

Freie Rudolf-Steiner-Schule  
Amtshof 5  
28870 Ottersberg



# Medienbildungskonzept 2024

**FRSS Ottersberg**

# 1. Vorwort

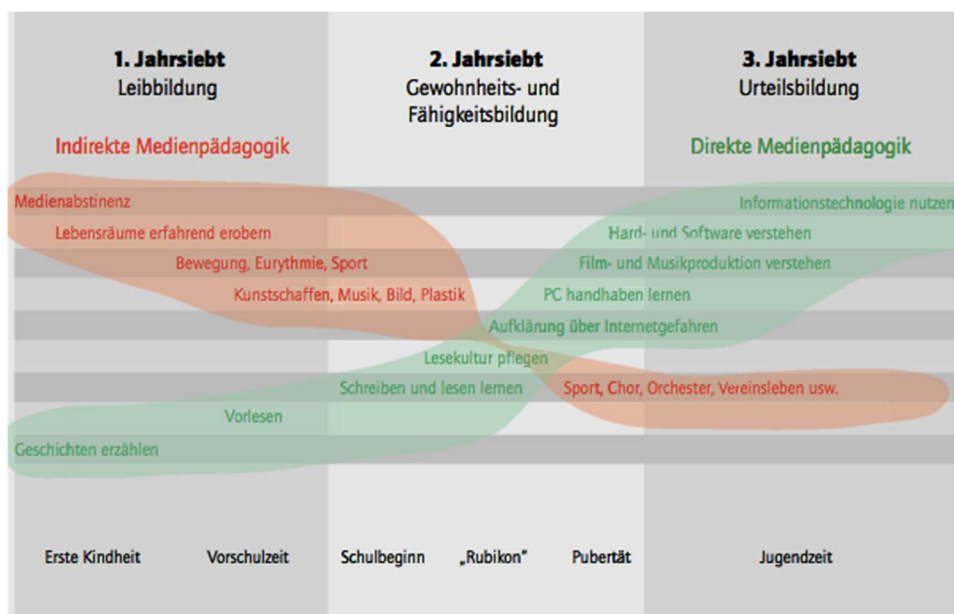
„Bücher werden in Schulen bald obsolet sein...Es ist möglich, jeden Zweig des Wissens der Menschheit mit Hilfe von Filmen zu lehren. Unser Schulsystem wird innerhalb von zehn Jahren vollkommen verändert sein.“

Thomas Edison (1913) - Erfinder der Glühbirne, des Plattenspielers und des Kinos, außerdem: Zeitgenosse von Rudolf Steiner

Weder Edison noch Steiner sahen sich 1919 mit einer technisch derartig überformten Welt konfrontiert, wie wir es heute tun, und doch hat die Waldorfpädagogik Antworten auf die Herausforderungen dieser Zeit. Wenn wir den Auftrag ernst nehmen wollen, unsere Schülerinnen und Schüler zu Zeitgenossen zu erziehen, dann können wir nicht anders, als sie auch zu Zeitgenossen einer digitalen Medienwelt zu machen. Dabei orientiert sich Waldorfpädagogik aber nicht am Stand der technischen Entwicklung, sondern an der Entwicklung des Kindes bzw. der Jugendlichen. Im Unterricht sollen unter dieser Prämisse wichtige Kompetenzen vermittelt werden, sodass sich die Schülerinnen und Schüler handelnd in einer digitalen Medienwelt orientieren können und sie zu gestalten vermögen. Die dazu erforderlichen Fähigkeiten lassen sich dabei indirekt und direkt vermitteln.

In der Waldorfpädagogik legen wir Wert darauf, dass das individuelle Reifen gemäß den Gesetzmäßigkeiten der menschlichen Entwicklung stattfinden kann. Außerdem sollen Kinder lebenspraktisch auf die Herausforderungen der Zeit vorbereitet werden. Das bedeutet, dass die verfügbare Technik sinnvoll genutzt werden kann, sie aber nicht zu Abhängigkeiten und Verkümmern von Kompetenzen führen darf.

Selbstverständlich brauchen Jugendliche heute am Ende ihrer Schulzeit die Fähigkeit, mit digitalen Medien umzugehen. „Der selbständige Umgang mit dem Computer setzt die Entfaltung eines eigenständigen Urteils voraus. Die eigene Urteilsfähigkeit entwickelt sich vor allem erst ab dem 12. Lebensjahr- und ab diesem Alter ist ein Umgang mit Computern, überhaupt mit IT-Technologie, als Medienträgern pädagogisch sinnvoll und notwendig.“ (Hübner, Stuttgart 2014)



Die indirekte Medienpädagogik beginnt mit dem Eintritt in die 1. Klasse. Deswegen vermitteln und üben wir die Fähigkeiten in Klasse 1-6, die im digitalen Zeitalter benötigt werden, aber in der Auseinandersetzung mit den digitalen Medien gar nicht oder nicht ausreichend erworben werden können. Dazu zählen soziale Kompetenzen wie z.B. das Lösen zwischenmenschlicher Konflikte oder das gewaltfreie Kommunizieren, aber auch das Ausbilden intrinsische Kreativität und die Beantwortung der Frage, wie aus Information Wissen wird.

In den weiterführenden Klassen der Mittel- und Oberstufe wird die direkte Medienpädagogik immer stärker und kann allen Bereichen zugeordnet werden, die sich mit konkreten Medieninhalten und Formen beschäftigen. In den unterschiedlichen Fächern soll durch Recherche die Kompetenz des zielgerichteten Suchens von Informationen im Internet, deren Verarbeitung und das korrekte Speichern ausgebildet werden. Zudem sollen die Schülerinnen und Schüler erlernen sich sicher und verantwortungsbewusst in der digitalen Umgebung zu bewegen, auch hinsichtlich der eigenen personengebundenen Daten. Die in der Unterstufe erworbenen Fähigkeiten können nun im Zusammenspiel mit den digitalen Möglichkeiten in kreative Produkte und geeignete Präsentationsformen genutzt werden. Das Gleiche gilt für die Kompetenz des Kommunizierens und Kooperierens. Diese erlernten Kompetenzen sollen in der Oberstufe darin münden durch Analysieren und Reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte zu erkennen. Ziel ist die Entwicklung einer Medienmündigkeit, die die Schülerinnen und Schüler handlungsfähig macht und ihnen eine Sicherheit im Umgang mit den Medien auf allen Ebenen gibt. Um dem gerecht zu werden, haben wir seit dem Schuljahr 23/24 zusätzlich das Unterrichtsfach Medienkunde in Klasse 7-9 mit jeweils zwei Schulstunden eingeführt.

Der sogenannte Digitalpakt schafft die Voraussetzung, uns technisch auf die Herausforderungen der Medienpädagogik einzustellen. Als Schulgemeinschaft sind wir angesichts des Digitalpaktes aber im Ganzen gefordert. Besonders die Lehrerinnen und Lehrer sind dazu aufgefordert, sich auf den Gedanken einzulassen, an den richtigen Stellen im Unterricht die Technik einzusetzen und so neue Lehr- und Lernformen zu nutzen.

Alle Kolleginnen und Kollegen haben die Verpflichtung sich fortzubilden, um sich so immer wieder auf den aktuellen Stand zu bringen. Die weitere Anschaffung von Endgeräten, der Ausbau der digitalen Infrastruktur und deren Wartung bzw. Pflege erfordert zukünftig die Einrichtung einer IT-Stelle.

In der Erziehungsgemeinschaft (Lehrerinnen/Lehrer - Schülerinnen/Schüler - Eltern) muss ein ständiger Austausch darüber bleiben, wie ein angemessenes Aufwachsen mit Smartphone, Computerspielen, Internet, Social Media etc. möglich ist. Dies wird in Medien-Elternabenden ab der 1. Klasse regelmäßig evaluiert und weiterentwickelt. Hierbei wird auch auf externe Expertise zurückgegriffen. Die Schule stellt sich der integrativen Aufgabe Medienkompetenz im Unterricht auszubilden.

## **2. Integration digitaler Medien im Schulalltag**

Die Feststellung zum Medieneinsatz im Unterricht in curriculärer Verknüpfung ergab ein differenziertes Bild über die Nutzung von Medien im Unterrichtszusammenhang (s. Punkt 3)

Die derzeitige Arbeit an der FRSS- Ottersberg mit digitalen Medien lässt sich in der fachspezifischen Nutzung von Medien in folgende Schwerpunkte unterteilen:

1. Gemeinsames Erarbeiten von Unterrichtsinhalten über digitalen Medien mit gleichzeitigem Austausch der Unterrichtsergebnisse in digitaler Form (u.a. Tablet)
2. Werkzeuge, Kommunikationsplattform und E-Mail-Austausch, Videoerstellung mit Endbearbeitung, Erstellung digitaler Audioaufnahmen und deren Endbearbeitung, Digitalfotografie und Präsentation)
3. Auswertung und Analyse komplexer Unterrichtsinhalte durch den Gebrauch digitaler Medien und damit der zielgerichtete Einsatz dieser Medien zum explorativen und erschließenden Umgang mit dem Unterrichtsinhalt (u.a. Tablets zur Analyse von Strukturen, Bewegungen, Sprache, physikalischen und biologischen Phänomenen; Mikroskopie und Präsentation über Beamer und Präsentationsgeräte, Filmanalyse und Analyse von Musikstücken)
4. Präsentation von Unterrichtsergebnissen mit Hilfe von digitalen Endgeräten (u.a. Smartboards, Beamer, Präsentationssoftware)
5. Digitale Medien als Unterrichtsbegleiter und Unterstützungs- bzw. Differenzierungswerkzeuge (u.a. digitale und online-Wörterbücher auf digitalen Endgeräten, Lern-Apps z.B. Anton-App v.a. Tablets; Tablets als Aufnahmegeräte und Abspielgeräte)
6. Erwerb von Fähigkeiten zur digitalen Kommunikation (Bildungsplattform) und digitaler Organisationsstrukturen.
7. Das Fach Medienkunde wurde im Schuljahr 23/24 an der FRSS eingeführt für die Klassen 7-9. Ziel des Faches ist eine Medienkompetenz (z.B. Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen, Medienaufklärung, Prävention im Umgang und Verhalten im Internet und mobilen Endgeräten (siehe Präventionskonzept)) für Schüler\*innen zu entwickeln.

## **3. Technische Ausstattung im Jahr 2024**

Die Schule investiert kontinuierlich in die technologische Infrastruktur, um eine pädagogisch sinnvolle Integration von Technologien im Unterricht zu gewährleisten.

1. **Interaktive Tafeln:** Die Klassen 7-9 verfügen über eine interaktive Tafel, die es Lehrern und Schülern ermöglicht, Inhalte von mobilen Geräten wie iPads oder Laptops auf die Tafel zu spiegeln. Dieses erleichtert den Unterricht und die Zusammenarbeit.
2. **Apple Classroom Manager:** Die Verwaltung der Geräte und die Spiegelung der Inhalte wird derzeit über Apples Classroom Manager organisiert, was eine zentrale Steuerung und Koordination der Geräte durch die Lehrkräfte erlaubt.
3. **Glasfaseranschluss und WLAN:** Alle mobilen Endgeräte greifen auf das Internet über einen leistungsstarken Glasfaseranschluss zu. Jedes Klassenzimmer ist mit einem eigenen WLAN-Accesspoint ausgestattet, was eine stabile und schnelle Internetverbindung für alle Geräte gewährleistet.
4. **iPad-Wagen:** Für die gesamte Mittel- und Oberstufe stehen zwei mobile iPad-Wagen zur Verfügung, die jeweils mit 10 iPads (9. Generation) ausgestattet sind. Diese Geräte können flexibel in verschiedenen Klassen eingesetzt werden, um den Unterricht digital zu unterstützen.
5. **Smartboard für die 12. Klasse:** In der 12. Klasse kommt ein fest installiertes Smartboard zum Einsatz, das interaktive Lernmöglichkeiten bietet und den digitalen Unterricht weiter erleichtert.
6. **Mobiles Active Panel für die 13. Klasse:** In der 13. Klasse wird ein mobiles Active Panel genutzt, das für den flexiblen Einsatz in verschiedenen Räumen gedacht ist und eine interaktive Oberfläche bietet.
7. **Mobiler Beamer:** In den Fällen, in denen kein Smartboard oder Active Panel zur Verfügung steht, wird derzeit ein mobiler Beamer verwendet, um Inhalte an die Wand oder eine Leinwand zu projizieren.
8. **Stationäre Arbeitsplätze:** Es sind vier stationäre Arbeitsplätze an der Schule vorhanden, die am Netzwerk angeschlossen sind. Jede/r Lehrer\*innen hat einen Microsoft-Zugang.

Dieses Setup bietet anfänglich eine moderne und effiziente Umgebung für digitalen Unterricht, reicht bei weitem aber nicht aus, um alle Schüler\*innen und Lehrer\*innen auf die digitale Welt vorzubereiten. Siehe dazu Perspektive.

#### 4. Mediennutzung in den Fächern

Klassenstufe	Fach/ Epoche	Eingesetzte Medien	Digitale Methoden und medienbezogene Inhalte
7, 8, 9	Sprachen	Smartboard, Ipad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- anwenden und üben von Vokabeln und Grammatik von im Unterricht durchgenommen Inhalten und gezeigten Graphiken</li> <li>- Anwenden und üben in einer LernApp, um Grundkompetenzen (Sprechen, Wortschatzarbeit, Grammatik und Schreiben) zu fördern</li> <li>- Videos, Audiodateien: Schulung von Aussprache, Hör-Sehverständnis und korrekte Wortstellungen im Satz</li> <li>- authentische sprachliche Vorbilder, aktuelle interkulturelle Kompetenz üben</li> <li>- teilen von digitalen Ergebnissen mit der Lerngruppe</li> <li>- nutzen von aktuellen Medien und gestalten (Präsentation, Filme, Podcasts, Hörspiele etc. erstellen)</li> </ul>
	Deutsch, Geschichte, Kunstgeschichte und Geografie, Religion, Musik	Smartboard, Ipad (mit entsprechenden Apps)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- schnelleres und komplexeres Visualisieren von Inhalten</li> <li>- einbezogen graphische Elemente können einbezogen werden</li> <li>- Nutzung von Tondokumenten, Filmen, Gemälden, Abbildungen, Fotos, usw. in großformatiger Qualität</li> <li>- anschauen von Theateraufführungen, Opern, Musicals in der Gemeinschaft</li> <li>- schnell verschiedene Bildbeispiele aufrufen und sie markieren bzw. sie beschriften, um z.B. unterschiedliche Kunststile zu verdeutlichen.</li> <li>- präsentieren von Referaten von Schüler*innen</li> <li>- betreiben von Internetrecherche</li> <li>- analysieren von Wetterkarten</li> <li>- nutzen der Dierckes Atlas-App für digitale Karten</li> <li>- erarbeiten von Referaten mit digital gestützter Präsentation</li> <li>- erstellen von Filmen (Erklärvideos), Grafiken, Hörspielen, Podcasts</li> <li>- kritische und reflektierte Mediennutzung (aller -Inhalte, Apps, usw.) kann direkt und unmittelbar erarbeitet werden</li> </ul>
	Mathematik, Biologie, Chemie, Physik	Smartboard, Ipad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Durch visuelle Bilder und Darstellungen können mathematische/ naturwissenschaftliche Probleme und Sachsituationen deutlicher besprochen werden</li> <li>- Zügiges Zugreifen auf vorherige Informationen (Wiederaufgreifen der letzten Tafelbilder)</li> <li>- erstellen von eigenen Erklärvideos durch die SuS</li> <li>- SuS machen Bilder oder untersuchen diese entsprechend den mathematischen oder naturwissenschaftlichen Phänomene</li> </ul>

Klassenstufe	Fach/ Epoche	Eingesetzte Medien	Kompetenzen und medienbezogene Inhalte
10 - 13	Sprachen	Beamer, Flachbildschirm, Whiteboard, Laptop, Abspielgeräte, Ipad, Kameras	<ul style="list-style-type: none"> <li>- speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.</li> <li>- präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge.</li> <li>- definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten.</li> <li>- benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes</li> </ul>

			<p>Sicherheitsbewusstsein.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und verarbeiten Suchergebnisse.</li> <li>- wählen geeignete Präsentationsformen für</li> <li>- eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.</li> <li>- teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht.</li> <li>- setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.</li> <li>- sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.</li> <li>- berücksichtigen kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen.</li> <li>- setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein</li> <li>- berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen</li> </ul> <p>(z. B. Erklärvideos auf YouTube verstehen, analysieren und vergleichen, produzieren und präsentieren, digitale Präsentationen in englischer Sprache, Analyse von Kurzfilmen mit social network-bezogenem Inhalt, Analyse von Romanausschnitten, Erstellung eigener Onlinetexte, Blog, Podcasts, Analyse und Bewertung von YouTube Rhetorik-Videos)</p>
10-11	Kunst	IPad, Dokumentenkamera, Beamer, Leinwand	<ul style="list-style-type: none"> <li>- entwerfen und produzieren künstlerische Werke</li> <li>- analysieren und reflektieren gestalterische Prozesse</li> <li>- sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien</li> </ul> <p>(Entwurfs- und andere Zeichnungen, Bearbeitung von Fotografien mit Bildbearbeitungssoftware, Bearbeitung von Portraits und Selbstportraits)</p>
12 - 13	Kunst	IPad, Dokumentenkamera, Beamer, Leinwand	<ul style="list-style-type: none"> <li>- entwerfen und produzieren künstlerische Werke</li> <li>- analysieren und reflektieren gestalterische Prozesse</li> <li>- sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien</li> </ul> <p>(Entwurfs- und andere Zeichnungen, Bearbeitung von Fotografien mit Bildbearbeitungssoftware, Bearbeitung von Portraits und Selbstportraits)</p>
10-13	Deutsch, Geschichte, Kunstgeschichte und Geografie, Politik-Wirtschaft	IPads, Beamer, Leinwand, Präsentationssoftware, Textverarbeitungssoftware	<ul style="list-style-type: none"> <li>- beurteilen und reflektieren die Wirkung von Medien</li> <li>- sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien</li> <li>- setzen sich mit dem Problem ständiger Verfügbarkeit und Erreichbarkeit auseinander</li> <li>- reflektieren die Potentiale der Digitalisierung</li> <li>- beurteilen mediale Darstellungen für die politische Meinungsbildung</li> <li>- interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch.</li> <li>- nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.</li> <li>- setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein</li> <li>- wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte</li> <li>- berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen</li> </ul>

			(z.B. Schaubilder / Grafiken analysieren und erstellen, Concept Maps digital erstellen, Erklärvideos analysieren und vergleichen, digitale Präsentationen, Analyse von Spielfilmen)
10-13	Mathe, Biologie, Chemie, Physik,	GTR Casio, IPad, Beamer, Leinwand,	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sichern sich Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien</li> <li>- kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.</li> <li>- nutzen digitale Werkzeuge zur Problemlösung und Modellierung</li> <li>- interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch</li> <li>- bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und nutzen digitale Lernmöglichkeiten/Werkzeuge/Medien zum Lernen und Arbeiten</li> <li>- wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung aus</li> <li>- interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch</li> <li>- bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse</li> <li>- bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen und Arbeiten</li> <li>- berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen</li> </ul> <p>(z.B. GTR: Darstellung von Funktionsgraphen, Simulationen und Animationen, Berechnung von Integralen, dynamische Geometriesoftware (z.B. GeoGebra) zum Visualisieren komplexer, sich stetig veränderbarer Sachverhalte nutzen, Internetrecherche zu industriellen Prozessen, digitale Werkzeuge zur Modellierung von Problemstellungen in der beurteilenden Statistik nutzen, Erklärvideos auf YouTube analysieren und vergleichen, produzieren und veröffentlichen (z.B. Stop-Motion, Slow Motion), bettermarks als Lernsoftware über die NBC nutzen, Referate mit digitalgestützter Präsentation, Mindmaps/Concept Maps digital erstellen)</p>

## 5. Perspektive

### Ausstattungsplanung

Um unser Ziel der Mediennutzung und die Entwicklung einer Medienmündigkeit perspektivisch gerecht zu werden, bedarf es einer Aufstockung digitaler Endgeräte in Form von Ipad-Wagen, Anschaffung weiterer digitaler Tafeln in den Klassenräumen von 10-13 und die Einrichtung einer umfangreichen Kommunikationsplattform. Die jetzige Kommunikationsplattform bietet z.B. keine E-Mailanbindung für jeden Teilnehmenden. Momentan werden die Ipad's manuell über den Apple Configurator verwaltet, welches sehr intensiv ist und daher benötigen wir bei Erweiterung der Ausstattung eine MDM-Lösung, um die Geräte zentral zu verwalten.



Auch wird die Notwendigkeit gesehen, das Kollegium mit mobilen digitalen Arbeitsplätzen bzw. Endgeräten zu versorgen, um digitale Unterrichte vorzubereiten. Zusätzlich wären, um effizient zu arbeiten, weitere Anschaffungen von Software, Lehr- und LernApps, digitale Wörterbücher und Lernplattformen notwendig.

### **Pädagogische Perspektive**

Um sich zukunftsorientiert auf Veränderungen im digitalen Kontext einzustellen und den Unterricht zukunftsweisend zu gestalten, ist zum einen eine Anpassung an die moderne Arbeitswelt nötig (siehe Einsatz von KI), zum anderen bedarf es aber einem reflektierten Umgang und kritischer Auseinandersetzung, damit eine Medienmündigkeit bei den Schüler\*innen entwickelt wird.

An der FRSS-Ottersberg ist es uns wichtig, dass der sinnhafte Einsatz von digitalen Medien in einem gesunden Verhältnis zum persönlichen Austausch über Inhalte im Unterricht stattfindet, die eine Stärkung der Sozial- und Selbstkompetenz fördert.

Mittelfristig ist es der Wunsch, das Fach Medienkunde auch in der Oberstufe zu verankern, welche Anteile des Faches Informatik beinhaltet.

### **Qualifizierung des Kollegiums**

Zurzeit besuchen zwei Kollegen\*innen die einjährig dauernde Fortbildungsmaßnahme des NLQ. UDM – Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien, Region Mitte-Nord 2024/25. Diese Fortbildungsreihe soll als Multiplikator für das Kollegium dienen.

Verbindliche Mikrofortbildungen zur Handhabung von digitalen Tafeln und zur Nutzung von Apps und Programmen müssen stattfinden, um die Ipad-Wagen und digitalen Tafeln sinnvoll nutzen zu können.

Bei Einführung neuer Ausstattung und neuer digitaler Anwendung wie z.B. einer Kommunikationsplattform bieten Verantwortliche entweder Mikrofortbildung oder interne Fortbildung an.

Für die Umsetzung und Betreuung bedarf es mittelfristig eine qualifizierte Fachkraft, die für die Pflege der Hard- und Software aber auch für die Organisation der Schulung zuständig ist.

## **6. Finanzplan**

Siehe Anlage (nicht öffentlich)