

## FREIE WALDORFSCHULE LANDSBERG MEDIENKONZEPT ZUSAMMENFASSUNG

Der Umgang mit digitalen Medien\* stellt uns in der heutigen Zeit vor eine komplexe Herausforderung. Die rasante technische Entwicklung im Bereich der digitalen Kommunikation, Informationsverarbeitung und Unterhaltung bietet unserer Gesellschaft völlig neue Chancen und Risiken.

Unser Ziel ist es, zunächst im Rahmen einer indirekten Medienpädagogik unseren Schülern die Kompetenzen zu vermitteln, die sie benötigen, um einerseits die neuen Medien sinnvoll nutzen zu können und andererseits den in ihrer Nutzung liegenden Gefahren für ihre körperliche, seelische und geistige Gesundheit zu entgehen.

Zu den Kompetenzen gehören eine solide Allgemeinbildung, Sozialkompetenz, Souveränität, gesunde Urteilsfähigkeit und Empathie, Phantasie sowie Kreativität. Eine zu frühe Mediennutzung schwächt genau diese Kräfte, die erforderlich sind, um Medien kompetent nutzen zu können.

Erziehung zur Medienmündigkeit entsteht durch die Zusammenarbeit zwischen Schülern, Eltern und Lehrern. Für die Beratung und Betreuung von Kindern, Eltern und Lehrern in Sachen Medien gibt es an unserer Schule eine Medienbeauftragte sowie einen aus Eltern, Lehrern und Oberstufenschülern zusammen gesetzten Medienkreis. Basierend auf der Grundlage der Menschenkunde und Erziehungskunst Rudolf Steiners sieht das Medienkonzept an unserer Schule folgendes vor:

### Schüler:

- 1.- 8. Klasse: indirekte Medienpädagogik:

Erlernen der Kulturtechniken: Rechnen, Schreiben, Lesen und Anwendung dieser in Klassen- und Schulbibliothek, Recherche in Lexika, künstlerisches und musikalisches Betätigen, z.B. Malen, Singen, Erlernen eines Musikinstrumentes. Keine elektronischen Geräte im Unterricht, Hausaufgaben müssen ohne Internet und Bildschirmmedien zu erledigen sein. Bildschirmfreie Aufklärung über Gefahren im Internet, Datenschutz und soziale Netzwerke ab der 6. Klasse.

- 9.- 12. Klasse: direkte Medienpädagogik:

Beginn des Computerkundeunterrichtes (10- Finger-Schreibsystem am Ende der 8. Klasse): sinnvolle Nutzung des Internets sowie Kenntnis der Gefahren bzw. des Missbrauchs, Nutzung des Computers als nützliches und gestalterisches Werkzeug, Anwendung von Präsentationstechniken, geschichtliche und kulturelle Aspekte der Digitalisierung.

### Eltern:

- Zusammenwirken von Eltern und Lehrern im Sinne des Medienkonzeptes der Schule.
- In der Unterstufe erarbeiten die Eltern innerhalb der einzelnen Klassen eine individuelle Vereinbarung zum aktuellen und zukünftigen Umgang mit Medien. Die getroffene Vereinbarung wird jährlich im Rahmen eines Elternabends auf ihre Tragfähigkeit hin überprüft. Vorteil einer solchen Vereinbarung ist, neben dem Schutz der Kinder, dass der von der Mediennutzung häufig ausgehende Gruppenzwang innerhalb der Klassengemeinschaft entfällt.
- Regelmäßige Elternabende (thematisch aufeinander aufbauend) durch die Medienberaterin.

Themen: Wirkung der Medien auf die Kinder in den verschiedenen Altersstufen, Bildschirmmedien, Datenschutz, Computerspiele, soziale Netzwerke, Smartphones, Cybermobbing, Sucht und konkrete Handlungsempfehlungen für Kinder und Eltern. Die Elternabende dienen vor allem der Prävention und dem Austausch. Ziel ist es, einen bewussten Umgang mit digitalen Medien auch außerhalb des schulischen Kontextes zu ermöglichen.

### Lehrer:

- Zwei- bis viermal im Jahr finden Medienkonferenzen durch die Medienberaterin mit aktuellen Themen statt.
- Erhaltung einer aktuellen Grundlagenkompetenz zu digitalen Medien und deren Entwicklungen.
- In Hinsicht auf ihre Vorbildfunktion leben die Lehrer einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien vor.

### Allgemein

- Auf dem Schulgelände bleiben Handys und andere elektronische Geräte ausgeschaltet. Bei Zuwiderhandlung werden die Geräte vom jeweiligen Klassenlehrer konfisziert und müssen bei diesem von den Eltern abgeholt werden. Kostenfreie Telefone stehen in den Schulgebäuden zur Verfügung.
- Angestrebt ist auf Schul- und Klassenausflügen keine Internetfähigen Geräte mitzunehmen.

\* Zu den digitalen Medien zählen folgende Medienträger: Fernseher (zunehmend digitalisiert); Computer; Tablet-PC; Spielkonsole sowie Handy und Smartphone, respektive die von ihnen verbreiteten Medieninhalte.