



Medienkonzept

Der Rudolf Steiner Schule Winterthur

Überarbeitete Ausgabe Juli 2019

Inhalt

WARUM EIN MEDIENKONZEPT?.....	4
AUSGANGSLAGE DER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER, LEHRPERSONEN UND ELTERN.....	5
INDIREKTE MEDIENPÄDAGOGIK	7
DIREKTE MEDIENPÄDAGOGIK.....	8
ENTWICKLUNGSBEDÜRFNISSE IN DEN EINZELNEN ALTERSSTUFEN	8
FREIWILLIGE ELTERNVEREINBARUNGEN	12
FAZIT	13
ANHANG.....	14
ZUSATZ ZUM MEDIENKONZEPT.....	15
MEDIEN- UND COMPUTERKUNDE CURRICULUM RSW 2018/19	16
LITERATURLISTE	17
LITERATUREMPFEHLUNGEN (AUSWAHL).....	18

Vorwort zur überarbeiteten Ausgabe

Vier Jahre nach Verabschiedung des ersten Medienkonzeptes der Rudolf Steiner Schule Winterthur liegt nun die Überarbeitung des Medienkonzeptes vor.

Im Medienkonzept beschreibt das Kollegium eine pädagogische Haltung zum Thema digitale Medien. Dabei orientiert es sich an den Entwicklungsbedürfnissen der Kinder und Jugendlichen, wie sie u.a. in der Allgemeinen Menschenkunde von Rudolf Steiner formuliert sind. Erziehung zur Medienmündigkeit orientiert sich ausserdem an neuesten Erkenntnissen der Medienwirkungs-, Gesundheits- und Präventionsforschung.

Das überarbeitete Konzept zeigt einen deutlich erkennbaren Weg, wie Schülerinnen und Schüler an die digitale Technik herangeführt werden und wie die Rudolf Steiner Schule Winterthur mit dem Thema Digitalität umgeht. Neueste Entwicklungen zeigen: Die praktische Umsetzung der Freiwilligen Elternvereinbarungen und eine vertrauensvolle Zusammenarbeit zwischen Schule und Elternhäuser sind unverzichtbar.

Das überarbeitete Konzept beschreibt sowohl das Erreichte als auch neue Projekte im Bereich direkter und indirekter Medienpädagogik. Eine Literaturliste mit neuesten Forschungsergebnissen und ein Verzeichnis mit einer Auswahl empfehlenswerter Literatur zum Thema Medienmündigkeit runden das Konzept ab.

Katinka Penert

Warum ein Medienkonzept?

Ein Medienkonzept für den Umgang mit digitalen Medien zu erstellen ist in einer sich in beständigem Wandel befindlichen Welt sowohl eine Herausforderung als auch eine dringende Notwendigkeit. Auf der einen Seite stehen die gleichbleibenden Entwicklungsbedürfnisse und Lernbedingungen der Kinder und Jugendlichen, auf der anderen Seite sind die immer schneller werdenden Ruderschläge der technischen Entwicklung deutlich wahrnehmbar. Lehrpersonen (abgekürzt: LP), Schülerinnen und Schüler und Eltern sind ebenso Teil des Wandels wie der Lern- und Entwicklungsort Schule. Das Thema Digitalisierung bedarf eines wachen und verantwortungsbewussten Umgangs.

In dem Masse, wie der digitale Wandel Teil der gesamtgesellschaftlichen Situation ist, muss auch Schule auf die veränderten Bedingungen einer sich schnell wandelnden Lebenswirklichkeit antworten: Daraus erwachsen neue Aufgabenbereiche im pädagogischen und erzieherischen Handeln sowohl im Elternhaus als auch in der Schule.

Das Medienkonzept dient den Lehrpersonen, Eltern und Schülerinnen und Schülern (abgekürzt: SuS) dazu, einen Überblick über Handlungsmöglichkeiten und Strategien im Umgang mit digitalen Medien zu geben. Gleichzeitig zeigt es auf, welche Verantwortlichkeiten im Umgang mit digitalen Medien zu ergreifen und zu gestalten sind, damit die Lehrpersonen ihr pädagogisches Mandat erfüllen können. Das Medienkonzept adressiert dabei sowohl den Lernort Schule als auch die Elternhäuser als grösste ausserschulische Lernorte.

Ziel der Medienerziehung ist die Medienmündigkeit der Schülerinnen und Schüler. Die Rudolf Steiner Schule Winterthur (abgekürzt: RSSW) möchte Schülerinnen und Schüler in der Erziehung zur Freiheit und in ihrer Entwicklung zu verantwortungsvollen Mitgliedern in einer partizipativen Gesellschaft begleiten. Dies schliesst auch die Erziehung zur Medienmündigkeit unter Berücksichtigung gesundheitlicher Aspekte ein.

Die Lebenswirklichkeit der meisten Schülerinnen und Schüler besteht aus einer zunehmend digitalen Welt. Medienmündigkeit geht von einer entwicklungsabhängigen Reife aus, die Aspekte der Ästhetik, der Verantwortung, des Rechts und der Ethik berücksichtigt. Die Pädagogik der schützenden Hand wird dementsprechend als eine Gebärde des Schutzes, der altersgemässen Begleitung und Heranführung an die digitale Welt aufgefasst.

Im Medienkonzept werden neue, nach Altersstufen gegliederte, handlungsorientierte Projekte der indirekten Medienpädagogik erwähnt. Diese sind entweder projektiert oder bereits implementiert. Projekte im Bereich der indirekten Medienpädagogik helfen Kindern und Jugendlichen die Kräfte und Fähigkeiten zu entwickeln, die sie benötigen, um in einer zunehmend digitalisierten Welt zurechtzukommen. Pädagogik in einer digitalisierten Welt bedeutet, dass sich Lehrpersonen in ihrem pädagogischen Handeln des medienpädagogischen Wertes ihres Tuns bewusstwerden müssen.

Die jüngste Vergangenheit hat gezeigt, wie wichtig die Rolle der Eltern als Bildungsakteure im ausserschulischen Lernfeld ist. Wenn Eltern ihre Rolle als Bildungsakteure ergreifen und gestalten können, unterstützen sie nicht nur ihre Kinder und Jugendliche auf dem Weg zur Medienmündigkeit sondern auch das Kollegium der RSSW im pädagogischen Handeln. Im vorliegenden Konzept sind die Freiwilligen Elternvereinbarungen neu gewichtet und mit besonderen Aspekten versehen.

Eltern der Rudolf Steiner Schule Winterthur werden zum Wohle ihrer Kinder und Jugendlichen in regelmässig stattfindenden Elternabenden eingeladen, sich in zeitlich begrenzt gültigen Verabredungen betreffs Verfügbarkeit, Konsumzeit und Inhalte der digitalen Medien abzusprechen. Dies dient auch dem Lern- und Entwicklungsraum Schule und unterstützt das medienpädagogische Handeln der Lehrpersonen.

Die Erfahrung der vergangenen Jahre hat gezeigt, dass dies den Gruppendruck innerhalb der Klassengemeinschaft und der Eltern mildern kann. Es kann an dieser Stelle auch erwähnt werden, dass dadurch die Ausstattungsgeschwindigkeit der Schülerinnen und Schüler mit digitaler Technik deutlich reduziert wird.

Ausgangslage der Schülerinnen und Schüler, Lehrpersonen und Eltern

Schülerinnen und Schüler: Schülerinnen und Schüler (abgekürzt: SuS) sind in vielschichtiger Weise von der fortschreitenden Entwicklung im digitalen Bereich betroffen. Sobald sie eigene oder zur Verfügung gestellte digitale Geräte in die Hand gelegt bekommen, sind sie Zielgruppe der digitalen Anbieter und den Marketingstrategien schutzlos ausgeliefert. Zum einen betrifft es ihre Rolle als Konsumentinnen und Konsumenten digitaler Inhalte. Ferner sind Kinder und Jugendliche Zielgruppe verkaufsinteressierter Anbieter digitaler Endgeräte ebenso wie Adressaten für datenhungrige Anwendungen, die mit altersentsprechenden Angeboten lukrative Geschäfte machen. Auf Kinder und Jugendliche wirken digitale Medien anders als auf Erwachsene. Je jünger Kinder sind, umso stärker sind sie auf den steuernden Einfluss (Monitoring) der Eltern angewiesen. Je früher der Konsum digitaler Inhalte beginnt, umso schwerer können Nutzungsgewohnheiten verändert werden. Im häuslichen Umfeld sind für die meisten SuS digitale Medien ein selbstverständlicher Teil der Lebenswirklichkeit. Sobald Kinder und Jugendliche über eigene Geräte verfügen, gewinnen die Medien einen beträchtlichen Anteil an der Sozialisation. SuS sind in Bezug auf Medienbesitz und Medienkonsum einem zunehmenden Gruppendruck ausgesetzt. Damit Schülerinnen und Schüler sich ungestört und vertiefend auf Unterrichtsinhalte konzentrieren können, bleiben die Schulzimmer der RSSW frei von digitalen Medien. Die Lehrpersonen sind bemüht, den schulischen Raum als pädagogischen Gestaltungsraum für kreative Betätigungen, reale Welterfahrung und für die menschliche

Begegnung zu erhalten. Dadurch werden Basiskompetenzen wie Lesen, Schreiben, Rechnen und der direkten Kommunikation der nötige Raum gegeben. Der schulische Raum ist ein Gestaltungsraum für soziale und Lernprozesse innerhalb der Gemeinschaft. Dies betrifft auch schulische Unternehmungen wie Lager, Exkursionen und andere schulischen Angebote.

Lehrpersonen: Lehrpersonen der RSSW gestalten im schulischen Kontext ihr Mandat der Unterrichtsgestaltung so, dass sowohl eine gedeihliche, altersgemässe und individuelle Lernkultur als auch Gemeinschaftsbildung stattfinden kann: Fähigkeitsbildung im schulischen Kontext heisst dementsprechend einerseits individuelles Lernen; andererseits sollen SuS befähigt werden, Mitglieder einer partizipativen Gesellschaft werden zu können. Dazu gehört auch, Chancen der digitalen Medien nutzen und Gefahren meiden zu können. Die Erarbeitung dieser Fähigkeiten schliesst den Einsatz digitaler Medien aus: Ausgangspunkt vieler Lernprozesse sind sowohl soziale Interaktionen als auch kognitive Aneignungsprozesse innerhalb der Klasse.

LP sehen sich zunehmend mit den Auswirkungen fehlender Regulierung seitens der Eltern (Monitoring) betreffs Verfügbarkeit, Konsumzeit und Inhalte digitaler Medien konfrontiert. Dies führt zu einer zunehmenden Beschäftigung der SuS mit unterrichtsfernen Inhalten, was nicht nur hinderlich für den individuellen schulischen Lernprozess ist, sondern auch zu schweren sozialen Implikationen innerhalb der Klassengemeinschaft führt. Unangemessene Inhalte, Konsumzeit und nichtaltersgemässe digitale Aktivitäten überfordern SuS und führen dazu, dass im Setting Schule zunehmend Unterrichtszeit für die Klärung unangemessener digitaler Aktivitäten und deren zwischenmenschliche und strafrechtliche Folgen geopfert werden muss; mitunter müssen externe Fachleute zur Klärung hinzugezogen werden. Diese Implikationen beeinträchtigen den Lernprozess beteiligter und unbeteiligter Klassenmitglieder.

Eltern: Eltern sind die wichtigsten Bildungsakteure im ausserschulischen Lernfeld. Ob ein Kind die Medien in späteren Jahren sinnvoll nutzen kann oder nicht, hängt von der Mediensozialisation in Elternhaus und Schule ab (vgl. Hübner, 2016). Eltern kommt deshalb eine regulierende Aufgabe (Monitoring) und Vorbildfunktion zu. Je jünger die Kinder sind, umso schlechter können sie sich dem Bildschirm entziehen und umso gravierender sind die Wirkungen der Bildschirmmedien für die Entwicklung (vgl. Bleckmann, 2018). Neben der anspruchsvollen Aufgabe der Medienerziehung sind Eltern den zunehmend aggressiven Werbestrategien der bildschirmproduzierenden Industrie ausgesetzt. Diese deklariert frühe digitale Aktivitäten im häuslichen Umfeld als lernförderlich und deshalb unverzichtbar. Eltern möchten einen erkennbaren Weg sehen, ab welcher Altersstufe digitale Medien in Schule und Unterricht eingesetzt werden. Eltern der RSSW werden eingeladen, klassenintern individuelle Vereinbarungen miteinander zu treffen, die Verfügbarkeit, Konsumzeit und Inhalte digitaler Medien im häuslichen Umfeld und bei gemeinschaftlichen «halbprivaten» Events regeln. Die Erfahrung hat gezeigt, dass der Gruppendruck bei Eltern und SuS dadurch gemildert werden kann.

Indirekte Medienpädagogik

Die indirekte Medienpädagogik geht der direkten Medienpädagogik voraus. Die indirekte Medienpädagogik adressiert die menschlichen Fähigkeiten, die an Bildschirmen nicht erlernt werden können. Diese sind ausführlich im Lehrplan der Elementarpädagogik beschrieben und können hier folgendermassen umrissen werden:

- senso-motorische Fähigkeiten, die den Bewegungssinn ansprechen,
- soziale Fähigkeiten wie Sprechen, Zuhören und
- altersgerechte Produktionstätigkeiten wie Malen und Musizieren sowie
- Fantasiefähigkeit wie sie u.a. im freien Spiel zum Ausdruck kommt.

Der vertieften Beschäftigung mit künstlerischen Tätigkeiten kommt hier eine besondere Bedeutung zu. Um diese Fähigkeiten auszubilden zu können, brauchen Kinder eine lernförderliche und nachahmenswerte Umgebung, sowie eine alters- und entwicklungsabhängige Medienabstinenz. Ein verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien geht von inneren und äusseren Voraussetzungen aus. Fähigkeiten wie Lesen, Schreiben und Rechnen bleiben auch in einer digitalisierten Welt die Eintrittskarten für eine selbstbestimmte Teilhabe an der Gesellschaft und sind die Voraussetzungen für einen sinnvollen Gebrauch digitaler Anwendungen.

Digitalität ist ein Kulturphänomen der menschlichen Entwicklung. Dazu gehört auch die Entwicklung der bewegten Bilder. Im schulischen Kontext kann die Entwicklung der bewegten Bilder altersabhängig und handlungsorientiert in den Unterricht eingebettet werden. SuS können sich punktuell mit sensomotorisch anregenden Bild-Projekten befassen und in verschiedenen Unterrichtssequenzen ein Konzeptverständnis der «Bewegtbilder» erlangen. So kann die Entwicklung und die Herstellung eines Daumenkinos, Schattenspiels, Praxinoskopes oder eines Stop-Motion-Knet-Trickfilm als Vorstufe für digitale Anwendungen handlungsorientiert erlebbar und verstehbar gemacht werden.

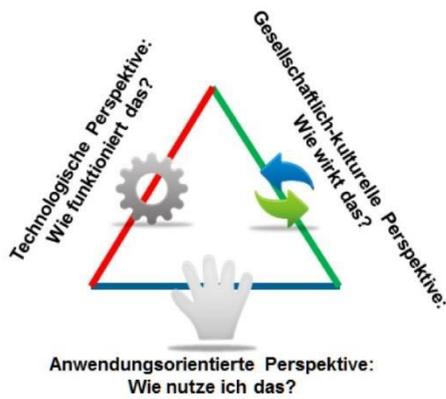
Projekte und projektierte Interventionen der indirekten Medienpädagogik:

- Puppenspiel (Elementarstufe)
- Freispiel und Waldtage (Elementarstufe)
- Figuren- und Schattentheater integriert in Unterrichtsinhalte (ab Klasse 2/3/4)
- Daumenkino (ab Klasse 3/4/5)
- Analoges soziales Netzwerk (ab Klasse 6)
- Computer Science unplugged (ab Klasse 5/6)
- Stop-Motion-Trickfilm (ab Klasse 5)
- Praxinoskop (ab Klasse 6)

Direkte Medienpädagogik

Direkte Medienpädagogik fokussiert die Nutzung, das Verständnis und die Wirkungen der digitalen Technik. Um digitale Geräte zur Arbeit zu nutzen, brauchen SuS Anwendungskompetenzen und Übung. Diese erlangen SuS der RSSW ab der 8. Klasse im Fach Computerkunde. Hier werden sowohl Grundlagen der Anwendungstechnik, ein Konzeptverständnis und kritische Reflexion in Bereichen der Mediennutzung veranlagt. Weitere Themen sind: Gestaltung einer digitalen Bewerbung samt tabellarischem Lebenslauf und Anschreiben, Informationskompetenz, Quellenkritik und die Zehnfinger-Schreibtechnik. Das Unterrichtskonzept in der Computerkunde folgt dem Aufbau, wie sie der Dagstuhl-Erklärung zu entnehmen ist. Demnach besteht der Unterricht zu einem Teil aus Anwendungstechnik, kritischer Reflexion und Technik- und Konzeptverständnis.

- Anwendungskompetenz (die SuS benutzen eine Anwendung)
- Reflexion (die SuS reflektieren die Wirkung und Bedeutung der Anwendung)
- Konzeptverständnis (die SuS erlangen Kenntnis davon, wie die Anwendung funktioniert)



Schülerinnen und Schüler...

- «Anwendung» ... nutzen Informations- und Kommunikationstechnologien in allen Bereichen des Lebens effektiv und effizient.
- «Medien» ... produzieren digitale Inhalte und reflektieren die Nutzung, Bedeutung und Wirkung von (digitalen) Medien kritisch.
- «Informatik» ... verstehen Grundkonzepte der automatisierten Informationsverarbeitung, nutzen sie zur Entwicklung von Lösungsstrategien in allen Lebensbereichen und zum Verständnis der Informationsgesellschaft.

phsz

Quelle: Döbeli (2016): Dagstuhl-Dreieck: <http://blog.doebe.li/Blog/DagstuhlDreieck>

Entwicklungsbedürfnisse in den einzelnen Altersstufen

Elementarstufe: Kindergarten, 1. und 2. Klasse

Entwicklungsbedürfnisse: Die Entwicklungsbedürfnisse der Kinder in der Elementarstufe betreffen den Aufbau des physischen Leibes und die Ausbildung sozialer, produktiver und kognitiver Fähigkeiten. Eine reiche, alle Sinne ansprechende Umgebung ermöglichen ihnen Entfaltung, in dem sie sich ihrem Alter entsprechend und individuell entwickeln können. Dementsprechend gestalten die LP der Elementarstufe den Unterricht und die Umgebung

dahingehend, dass ein gesundes Verhältnis zum eigenen Körper, Sicherheit und Klarheit im Fühlen, Initiative, Fantasie, moralische Verantwortlichkeit im Handeln und Eigenständigkeit im Urteilen und Denken gefördert wird. (vgl. Lehrplan der Elementarstufe, 2006)

Wirkungen der digitalen Medien: Unangemessener Medienkonsum wirkt sich in dieser Altersstufe besonders negativ im Bereich der Sprach- und Bewegungsentwicklung aus. Gesicherte wissenschaftliche Erkenntnisse beschreiben eine nachweisbare Einschränkung der Neuroplastizität des Gehirns bei nicht altersgemäßem Gebrauch der Medien. Dies beeinflusst den weiteren Verlauf der Bildungsbiografie und hat negative und irreversible Folgen in der weiteren kognitiven Entwicklung. Kinder der Elementarstufe sind darauf angewiesen, dass sie vor Medienkonsum geschützt werden. Damit Kinder die Grundlagen der Medienmündigkeit entwickeln können, sollten Eltern und LP dafür sorgen, dass anhand realweltlicher Erlebnisse ihren Fähigkeiten entsprechend ein Kohärenzerleben stattfinden kann. Dafür brauchen Kinder sowohl im schulischen wie auch im ausserschulischen Raum Zeit und Ruhe. Bildungsräume der RSW bleiben deshalb frei von digitalen Medien;

Da Sinnesentwicklung, Fantasiefähigkeit, Sozialkompetenz und Selbstkontrolle fortlaufend geübt und differenziert werden, kommt dem freien Spiel in dieser Altersstufe eine besondere Bedeutung zu. In dem Masse, wie digitale Medien im Umfeld des Kindes präsent sind, verdrängen diese die freien, schöpferischen Betätigungen. Auf Kinder wirken digitale Medien anders als auf Erwachsene: Kinder können sich dem Sog der bewegten Bilder nicht entziehen.

Gesicherte Erkenntnisse verweisen auf den Zusammenhang von frühem Konsum digitaler Medien mit Aufmerksamkeits-, Sprach- und Schlafstörungen. Kinder der Elementarstufe sind den Manipulationsversuchen von Werbung schutzlos ausgeliefert, ohne dass sie die Absichten der Werbung durchschauen können. Durch niederschwellige Angebote an Vergesellschaftungsmöglichkeiten (Social Media) werden Kinder aufgefordert, Daten und Informationen von sich preiszugeben, die nahezu unauslöschlich im Netz sind.

Eltern mit Kindern in der Elementarstufe werden eingeladen, sich bei Bedarf über Verfügbarkeit, Konsumzeiten und Inhalte digitaler Medien auszutauschen, abzusprechen und zeitlich begrenzte Vereinbarungen zu treffen. Dies kann den Gruppendruck innerhalb der SuS und der Eltern mildern.

Massnahmen in der Elementarstufe

Für Klassen der Elementarstufe ist der pädagogische Raum ein Bewegungs-, Sprach-, Fantasie- und Primärerfahrungsraum. Dieser bleibt frei von digitalen Medien. Zusätzlich zu den Primärerfahrungsräumen des täglichen schulischen Settings kommen wöchentliche Waldtage, Jahresfeste, Feiern, Exkursionen und andere gemeinschaftliche Unternehmungen. Kinder ab der 1. Klasse werden sowohl in kognitiven als auch in kreativen, produktiven Tätigkeiten gefördert und erleben im Tun neben dem Fähigkeitserwerb wie Lese-, Schreib- und Rechenkompetenzen auch Selbstwirksamkeit.

Unterstufe: 3. bis 6. Klasse

Entwicklungsbedürfnisse: Das Entwicklungsbedürfnis der SuS der 3.-6. Klasse fokussiert weiter den Fähigkeitserwerb in kognitiven Fächern sowie den Erwerb der Leibes- und Sozialkompetenzen. Andererseits gewinnen in dieser Stufe soziale Interaktionen innerhalb der Klasse und ausserhalb der Familie an Bedeutung. Ein bewusstes Wahrnehmen der Aussenwelt und ein ausgeprägtes Weltinteresse an allen wahrnehmbaren Vorgängen eröffnen neue Erlebnis- und Gestaltungsräume. Gleichzeitig findet in diesem Alter auch eine Verinnerlichung der Erlebniswelt statt. Kinder dieser Klassenstufe haben inner- und ausserschulische Vorbilder und beziehen ihre eigene Sozialisation auch aus digitalen Medien. Das ist der uneingeschränkten Präsenz der digitalen Medien und dem wahrnehmbaren Interesse der Erwachsenen im ausserschulischen Lernfeld an medialen Betätigungen geschuldet. Kinder in der genannten Altersstufe ahmen bewusst und unbewusst Tätigkeiten der Aussenwelt nach und sind aufgrund ihrer psychosozialen Reife auf einen Schutzraum angewiesen, da sie sich noch nicht dem Sog der Medien entziehen können.

Wirkungen der digitalen Medien: Für Kinder der genannten Altersstufe haben digitale Medien zunehmende Bedeutung. Unabhängig davon, ob SuS im ausserschulischen Umfeld den Medien ausgesetzt sind oder nicht, tangiert die Allgegenwart der Bildschirme und medial vermittelter Inhalte die seelische Entwicklung der Kinder. Dabei geht es sowohl um fragwürdige Vorbilder als auch um nichtaltersgemässe Themen wie Pornografie, Gewalt, Werbung und Verrohung menschlicher Sprache und Umgangsformen. Kinder dieser Altersgruppe können noch nicht zwischen Fiktion und Wirklichkeit unterscheiden und nehmen Inhalte ungefiltert und ohne kritische Distanz auf. Der Konsum digitaler Bilder hat eine nachteilige Wirkung auf die Fantasiekraft und Vorstellungen und somit auf die späteren kognitiven Leistungen der Kinder. Eine wissenschaftlich gesicherte Erkenntnis ist der Zusammenhang von Dauer und Art des Medienkonsums mit schlechter Schulleistung, verzögerter Sprachentwicklung und Schlafstörungen. Nichtaltersgemässe Inhalte und Konsumzeiten belasten das Kind nachhaltig und sorgen auch in der Schulzeit für gedankliche Ablenkung durch ausserschulische Inhalte, Schlaf- und Konzentrationsmangel.

Eltern mit Kindern in dieser Stufe werden eingeladen, sich über Verfügbarkeit, Konsumzeiten und Inhalte digitaler Medien zu besprechen und zeitlich begrenzte Vereinbarungen zu treffen. Dies kann den Gruppendruck innerhalb der SuS und der Eltern mildern.

Massnahmen in der Schule

Im Anbetracht der negativen Auswirkungen des Medienkonsums bleiben die Bildungsräume der RSW frei von digitaler Technik. Damit soll die freie seelische und kognitive Entwicklung des Kindes gestärkt werden. Der soziale Arbeits- und Lernraum der Klassengemeinschaft gewährt Schutz und ermöglicht durch vielfältige Interaktionen die Lösung von Problemen im realweltlichen Setting. Bewegungs- Sprach- und Sozialkompetenzen werden anhand der

Unterrichtsinhalte und -tätigkeiten fortlaufend verfeinert, weiterentwickelt und in der Klassengemeinschaft reflektiert.

Neben der Stärkung des realweltlichen Erlebnisraumes können Interventionen wie z.B. die Einrichtung eines analogen Netzwerkes in der 6. Klasse (in Anlehnung an Facebook und Instagram) Voraussetzungen für den späteren Umgang mit sozialen Netzwerken («Social Media») schaffen. Der Umgang mit Bildern, Textmitteilungen, Freundschaftsanfragen und Kommentaren kann geübt und reflektiert werden. Dadurch sensibilisieren SuS den Bereich Kommunikation, Umgangsformen und Taktgefühl und bekommen einen erlebnisgesättigten Einstieg in den Bereich «Social Media» ohne sich vorschnell den Gefahren der Netzwerke auszusetzen.

Oberstufe: 7.-9. Klasse

Entwicklungsbedürfnis: Die entwicklungsbedingten physischen und seelischen Veränderungen der SuS in der Oberstufe spiegeln sich in ihren vielfältigen Aktivitäten in Schule, Freundeskreis und den medialen Aktivitäten. Die enge Bindung an das Elternhaus wird von Bindungen und Freundschaften ausserhalb des häuslichen Umfeldes abgelöst. Eltern und LP treten jetzt vermehrt als Lernbegleiter und Ansprechpartner auf, ohne ihre wichtige Vorbildfunktion zu verlieren. Die erwachende Urteilskraft befähigt SuS, Sachverhalte, die durch Aussenwelt und Schule an sie gelangen, zu prüfen und zu bewerten. Während der enormen neuro-physiologischen Umgestaltung ist es empfehlenswert, Jugendlichen klare Anhaltspunkte und Grenzen zu setzen und deren Beachtung und Einhaltung einzufordern. Jugendliche möchten ihren Platz in der Gemeinschaft suchen und finden. Auf diesem Weg müssen sie sich auch mit den gesellschaftlichen Wertvorstellungen auseinandersetzen. Für Jugendliche findet Lernen in der vernetzten Welt sowohl in der Schule als auch an digitalen Geräten statt.

Eltern mit Jugendlichen dieser Klassenstufe werden eingeladen, sich über Verfügbarkeit, Konsumzeiten und Inhalte digitaler Medien zu besprechen und zeitlich begrenzte Vereinbarungen zu treffen. Dies kann den Gruppendruck innerhalb der SuS und der Eltern mildern.

Wirkungen der digitalen Medien: Sobald Eltern Jugendlichen ein internetfähiges Gerät ohne Nutzungseinschränkung überlassen, wird dieses zum ständigen und scheinbar unverzichtbaren Begleiter. Wissenschaftlich gesicherte Erkenntnisse belegen Risikofaktoren wie Suchtgefahr, soziale Isolation und Einbussen schulischer Leistung. Jugendliche sind hauptsächlich im Multimediabereich (Gamen, Chatten, Filme schauen) aktiv. Gleichzeitig tritt durch die enorme Kraft der medialen Bilder eine Verarmung der eigenen inneren Bildhaftigkeit auf. Wissenschaftliche Untersuchungen bestätigen ein abnehmendes Lese- und Textverständnis und gehen dem Verdacht nach, dass dieses dem Verlust der Bildhaftigkeit geschuldet ist. Mit zunehmendem Sprachverlust nehmen Bildungschancen rapide ab. Bei Jugendlichen, die sich unangemessenem Konsum und Inhalten medialer Angebote aussetzen, können

Schlafschwierigkeiten sowohl was die Menge als auch die Schlafqualität auftreten. Auch die Konzentrationsfähigkeit und die Konzentrationsspanne für schulische Themen nimmt ab. Nicht alters- und entwicklungsentsprechende Themen aus dem Sektor Multimedia können zu Vereinsamung, Depressionen bis und mit suizidalen Absichten führen. Eltern mit Jugendlichen in der Oberstufe wird deshalb im Einklang mit der Präventionsforschung nicht nur empfohlen, das Jugendzimmer frei von digitalen Medien zu halten und digitale Geräte während der Schlafenszeit abgeschaltet ausserhalb des Schlafzimmers zu deponieren sondern auch das Gespräch mit den Jugendlichen betreffend Inhalte und Nutzungszeiten zu suchen.

Massnahmen in der Oberstufe

Um ein sozial angenehmes Klima in «Echtzeit» zu gewährleisten, bleiben die Schulzimmer der Oberstufe frei von digitalen Medien. Um dies zu gewährleisten werden die Eltern der Oberstufe gebeten, die Jugendlichen zu ermuntern, ihr digitales Gerät zu Hause zu lassen. Wer digitale Geräte mit in die Schule bringt, muss diese zu Beginn des Unterrichtes unaufgefordert an einem dafür vorgesehenen Aufbewahrungsort deponieren. Einzige Ausnahme ist die Computerkunde, in der auch BYOD Projekte (Bring Your Own Device) in verschiedenen Formaten stattfinden. Neben dem kognitiv anspruchsvollen Epochen- und Fachunterricht der allgemeinbildenden Fächer, gibt es für Klassen der Oberstufe eine Reihe von gemeinschaftlichen künstlerischen Projekten, in denen sich die Jugendlichen in ihrem Durchhaltevermögen und ihrer Willensschulung üben. In Standortgesprächen fokussieren die LP die Entwicklung und den Bedarf an individueller Unterstützung. Im Fach Computerkunde schulen die SuS der 8. und 9. Klasse neben Anwendungstechniken und Konzeptverständnis auch die kritische Reflexion zu ausgesuchten, aktuellen Themen wie zum Beispiel im Bereich «Nachhaltige Entwicklung».

Freiwillige Elternvereinbarungen

Eine Freiwillige Elternvereinbarung ist eine handlungsorientierte Intervention, die in einem Klassenelternabend stattfindet. Eltern formulieren Entschlüsse, die "Verfügbarkeit", "Konsumzeit" und "Inhalte" digitaler Angebote alters- und entwicklungsabhängig regeln. Dabei orientieren sich die Eltern an den Entwicklungsbedürfnissen der Kinder und Jugendlichen.

Es geht nicht um eine machtzentrierte Verbotshaltung, weder seitens der Schule den Eltern gegenüber noch der Eltern den Jugendlichen gegenüber. Ein entwicklungsabhängiger und angemessener Umgang mit digitalen Medien ist ein Garant dafür, dass Kräfte für entwicklungsfördernde Freizeitaktivitäten, genügend Schlaf und Aufmerksamkeitskräfte für den Unterricht und das "Real-Life" verfügbar sind.

Medienmündiger Umgang mit digitaler Technik setzt menschliche Reife voraus, ähnlich einem Fahrzeugführerschein, der Ermessen und Bewusstsein der Gefahren voraussetzt und nicht nur die Betätigung der Pedale. Die Freiwilligen Elternvereinbarungen möchten eine Hilfe und Unterstützung sein, gemeinsam mit den Lehrpersonen und im Sinne der Steiner Pädagogik,

realitätsnahen und verantwortungsvollen Umgang mit der digitalen Technik zu üben. In regelmässig stattfindenden Elternabenden erarbeitet jede Klassenelternschaft individuelle, zeitlich begrenzte Vereinbarungen, die den Gruppendruck merklich mildern und soziale Prozesse im schulischen Kontext stärken können. Diese Vereinbarungen müssen nach Ablauf ihrer Gültigkeit auf ihre Tragfähigkeit hin überprüft werden.

Die Rückmeldungen der vergangenen Jahre dazu sind überwiegend gut: Eltern fühlen sich in ihrer Erziehungskompetenz gestärkt. Zudem nehmen viele Elternhäuser wahr, dass ein klarer und geregelter Umgang mit digitaler Technik das Familienleben sowohl stärken und nachhaltig positiv beeinflussen kann als auch den kindlichen Entwicklungsbedürfnissen entspricht.

Nach vier Jahren ist das positive Ergebnis der Freiwilligen Elternvereinbarungen deutlich wahrnehmbar: Die Ausstattungsgeschwindigkeit und der Konsum sind im Vergleich zu Klassen in der öffentlichen Schule deutlich gedrosselt.

Fazit

Die RSSW setzt in allen Altersstufen auf eine handlungsorientierte, pro-aktive Haltung im Bereich der digitalen Medien.

Die «Verfügbarkeit» ist für die Mediensozialisation der Kinder und Jugendlichen entscheidend. Freiwillige Elternvereinbarungen zielen darauf ab, die Verfügbarkeit (also den Moment, in dem das Elternteil dem Kind /Jugendlichen das digitale Gerät für den eigenen Gebrauch uneingeschränkt überlässt) der Kinder/Jugendlichen mit klaren Vorgaben bis möglichst zum Ende der 8. Klasse hinauszuzögern. Diese Massnahme hat vierfache Wirkung:

- Zum einen wird das digitale Gerät nicht zum niederschwellig verfügbaren Zeitvertreib genutzt.
- Dadurch werden alternative, entwicklungsfördernde Beschäftigungsmöglichkeiten begünstigt.
- Wenn keine digitalen Geräte verfügbar sind, finden im häuslichen Umfeld mehr Interaktionen mit direkter Kommunikation statt.
- Dies wirkt wiederum stärkend auf die Sozialkompetenz der Kinder und Jugendlichen. Das Kind/der oder die Jugendliche sind dadurch ausserdem geschützt vor problematischen Inhalten wie Werbung, Gewalt und Pornografie.

Anhang

Beispiel einer Freiwilligen Elternvereinbarung

Freiwillige Elternvereinbarung *

der Eltern der XY Klasse an der RSSW

*Die Freiwillige Elternvereinbarung gilt bis Nach Ablauf dieser Frist wird sie auf ihre Tragfähigkeit hin überprüft.

Einleitung, Grundbedürfnis

Wir wollen unseren Kindern im Sinne der Steiner Pädagogik während der Schulzeit gemeinsam mit ihrem Lehrer Herrn.... /ihrer Lehrerin Frau... einen Lernraum schaffen, in dem sie ungestört und sinnentfaltend lernen und arbeiten können. Ein besonderes Anliegen ist uns hierbei das soziale Miteinander und die entwicklungsgerechten Aktivitäten.

Aus diesem Grund vereinbaren die Eltern der XY. Klasse untenstehende Regeln im Umgang mit elektronischen Medien (PC, Laptop, Smartphone, Konsole, Kino, Ipod, Smartwatch im Folgenden mit „Bildschirmmedien“ zusammengefasst)

1) In der Schule, während des Unterrichtes, in den Pausen

Ist in der Schulordnung geregelt.

2) In Klassenlagern, Exkursionen, Schulveranstaltungen

Ist klassenindividuell geregelt.

3) Im halbprivaten Bereich wie Schulweg, Veranstaltungen mit Klassencharakter

(Geburtstag, Party, Besuch)

Hier tragen die Eltern die auf dem Medien-Elternabend diskutierten Punkte zusammen, für die sie sich gemeinsam für einen begrenzten Zeitraum festlegen wollen. Dabei werden sowohl die Entwicklungsbedürfnisse der Kinder /Jugendlichen, als auch Erkenntnisse der Mediensucht- und Präventionsforschung berücksichtigt.

4) Im privaten, familiären Bereich

Hier tragen Eltern die auf dem Medien-Elternabend diskutierten Punkte zusammen, für die sie sich gemeinsam für einen begrenzten Zeitraum festlegen wollen. Dabei werden sowohl die Entwicklungsbedürfnisse der Kinder /Jugendlichen als auch Erkenntnisse der Mediensucht- und Präventionsforschung berücksichtigt.

Verabschiedet von den anwesenden Eltern am.....

Protokoll:

Zusatz zum Medienkonzept

Aus gegebenem Anlass hat das Kollegium eine Ergänzung zum bestehenden Medienkonzept verabschiedet. Es soll in den Klassen das Verantwortungsbewusstsein stärken und den in den Medienelternabenden gefassten Entschlüssen zu mehr Verbindlichkeit verhelfen.

In regelmässig stattfindenden obligatorischen Medienelternabenden werden Eltern als Erziehungsverantwortliche für die Chancen und Gefahren der Nutzung digitaler -geräte sensibilisiert. Dabei werden neueste Forschungsergebnisse der Medienwirkungsforschung und Suchtprävention berücksichtigt. Ziel dieser Elternabende ist, eine von den Eltern verbindlich einzuhaltende und zeitlich begrenzt geltende Vereinbarung zu treffen. Diese regelt die Verfügbarkeit, Nutzungszeit und Inhalte der digitalen Medien für Kinder und Jugendliche der jeweiligen Klasse. Diese Bekräftigung dient den im Medienkonzept formulierten Grundsätzen. Die mehrjährige Praxis hat gezeigt, dass Eltern, Kinder und Jugendliche entlastet werden und der Gruppendruck (Peer-Pressure) entschärft wird. Zusätzlich besuchen Experten des Jugenddienstes die Klassen der Oberstufe, um die Schülerinnen und Schüler auf mögliche Gefahren hinzuweisen.

Aus verschiedenen Gründen sehen sich Schule und LP mit der Situation konfrontiert, dass die Vereinbarungen vereinzelt nicht zur Kenntnis genommen oder trotz Zusage nicht eingehalten werden. Dadurch haben sich in den vergangenen Jahren Mobbingfälle sowie strafrechtlich relevante Handlungen vom häuslichen Umfeld ausgehend ereignet, die im Umfeld der Schule ein entschiedenes Handeln seitens der LP erforderten. Die Erfahrung der letzten Jahre hat gezeigt, dass LP mit erheblichem Zeitaufwand Klärungsprozesse zwischen SuS und Eltern und SuS untereinander einleiten und begleiten müssen. Manchmal mussten Fachkräfte hinzukommen, um dies aufzuarbeiten. Das belastete das Schulbudget und nimmt auch bei den nicht beteiligten SuS viel Unterrichtszeit in Anspruch.

Die Schule setzt auf Prävention, regelmässige Medienelternabende und auf Aufklärung der Klassen, sowohl durch dafür ausgebildete Kolleginnen und Kollegen, als auch durch Fachkräfte der Polizei. Werden trotzdem von Schülern mit internetfähigen Geräten soziale Konflikte, Vergehen oder gar Straftaten begangen, bringt die Schule Vorgänge mit Verdacht auf strafbare Aktionen bei den zuständigen Behörden zur Anzeige. Auch die etwaige psychologische Begleitung gehört in den Verantwortungsbereich der betroffenen Familie. Im Falle einer notwendigen Intervention durch Fachkräfte von aussen gehen sämtliche Kosten zu Lasten der betroffenen Eltern. Eine Intervention wird durch die Eltern veranlasst, verantwortet und soweit möglich, ausserhalb der Schule durchgeführt. Die RSSW als Schule in privater Trägerschaft kann für die dadurch entstehenden Kosten nicht aufkommen.

Medien- und Computerkunde Curriculum

RSSW 2018/19

Klasse	Themen aus der indirekten MP*	Themen aus der direkten MP*
KG 1/2/3	Fingerspiele, Eurythmie, Gesang, Malen, Freispiel, Stehpuppenspiel, Hören, Betrachten und Sprechen, Geschichten darstellen (innere Bildhaftigkeit), Lesen und Vorlesen	
4/5	Schattenspiel, bewegtes Theater und bewegte Figuren, Lesen, Zuhören, Musizieren, Besuch der öff. Bibliothek, Recherche mit Printmedien.	
5/6	Alles wie 4/5 und: Analoges Netzwerk, Praxinoskop (Wundertrommel)	Bei Bedarf: Input der Jugendpolizei zum Thema Urheberrecht, Persönlichkeitsrecht, Soziale Netzwerke
6/7	Wie 4/5 und: Bewegung, Computer Science unplugged (Konzeptverständnis für Algorithmen) Sprache, Lesen, Präsentieren mit analogen Mitteln, Recherche.	Input der Jugendpolizei zum Thema Urheberrecht, Persönlichkeitsrecht, Soziale Netzwerke
7/8	Theaterprojekt, Musik, Eurythmie, Teamspiele, Klassenlager, Buchvorstellung.	Ab 8. Kl.: Recherche mit digitalen Geräten (BYOD), Quellenkritik, Textverarbeitung, Verschlüsselungstechniken, Algorithmen, Datendarstellung, Informatiksysteme, Themen aus NE (Nachhaltige Entwicklung)
9	Wie 7/8 und: Landwirtschaftspraktikum, Fremdsprachaufenthalt, Jahresarbeit mit praktischem und theoretischem Teil.	Wie 7/8 und: Präsentationstechnik, Spreadsheets, Jahresarbeit digital erstellen und präsentieren.

Die Schulzimmer aller Klassenstufen bleiben frei von digitalen Medien.

Indirekte Medienpädagogik: Die indirekte Medienpädagogik adressiert Basisfähigkeiten, die nicht an Bildschirmmedien erlangt werden können. Dazu gehören: Produktive Tätigkeiten wie Sprechen, Malen, Bewegen, Musizieren, Freispiel, Puppenspiel (bewegte Figuren).

Direkte Medienpädagogik sind Aktivitäten, die an digitalen Geräten ausgeführt werden. Ein eigenes Zeitgefäss steht für Klasse 8 und 9 zur Verfügung.

Literaturliste

Bleckmann, P. (2012). Medienmündig - wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen lernen. Stuttgart: Klett-Cotta.

Bleckmann, P., Leipner, I. (2018). Heute mal bildschirmfrei. Das Alternativprogramm für ein entspanntes Familienleben. München: Knauer

Bleckmann, P., & Mößle, T. (2014). Position zu Problemdimensionen und Präventionsstrategien der Bildschirmnutzung. SUCHT-Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis/Journal of Addiction Research and Practice, 60(4), 235-247.

BLIKK Studie (2017). Studie zur Bewältigung, Lernverhalten, Intelligenz, Kompetenz, Kommunikation. https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Drogenbeauftragte/4_Presse/1_Pressemitteilungen/2017/2017_II_Quartal/Factsheet_BLIKK.pdf (am 18.3.2018)

Feierabend, S., Plankenhorn, T., Rathgeb, T. (2017): KIM-Studie 2016. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf (am 12.2.2019)

Hübner, E. (2015): Medien und Pädagogik. Gesichtspunkte zum Verständnis der Medien, Grundlagen einer anthroposopisch-anthropologischen Medienpädagogik. Stuttgart: edition waldorf.

Rathgeb, T. (2018): JIM- Studie 2018. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf (am 12.2.2019)

Leung, L., & Lee, P. (2011). The influences of information literacy, internet addiction and parenting styles on internet risks. *New Media and Society*, 14(1), 117-136.

Rehbein, F., Kleimann, M., & Mößle, T. (2010). Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269-277. doi: 10.1089/cyber.2009.0227.

Schmidt, R. (2018) Digitaler Wandel als Gesellschaftssituation. https://www.goetheanum-paedagogik.ch/fileadmin/paedagogik/Artikel/Robin_Schmidt_Digitaler_Wandel.pdf (am 12.2.2019)

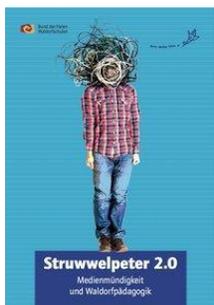
Literaturempfehlungen (Auswahl)



Gesund aufwachsen in der digitalen Medienwelt

Neuer Ratgeber von diagnose:media

Ein Buch, das Eltern, Großeltern, ErzieherInnen und LehrerInnen helfen wird, einen Weg zu finden, wie sie mit den digitalen Medien in der Erziehung ihrer Kinder umgehen können.



Arbeitskreis Medienmündigkeit und Waldorfpädagogik im Bund der Freien Waldorfschulen

Struwwelpeter 2.0 Medienmündigkeit und Waldorfpädagogik.

Erhältlich unter www.tp.de/bsio



Arbeitskreis Medienmündigkeit und Waldorfpädagogik im Bund der Freien Waldorfschulen (Hrsg.) (2017)

Struwwelpeter 2.1 Ein Leitfaden für Eltern durch den Medien-Dschungel

Download unter www.t1p.de/bswx



Bleckmann, Paula; Leipner, Ingo (2018).

Heute mal bildschirmfrei. Das Alternativprogramm für ein entspanntes Familienleben.

München: Droemer Knauer