit und der Erwerb der vollen Medienkompetenz werden in der Oberstufe gezielt weitergeführt. Die verantwortungsbewusste Urteils- und Handlungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler stellt in dieser Stufe die übergeordnete Aufgabe dar, denn „aller Unterricht muss letztlich dahin führen, dass die Schüler das Leben ihrer Zeit möglichst umfassend verstehen, deren grundlegende Kulturtechniken gut beherrschen und sinnvoll weiterentwickeln können.“⁵

Digitale Medien werden in der Oberstufe selbst zum Thema. Der Drang nach Vernetzung, abrufbarem Wissen, eigenständiger Recherche und Exploration mit dem Ziel, ein ‚Ich‘ zu finden, will bewusst Ausdruck werden. Dieser prägende und empfindliche Prozess kann von digitalen Medien gleichermaßen katalysiert oder sogar gestört werden. Trends, Hypes, mediale Phänomene wie Mobbing oder Bitchwatching, Followership und Influencertum können nur dann produktiv erlebt werden, wenn deren Zustandekommen und Wirken erörtert werden. Infotechnik zum qualifizierten Umgang mit der Medientechnologie, aber auch die Auseinandersetzung mit Medieninhalten in Gesellschaftswissenschaften, Sprachen oder Naturwissenschaften und die Schaffung eigener Medieninhalte z.B. bei Jahresarbeiten, künstlerischen Kursen und unterschiedlichen Präsentationsformen verfolgen die fachliche Auseinandersetzung. Programmieren, Kalkulieren, Verarbeiten, Erstellen, Präsentieren, Analysieren und kritisches Reflektieren fördern die Medienkompetenz und Medienmündigkeit hinsichtlich eines Zugangs zur Welt und ihrer kreativen wie verantwortungsvollen Mitgestaltung.

⁴ BdFW, Struwwelpeter 2.0 Medienmündigkeit der Waldorfpädagogik, S.11

⁵ ebenda, S. 17

Lehrplan zur Medienbildung FWS Magdeburg Klasse 7-13

Jahrg.	Waldorflehrplan zur Medienbildung (aus: Struwwelpeter 2.0)	Medienbildung FWS Magdeburg Ist (Stand 2019)/ Vorschlag
7./8. Klasse	<p>a) <u>Umgang mit Medientechnologie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Angeleitete elementare Bedienung eines PC, Tastaturen, - Textverarbeitung, Speichern, Ordnen, elementare Möglichkeiten Internet kennenlernen <p>a) <u>Umgang mit Medieninhalten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Erschließen von Online-Ressourcen - Verschiedene Suchmaschinen kennenlernen - Strategien einer sinnvollen Suche nach Gesichtspunkten und grundlegende Vorgehensweise erlernen - Kennlernen von Fachportalen und Rechercheportalen - Thematische Recherche zu Fachvorträge <p>b) <u>Schaffung eigener Medieninhalte und Produkte:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundlegendes Wissen über richtige online-Form des Schriftverkehrs (Aufbau einer geschäftlichen E-Mail, Formulierung sinnvoller Betreffs, „Netiquette“, Gestaltung eines Bewerbungsschreibens, Anhänge ect., z.B. Jahresarbeit <p>c) <u>Allgemeine Medienkompetenz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Spielregeln im Umgang mit Social-Media-Plattformen kennenlernen und verstehen, - Richtiger Umgang mit vertraulichen Informationen und Veröffentlichungen von Inhalten - Umgangsformen im Internet, Gefahren und Schutz 	<p>(Medienform spezifizieren) (Inhalte etablieren)</p> <p>a) <u>Umgang mit Medientechnologie:</u> z.B.</p> <p>a) <u>Umgang mit Medieninhalten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Im Ansatz: eigenständige und häusliche Nutzung von Rechercheportalen zu Fachvorträgen als freie Entscheidung <p>b) <u>Schaffung eigener Medieninhalte und Produkte:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Im Ansatz: Anfertigung einer Jahresarbeit nach formalen Richtlinien, frei Entscheidung über analoge oder digitale Form <p>c) <u>Allgemeine Medienkompetenz:</u> z.B.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Geltendes Recht kennen: Markenrechte, Urheberrechte, Persönlichkeitsrechte, Recht am eigenen Bild → <i>Entspricht Kompetenz: Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren</i> → <i>Entspricht Kompetenz: Kommunizieren und Kooperieren</i> → <i>Entspricht Kompetenz: Produzieren und Präsentieren</i> → <i>Entspricht Kompetenz: Schützen und sicher Agieren</i> 	
9. Klasse	<p>Medienform Ton: „Mein Bild von der Welt“</p> <p>a) <u>Umgang mit Medientechnologie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die Computertechnologie, ausgehend vom praktischen Umgang mit elektronischen Bauteilen oder Geräten <p>b) <u>Umgang mit Medieninhalten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Eigene Urteilsfähigkeit herstellen <p>c) <u>Schaffung eigener Medieninhalte und Produkte:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktive Gestaltung und Erfahrungen in der Erstellung von Medieninhalten als Basis für neue Erkenntnisse <p>z.B. Projektwoche/ in Verbindung mit Landwirtschaftspraktikum:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produktion einer Radiosendung über „Massentierhaltung“, „Biofleisch“, „Vegetarismus“ basierend auf analoge Recherche, Interviews die Wirklichkeit gestalten, Verantwortung wahrnehmen → <i>Entspricht Kompetenz: Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren</i> → <i>Entspricht Kompetenz: Kommunizieren und Kooperieren</i> → <i>Entspricht Kompetenz: Produzieren und Präsentieren</i> → <i>Entspricht Kompetenz: Schützen und sicher Agieren</i> → <i>Entspricht Kompetenz: Problemlösen und Handeln</i> → <i>Entspricht Kompetenz: Analysieren und Reflektieren</i> 	<p>(Medienform spezifizieren) (Inhalte etablieren)</p> <p>a) <u>Umgang mit Medientechnologie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - z.B. <p>b) <u>Umgang mit Medieninhalten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - z.B. <p>c) <u>Schaffung eigener Medieninhalte und Produkte:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - z.B.

<p>10. Klasse</p>	<p>Medienform Schrift: „Die eigene Sprache finden“</p> <p>a) <u>Umgang mit Medientechnologie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bau und Untersuchung grundlegender Schaltungen der Computertechnik (NOR, OR, NAND, AND, Halbaddierer, Volladdierer, Flipflop usw. mittels Relais oder: Transistoren) <p>z.B. Fach: Informatik: Funktionsweise eines Computers: Programmieren, Algorithmen, logische Verknüpfungen</p> <p>b) <u>Umgang mit Medieninhalten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Eigene Urteilsfähigkeit weiter qualifizieren in unterschiedlichen Epochen <p>c) <u>Schaffung eigener Medieninhalte und Produkte:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen, Erproben und diskutieren von Präsentationstechniken mit PC, Overhead usw. - Erlernen des sinnvollen Einsatzes von Präsentationssoftware <p>z.B. Deutsch: Poetik-Epoche</p> <ul style="list-style-type: none"> - Epoche als Erfahrung von Möglichkeiten, Grenzen und Wirkung verschiedener und eigener Textgattungen (Kennenlernen Erproben anhand eines konkreten Auftrags mit größerem Adressatenkreis) - z.B. Produktion einer Schülerzeitung (analog/digital) (auch schon ab 8. Kl. empfehlenswert) <p>z.B. Künstlerisch- Praktische Kurse: Mediengestaltung</p>	<p>(Medienform nicht spezifiziert) (Inhalte z.T. etabliert)</p> <p>a) <u>Umgang mit Medientechnologie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bau und Untersuchung grundlegender Schaltungen (NOR, OR, HAND, AND, Halbaddierer, Algorithmen: Schleifen) <p>z.B. Fach: Infotechnik</p> <p>b) Funktionsweise eines Computers: Programmieren, finden von Algorithmen, logische Verknüpfungen</p> <p>c) Grundlagen Medientechnologie: Präsentation, Tabellenkalkulation, Statistik, Formtexte?)</p> <p>b) <u>Umgang mit Medieninhalten:</u></p> <p>d) <u>Eigene Urteilsfähigkeit weiter qualifizieren</u></p> <p>z.B. Geschichte, Sozialkunde, Religion?</p> <p>c) <u>Schaffung eigener Medieninhalte und Produkte:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen, Erproben und diskutieren von Präsentationstechniken mit PC, Overhead usw. - Erlernen des sinnvollen Einsatzes von Präsentationssoftware <p>z.B. Deutsch?</p> <p>z.B. Künstlerisch- Praktische Kurse: Mediengestaltung: Kommunikationsdesign visueller Medien (analog/ digital)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erproben der Gesetzmäßigkeiten und Wirkungen von Schrift und Bild - Analyse und Beurteilung von Printmaterial im bewussten Umgang von Inhalt und Funktion (z.B. Logo,
-------------------	--	--

	<p>Entspricht Kompetenz: Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren</p> <ul style="list-style-type: none"> → Entspricht Kompetenz: Kommunizieren und Kooperieren → Entspricht Kompetenz: Produzieren und Präsentieren → Entspricht Kompetenz: Schützen und sicher Agieren → Entspricht Kompetenz: Problemlösen und Handeln → Entspricht Kompetenz: Analysieren und Reflektieren 	<p>Corporate Identity, Piktogramm, Plakat, Werbung, Webseite, soziale Medien)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Künstlerische Gestaltung ausgewählter visueller Medien durch Layout „Wie setze ich was in Szene“ (Farbe, Komposition, Schrift, Slogan, Bild), Anwenden der Werkzeuge digitaler Gestaltungsprogramme
<p>11. Klasse</p>	<p>Medienform Bewegtbild: „Die eigene Ausdrucksform finden“</p> <p>a) <u>Umgang mit Medientechnologie:</u> z.B. Programmierpraktikum z.B. Informatik (Medienerstellung und Verarbeitung)</p> <p>b) <u>Umgang mit Medieninhalten:</u> - Eigene Urteilsfähigkeit weiter qualifizieren z.B. Deutsch: Analyse von Literaturverfilmungen z.B. Geschichte, Sozialkunde, Religion, Philosophie, Englisch, Russisch:</p> <p>c) <u>Schaffung eigener Medieninhalte und Produkte:</u></p> <p>z.B. Künstlerisch- Praktische Kurse: Mediengestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erproben der Sprache, Gesetzmäßigkeiten und Wirkungen bewegter Bilder - Analyse und Beurteilung von Filmmaterial im bewussten Umgang mit der filmischen Realität als eine künstlerische gestaltete (Fragen 	<p>(Medienform nicht spezifiziert) (Inhalte z.T. etabliert)</p> <p>a) <u>Umgang mit Medientechnologie:</u> z.B. z.B. Informatik (Medienerstellung und Verarbeitung, Festigen von Standardprogrammen: Word, Excel, Power Point?)</p> <p>b) <u>Umgang mit Medieninhalten:</u> - Eigene Urteilsfähigkeit weiter qualifizieren z.B. Deutsch:</p> <p>z.B. Geschichte, Sozialkunde, Religion, Philosophie, Englisch, Russisch:</p> <p>c) <u>Schaffung eigener Medieninhalte und Produkte:</u></p> <p>z.B. Künstlerisch- Praktische Kurse: Mediengestaltung</p>

	<p>nach Manipulation und Täuschung bewegen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vermittlung eines grundlegenden Verständnisses für Filmsprache (Farben, Komposition, Perspektive usw.) - Präsentationstechnik erlernen (Einstellungsgröße, Einstellungsdauer, Kameraführung, Standpunkt, Zoom, Beleuchtung, Farbtemperatur, Schnitttechnik, Montage) <p>→ <i>Entspricht Kompetenz: Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren</i></p> <p>→ <i>Entspricht Kompetenz: Kommunizieren und Kooperieren</i></p> <p>→ <i>Entspricht Kompetenz: Produzieren und Präsentieren</i></p> <p>→ <i>Entspricht Kompetenz: Schützen und sicher Agieren</i></p> <p>→ <i>Entspricht Kompetenz: Problemlösen und Handeln</i></p> <p>→ <i>Entspricht Kompetenz: Analysieren und Reflektieren</i></p>	
<p>12. Klasse</p>	<p>Vielfalt zeitgenössischer Medienformen</p> <p>1. <u>Umgang mit Medientechnologie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kenntnis des prinzipiellen Aufbaus der Internet - Sinnvolle Interpretation des Computers als formalisierte menschliche Logik umgesetzt als Abfolge von physikalischen Zustandsänderungen <p>z.B. Informatik</p> <p>2. <u>Umgang mit Medieninhalten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Eigene Urteilsfähigkeit weiter qualifizieren <p>z.B. Geschichte, Deutsch, Sozialkunde, Philosophie, Englisch, Russisch</p> <p>z.B. Jahresarbeit</p> <p>3. <u>Schaffung eigener Medieninhalte und Produkte:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Medienkompetenz hinsichtlich der kreativen, verantwortungsvollen Mitgestaltung kultureller und gesellschaftlicher Bereiche auf der Grundlage eigener Erkenntnisse und praktischer Erfahrungen <p>→ <i>Entspricht Kompetenz: Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren</i></p>	<p>(Medienform nicht spezifiziert) (Inhalte z.T. etabliert)</p> <p>1. <u>Umgang mit Medientechnologie:</u></p> <p>(siehe Herr Müglitz)</p> <p>2. <u>Umgang mit Medieninhalten:</u></p> <p>z.B.</p> <p>z.B. Jahresarbeit</p> <p>3. <u>Schaffung eigener Medieninhalte und Produkte:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Medienkompetenz hinsichtlich der kreativen, verantwortungsvollen Mitgestaltung kultureller und gesellschaftlicher Bereiche auf der Grundlage eigener Erkenntnisse und praktischer Erfahrungen <p>z.B. Malen, Architektur</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➔ <i>Entspricht Kompetenz: Kommunizieren und Kooperieren</i> ➔ <i>Entspricht Kompetenz: Produzieren und Präsentieren</i> ➔ <i>Entspricht Kompetenz: Schützen und sicher Agieren</i> ➔ <i>Entspricht Kompetenz: Problemlösen und Handeln</i> ➔ <i>Entspricht Kompetenz: Analysieren und Reflektieren</i> 	<p>Das digitale Kunstwerk - kreative Schaffung eigener Medieninhalte und Produkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erprobung künstlerischer Ausdrucksmöglichkeiten - Digitaler Entwurf des dreidimensionalen Raumes
13. Klasse	<p>Entsprechend des staatlichen Lehrplans</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ <i>Entspricht Kompetenz: Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren</i> ➔ <i>Entspricht Kompetenz: Kommunizieren und Kooperieren</i> ➔ <i>Entspricht Kompetenz: Produzieren und Präsentieren</i> ➔ <i>Entspricht Kompetenz: Schützen und sicher Agieren</i> ➔ <i>Entspricht Kompetenz: Problemlösen und Handeln</i> ➔ <i>Entspricht Kompetenz: Analysieren und Reflektieren</i> 	Siehe 1-6

Handreichung für Eltern

Frühe Kindheit - Erstes Jahrsiebt (etwa 0-6 Jahre)

Das Kind vollzieht hauptsächlich seine körperlich-organische Entwicklung und entdeckt die Welt mit all seinen Sinnen. Es lernt vordergründig durch Nachahmung der Bezugspersonen.

Das ist für eine gesunde Entwicklung ihres Kindes wichtig:

- ✓ innige **Beziehungen** bewusst pflegen
- ✓ aktiv die **Phantasie** anregen, dem Kind Geschichten erzählen und vorlesen
- ✓ Lebensräume entdecken, verbunden mit viel **Bewegung**

- keine Bildschirmmedien bis 4 Jahre
- keine Bildschirmgeräte im Kinderzimmer
- ab 5 Jahre: Filme gemeinsam aussuchen, Kinder nicht alleine vor dem Bildschirm lassen

Kindheit - Zweites Jahrsiebt (etwa 7-13 Jahre)

Das Kind entwickelt seine Kulturfähigkeiten und eigene Gewohnheiten. Es lernt Schwimmen, Lesen & Schreiben. Mit der Hilfe vertrauter Erwachsener möchte es die Welt kennen und verstehen lernen sowie Verantwortung tragen dürfen.

So können ihr Kind unterstützen:

- ✓ Lesekultur pflegen
- ✓ Übertragen sie dem Kind Aufgaben, die es schon bewältigen kann und binden sie es aktiv in gemeinsame Alltagstätigkeiten ein
- ✓ Animieren sie ihr Kind zur Pflege von Freundschaften, Sport und anderen Hobbys (z.B. Musikinstrumente)

- Fernseher & Computer möglichst nicht im Kinderzimmer
- deutliche Begrenzung der Fernsehzeit auf 1h pro Tag, Altersfreigabe beachten!
- keine Nutzung des Internets ohne Aufklärung über die Gefahren

Jugend - Drittes Jahrsiebt (etwa ab 14 Jahre)

In diesem Abschnitt entwickelt sich die Fähigkeit zur eigenen Urteilsbildung (zunächst noch gefühlsbetont, später auch sachbestimmt). Wichtig ist die Herausbildung einer eigenen Identität. Soziale Beziehungen werden aufgebaut. Der Jugendliche übernimmt die Verantwortung für seine Handlungen.

Empfehlungen

- ✓ Interesse für die Aktivitäten des Kindes zeigen und mit ihm im Gespräch bleiben
- ✓ Zeitliche und inhaltliche Vereinbarungen treffen
- ✓ Konkrete Aufklärung über Chancen (Informationsbeschaffung) und Risiken (z.B. aggressive Werbung, Spam, Erotikangebote, Betrug & Abzocke, Magersucht- und Suizidforen, Falsche Kontakte, Pädophile, illegales Herunterladen, Urheberrechtsverletzungen, Mobbing)

Computer idealerweise an einem einsehenden Ort aufstellen