

Version 1.5: 9.5.2022

MEDIEN KONZEPT

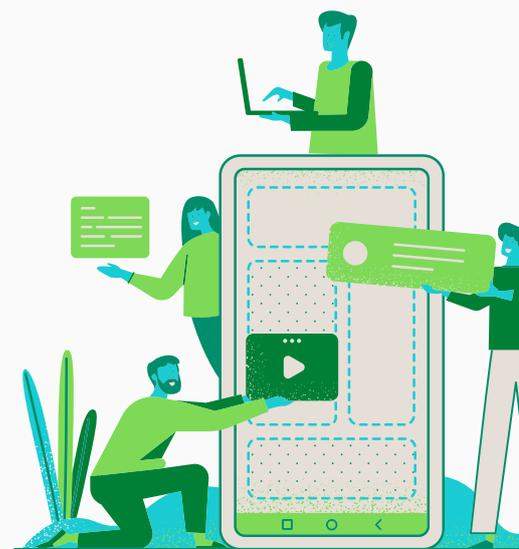
DER FREIEN WALDORFSCHULE KIRCHHEIM UNTER TECK e.G.



INHALTSVERZEICHNIS



Vorwort.....	S. 3
Entstehung des Medienkonzepts.....	S. 7
Vorstellung der Mediendelegation.....	S. 8
Ziele des Medienkonzepts.....	S. 9
Angestrebte Kompetenzen.....	S.13
Von indirekter zu direkter Medienpädagogik..	S.14
Medienpädagogisches Curriculum.....	S.15
Die Mediendelegation.....	S.22



VORWORT

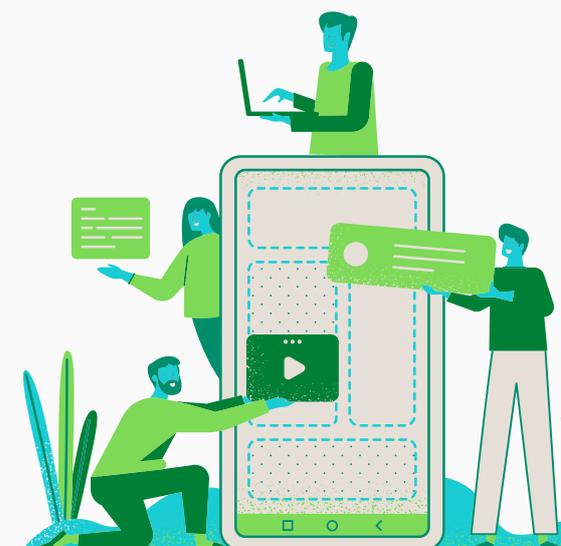
Kinder und Jugendliche wachsen im 21. Jahrhundert in einer von Medien durchdrungenen Welt auf. Ziel einer menschenorientierten Pädagogik, die sich an der körperlichen, geistigen und seelischen Entwicklung orientiert, muss es daher mehr denn je sein, die **Kinder und Jugendlichen**

zu stärken und zu befähigen

ihr Leben in dieser Welt kompetent und mündig leben zu können. Medien gilt es zu verstehen, einerseits technisch, andererseits aber auch in ihren Wirkungen auf Einzelne und die Gesellschaft. Kinder und Jugendliche – und Pädagoginnen und Pädagogen – müssen lernen, Chancen und Risiken von Medien einzuordnen und zu bewerten.

Eine moderne **Waldorfpädagogik wie wir sie an unserer Schule verstehen, muss sich solchen aktuellen technologischen Entwicklungen immer wieder stellen und diese sinnvoll und kindgemäß integrieren.**

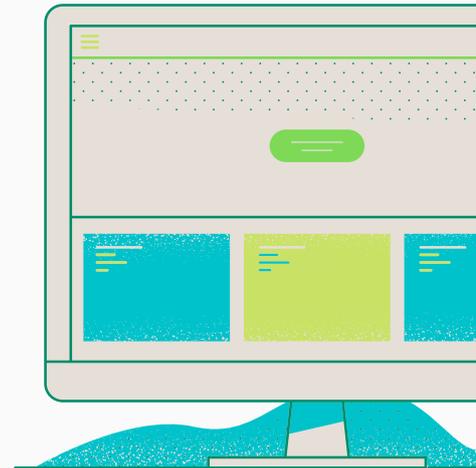
Auf die Medien bezogen bedeutet dies eine Entwicklung von einer anfänglichen Medienabstinenz (Kleinkind) bis zum tieferen Verständnis und kompetenten Mediengebrauch beim Erwachsenen.



Die Eltern sind demzufolge auch die ersten Medienpädagoginnen und Medienpädagogen

und ihr Mitwirken ist von entscheidender Bedeutung. So ist ein altersentsprechender Übergang von indirekter Medienpädagogik (Kindergarten, Unterstufe) zur direkten Medienpädagogik (ab Mittelstufe) notwendig, um eine ganzheitliche und gesunde Entwicklung zu fördern. Neben dem Erlernen der Bedienung von Hard- und Software wird die Vermittlung eines kritisch-konstruktiven Umgangs mit Informationen, Daten und modernen Kommunikationsformen immer wichtiger (z.B. Unterscheidung zwischen Fakten und „Fake News“). **Im Spannungsfeld zwischen den vielen (guten) Möglichkeiten der modernen Medien, den rechtlichen Grenzen und den Gefahren müssen immer wieder neue Antworten gefunden werden.**

Hier ist ein künstlerisch-kreativer Umgang mit Medien, aber auch die Erfahrung was als Ausgleich zum (elektronischen) Medienkonsum dienen kann, Teil der Medienkompetenz.

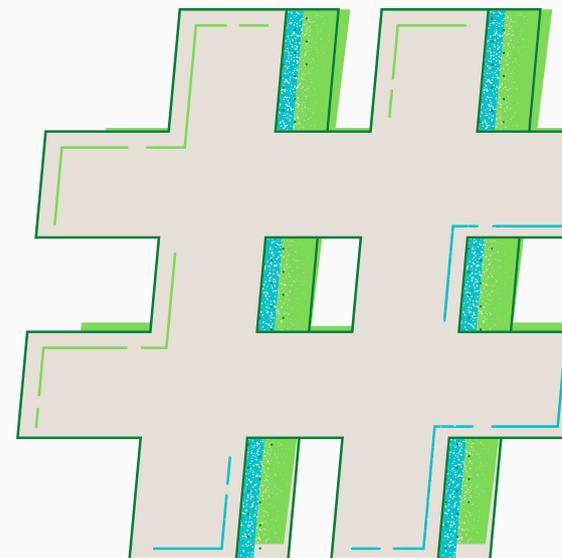


Das Medienkonzept unserer Schule wurde in Zusammenarbeit mit dem Seminar für Waldorfpädagogik der Freien Hochschule Stuttgart entwickelt. Hierbei zeigte sich: Vieles, was bisher Teil des Unterrichts ist, kann an die neuen Anforderungen angepasst werden, ohne dass gleich Expertenwissen in elektronischen Medien notwendig ist.

Die reine Bedienung von Hard- und Software ist also nur ein kleiner Teil der Medienkompetenz.

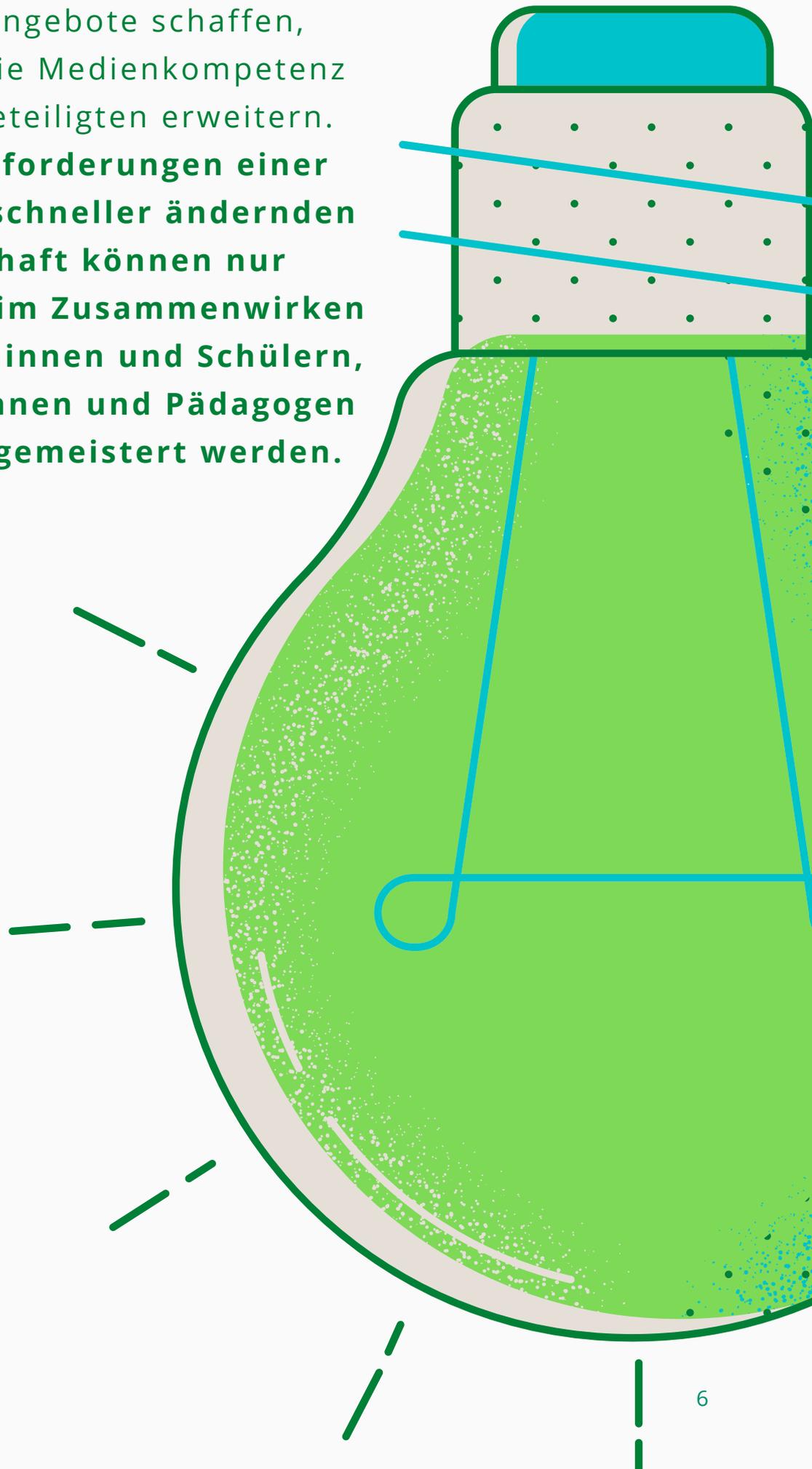
Die Arbeit am Medienkonzept wird bei uns so transparent wie möglich gestaltet, indem wir regelmäßig über die Fortschritte unserer Arbeit informieren und wir Pädagoginnen und Pädagogen, Eltern sowie Schülerinnen und Schüler bei der Entwicklung beteiligen.

Wünsche, Ideen und Vorschläge der Kolleginnen und Kollegen sollen aufgenommen und so in regelmäßigen Abständen dieses Konzept evaluiert und optimiert werden.



Indem wir gezielte Fortbildungs- und Hilfsangebote schaffen, wollen wir die Medienkompetenz von allen Beteiligten erweitern.

Die Herausforderungen einer sich immer schneller ändernden Gesellschaft können nur gemeinsam, im Zusammenwirken von Schülerninnen und Schülern, Pädagoginnen und Pädagogen und Eltern, gemeistert werden.



ENTSTEHUNG DES MEDIENKONZEPTS

Das Kollegium der Waldorfschule hat sich mit der Berufung einer Mediendelegation im Schuljahr 2018/19 für eine Erweiterung des didaktischen Handelns entschieden.

Zukünftig möchte das Kollegium der Waldorfschule deutlich intensiver als bisher das Thema Medien in den Unterricht integrieren

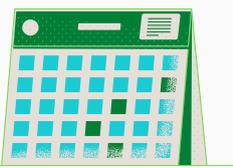
und ein erweitertes Bewusstsein für den Umgang damit schaffen. Damit soll Medienkompetenz sowie das individuelle Verständnis der Schülerinnen und Schüler für Medien im Allgemeinen, speziell aber für die „neuen Medien“ noch stärker gefördert werden als bisher.

Aus diesem Grund wurde eine Projektgruppe - die Mediendelegation - beauftragt,

das Medienkonzept mit dem Kollegium, in Zusammenarbeit mit dem Seminar für Waldorfpädagogik der Freien Hochschule, zu erarbeiten und künftig in seiner Entwicklung zu begleiten.

Ausgehend von den medienpädagogischen Grundlagen des Bundes der Freien Waldorfschulen und mit professioneller Unterstützung durch die Freie Hochschule Stuttgart wurde ein Konzept entwickelt, das es uns ermöglicht die heutzutage geforderten

Kompetenzen, unter Berücksichtigung menschenkundlicher Aspekte, in unserer Schule anzulegen, entsprechende Lerninhalte darzustellen und dem Kollegium die Möglichkeit zu bieten diese in den Unterricht zu integrieren.

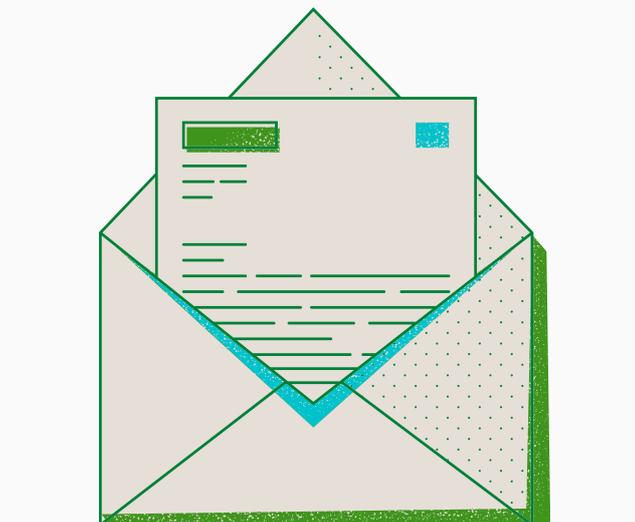


VORSTELLUNG DER MEDIENDELEGATION

Die Mediendelegation besteht derzeit aus einem Team von Kolleginnen und Kollegen, Eltern sowie Schülerinnen und Schülern.

Für wichtige Grundsatzüberlegungen, die Formulierung von Zielen und die Besprechung von speziellen Wünschen oder Interessen stehen wir regelmäßig mit Vertreterinnen und Vertreter aus anderen Gremien in Kontakt und nehmen in regelmäßigen Abständen an den pädagogischen Konferenzen teil um wichtige Inhalte abzustimmen.

Die Mediendelegation versteht sich als offenes Team. **Jede Person, die gerne konstruktiv mitwirken möchte, ist herzlich willkommen.**



ZIELE DES MEDIENKONZEPTS

Allgemeine Ziele

Gemeinsam mit Lehrerinnen und Lehrern, Eltern und Schülerinnen und Schülern hat die Mediendelegation folgende allgemeine Ziele für die Ausrichtung unseres Medienkonzeptes formuliert.

Die Ziele orientieren sich an den Kompetenzbereichen der vom Bund der Freien Waldorfschulen in Zusammenarbeit mit der Freien Hochschule Stuttgart herausgegebenen Broschüre zur „Medienpädagogik an Waldorfschulen“.

Bedienen und Anwenden (technisches Verständnis)

Nach ihrer Ausbildung an der Waldorfschule verfügen die Schülerinnen und Schüler über theoretische Kenntnisse und praktische Fähigkeiten im Umgang mit allgemein gebräuchlicher Hard- und Software und können diese sicher anwenden.

Informieren und Recherchieren

Die Schülerinnen und Schüler kennen die Verfahren für fundierte Recherchen, können die Qualität von Informationsquellen sicher beurteilen, relevante Informationen zielgerichtet auswählen, sinnvoll strukturieren und gezielt für ihre eigenen Zwecke verwenden. Dabei sind sie vertraut mit der gängigen Zitation für die verwendeten Quellen.

Analysieren und Reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler können die Wirkung von Darstellungen in Medien unter Berücksichtigung von wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und politischen Aspekten analysieren, bewerten sowie vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen kritisch beurteilen. Sie kennen und achten darüber hinaus die Urheberrechtsregeln.

Kommunizieren und Kooperieren

Die Schülerinnen und Schüler können Veränderungen und Wandel von Kommunikation kritisch reflektieren, sie kennen die Bedeutung des Schutzes persönlicher Daten und Informationen, rechtliche Verpflichtungen bei deren Veröffentlichung und gehen sensibel, kritisch und verantwortungsbewusst mit den Informationen und Daten Dritter um.

Probleme lösen und modellieren

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ihre Problemlösungsfähigkeiten durch Arbeit in künstlerischen und handwerklichen Bereichen. Sie meistern Schwierigkeiten in der Organisation von Theaterprojekten und der Planung von Jahresarbeiten. Sie erkennen und reflektieren problematisches Medienverhalten und meiden unangemessene Inhalte.

Verantwortungsbewusstsein

Aus der Begleitung von Alltagsaufgaben der Erwachsenen lernen die Schülerinnen und Schüler die Verantwortung für einfache Dienste, Gemeinwohlaktionen und übernehmen Aufgaben im Gartenbau. Auf dieser Basis lernen sie auch die Verantwortung für eigene und fremde Daten zu übernehmen, die Privatsphäre zu schützen und die Folgen eigenen Handelns zu überblicken.

Eigene Position entwickeln

Über das Lernen an Vorbildern sollen die Schülerinnen und Schüler auf emotionaler Ebene Urteilsvermögen entwickeln. Im weiteren Verlauf soll eigenes Verhalten reflektiert und Regeln gemeinsam entwickelt werden. Ziel ist die Selbstbestimmung des Menschen.

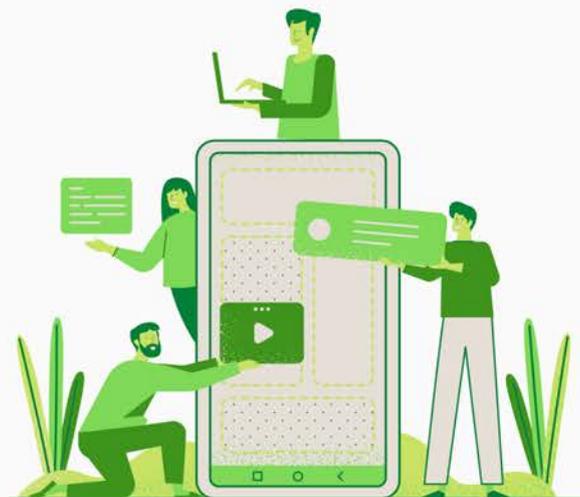
Empathie

Durch Empathie wird die Welt begreifbar und es entwickelt sich eine Beziehung zwischen dem jungen Menschen und der Welt. Dieser an sich rein instinktive Vorgang wird durch Erlebnisse und Erfahrungen, durch das „Begreifen“ in der Waldorfpädagogik gefördert und bewusst gemacht. Gerade Empathie schafft Verbindung und Verständnis zwischen den Menschen.

Dies geschieht von der Unterstufe an durch die Mythen und Legenden, durch Märchen und Erzählungen. Ganz wichtig ist hierbei auch die waldorftypische „geliebte Autorität“ im Vorbild der Klassenlehrerin oder des Klassenlehrers.

Später, in der Mittelstufe entsteht durch gemeinsame Theaterspiele und erste Praktika ein tieferes Verständnis für die Welt, welches in der Oberstufe durch komplexere und längerfristige Projekte und Praktika erweitert wird.

Besonders bei der Kommunikation über elektronische Medien fehlt oft die nötige Empathie. Dies kann dann im Extremfall bis zu Hatespeech und (Cyber)Mobbing führen. Bewusstmachen und Einbeziehen des virtuellen Raumes in den Unterricht verhindert das Entstehen einer Parallelwelt und ermöglicht einen angemessenen Umgang mit Herausforderungen.



ANGESTREBTE KOMPETENZEN UND TEILKOMPETENZEN

Als Vorlage für die Formulierung unserer Ziele und damit gewissermaßen als Leitfaden für die pädagogisch-didaktische Orientierung des Medienkonzeptes der Waldorfschule dienen die unter fachlicher Beratung auf unsere Bedingungen angepassten Teilkompetenzen aus der Vorlage des Bundes der Freien Waldorfschulen. Sie konkretisieren somit gleichzeitig auch unsere Ziele und differenzieren diese aus.

Die Teilkompetenzen beschreiben konkrete Fähigkeiten und Fertigkeiten, welche die Schülerinnen und Schüler im Laufe ihrer Ausbildung an unserer Waldorfschule erwerben, um eine ausreichende Medienkompetenz zu erlangen.



VON INDIREKTER ZU DIREKTER MEDIENPÄDAGOGIK

0–6 Jahre | 1. Jahrsiebt

**Reale Welt „er-fahren“
den eigenen Leib bilden**

Indirekte Medienpädagogik

7–12 Jahre | 2. Jahrsiebt

**Analoge Techniken
beherrschen lernen**

13–18 Jahre | 3. Jahrsiebt

**Mit digitalen Techniken
verstehend umgehen**

Direkte Medienpädagogik

Medienabstinenz
Welt vielfältig sinnlich erfahren

Bewegung, Sport, Eurythmie
Sprache, Fantasieschulung
Kunstschaffen, Musik, Bild, Plastik

Geschichten
erzählen

Vorlesen

Schreiben und Lesen lernen

Lesekultur pflegen

Aufklären über Internetgefahren

Film- und Musikproduktionen verstehen
Digitale Geräte handhaben lernen

Sport, Vereinsleben, Chor, Orchester

Theaterspiel, soziale Projekte

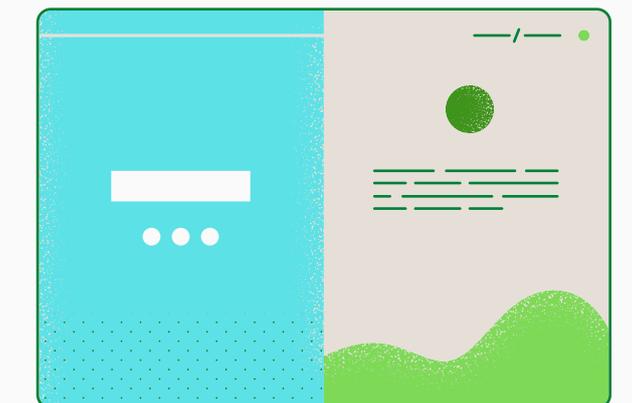
Informationstechnologien sinnvoll nutzen
Journalistisches Arbeiten, Print oder digital

Hardware und Software verstehen

QUELLE: FREIE HOCHSCHULE STUTTGART



TABELLE: MEDIENPÄDAGOGISCHES CURRICULUM KLASSE 1 – 12



VERSTEHEN		HANDELN			SINNHAFTHKEIT				
Technisches Verständnis	Informieren & recherchieren	Analysieren und reflektieren	Kommunizieren & kooperieren	Produzieren & präsentieren	Probleme lösen & modellieren	Empathie	Verantwortungsbewusstsein	Eigene Position entwickeln	
Vorschulzeit (informativ)	Spielerischer Umgang mit verschiedenen Materialien	Naturbeobachtung	Ausbildung der Sinne	Freie Spiele und Reigen. Lernen am Vorbild. Konflikte lösen im sozialen Miteinander.	Malen. Singen. Rollenspiele.	Alltagslernen.	Alltagsaufgaben der Erwachsenen begleiten.	Lernen am Vorbild.	
1. Klasse	1.1 Umgang mit Werkzeugen. (Schreibwerkzeuge, Häkel- und Stricknadeln)	1.2 Schreiben und lesen lernen.	1.3 Erfassen der Umwelt vor allem durch Handeln und emotionale Bezüge. (Spazieren, Wandern, Heimat)	1.4 Bildung einer Klassengemeinschaft. Schreiben und Lesen, Erzählen, gemeinsames Musizieren und Eurythmiesieren. Hausbesuche.	1.5 Rezitieren, Singen, Formenzeichnen, Malen, Hefte gestalten, Auftritte auf Monatsfeiern, Handarbeit. Instrumentalprojekt, Flöten.	1.6 Problemlösungsfähigkeiten entwickeln durch Arbeit in handwerklichen und künstlerischen Bereichen. (Bspw. Malen, Hausbau, Skulpturen, Berichte schreiben)	1.7 Märchen, Legenden, Mythen hören und erzählen.	1.8 Klassendienste. Sorgen für Pflanzen und Tiere (z. B. Teich).	1.9 Urteilen vor allem auf emotionaler Ebene. Gemeinsam mit den Eltern Handregeln entwickeln.
2. Klasse	2.1 Umgang mit Werkzeugen. (Schreibwerkzeuge, Häkel- und Stricknadeln)	2.2 Schreiben und lesen lernen.	2.3 Erfassen der Umwelt vor allem durch Handeln und emotionale Bezüge. (Spazieren, Wandern, Heimat)	2.4 Bildung einer Klassengemeinschaft. Schreiben und Lesen, Erzählen, gemeinsames Musizieren und Eurythmiesieren.	2.5 Rezitieren, Singen, Formenzeichnen, Malen, Hefte gestalten, Auftritte auf Monatsfeiern, Handarbeit. Instrumentalprojekt, Flöten.	2.6 Problemlösungsfähigkeiten entwickeln durch Arbeit in handwerklichen und künstlerischen Bereichen. (Bspw. Malen, Hausbau, Skulpturen, Berichte schreiben)	2.7 Märchen, Legenden, Mythen hören und erzählen.	2.8 Klassendienste. Sorgen für Pflanzen und Tiere (z. B. Teich).	2.9 Urteilen vor allem auf emotionaler Ebene.

VERSTEHEN		HANDELN			SINNHAFTHKEIT			
Technisches Verständnis	Informieren & recherchieren	Analysieren und reflektieren	Kommunizieren & kooperieren	Produzieren & präsentieren	Probleme lösen & modellieren	Empathie	Verantwortungsbewusstsein	Eigene Position entwickeln
3.1 Hausbauepoche. Ackerbauepoche. Handwerkerapoche. Papier schöpfen. Töpfern.	3.2 Besuche in Werkstätten und Firmen. Klassenbibliothek einrichten.	3.3 Erfassen der Umwelt vor allem durch Handeln und emotionale Bezüge. (Spazieren, Wandern, Heimat)	3.4 Schreiben und Lesen vertiefen. Projektunterrichte wie Haus- und Ackerbauepoche.	3.5 Klassenorchester. Klassenchor.	3.6 Problemlösungsfähigkeiten entwickeln durch Arbeit in handwerklichen und künstlerischen Bereichen. (Bspw. Malen, Hausbau, Skulpturen, Berichte schreiben)	3.7 Beziehungen zur Welt bewusst machen und befestigen, z. B. Handwerkerapoche.	3.8 Aktionen für das Gemeinwohl (z. B. Fische versorgen, Gartenputzaktion).	3.9 Urteilen vor allem auf emotionaler Ebene.
4.1 Daumenkino. Schattentheater.	4.2 Stadtbibliothek nutzen für Referatsvorbereitung. Heimatkunde durch Exkursionen.	4.3 Erfassen der Umwelt vor allem durch Handeln und emotionale Bezüge. (Spazieren, Wandern, Heimat)	4.4 Analoges soziales Netzwerk. (z. B. Klassenrat, Klassenplenum)	4.5 Referate mit Unterstützung vor allem durch analoge Medien und reale Dinge.	4.6 Problemlösungsfähigkeiten entwickeln durch Arbeit in handwerklichen und künstlerischen Bereichen. (Bspw. Malen, Hausbau, Skulpturen, Berichte schreiben)	4.7 Beziehungen zur Welt in das Ökologische und Geschichtliche vertiefen, z. B. Tierkunde.	4.8	4.9 Urteilen vor allem auf emotionaler Ebene.
5.1 Daumenkino. Schattentheater. Stop-Motion-Film in Zusammenarbeit mit der Film-AG.	5.2 Stadtbibliothek nutzen für Referatsvorbereitung. Heimatkunde durch Exkursionen.	5.3 Erfassen der Umwelt vor allem durch Handeln und emotionale Bezüge. (Spazieren, Wandern, Heimat)	5.4 Analoges soziales Netzwerk. (z. B. Klassenrat, Klassenplenum)	5.5 Referate mit Unterstützung vor allem durch analoge Medien und reale Dinge.	5.6 Problemlösungsfähigkeiten entwickeln durch Arbeit in handwerklichen und künstlerischen Bereichen. (Bspw. Malen, Hausbau, Skulpturen, Berichte schreiben)	5.7 Beziehungen zur Welt in das Ökologische und Geschichtliche vertiefen, z. B. Tierkunde.	5.8	5.9 Urteilen vor allem auf emotionaler Ebene. Gemeinsam mit Eltern und Schülern Handregeln entwickeln.

VERSTEHEN		HANDELN		SINNHAFTHKEIT				
Technisches Verständnis	Informieren & recherchieren	Analysieren und reflektieren	Kommunizieren & kooperieren	Produzieren & präsentieren	Probleme lösen & modellieren	Empathie	Verantwortungsbewusstsein	Eigene Position entwickeln
<p>6.1 Physik: Optik, Akustik und Camera Obscura. Kunst: Projektions- und Schattenlehre. Informationstechnologie: Suchmaschinen verstehen, Privatsphäre-Einstellungen. (Medienführerschein KSK, extern)</p>	<p>6.2 Museen kennenlernen. Interviews führen.</p>	<p>6.3 Erste Elemente algorithmischen Denkens mit ComputerScience unplugged: Coding analog. (z. B. Kuchenrezept)</p>	<p>6.4 Analoges soziales Netzwerk. (z. B. Klassenrat, Klassenplenum)</p>	<p>6.5 Artikel für die Schülerzeitung/Lauterforum schreiben. Hörspiele und Reportagen aufnehmen. Berichte über Ausflüge verfassen. Besuch beim SWR.</p>	<p>6.6 Angemessener Umgang mit problematischem Medienverhalten und unangemessenen Inhalten.</p>	<p>6.7 Cybermobbing thematisieren mit Medienexperten (m/w/d)</p>	<p>6.8 Verantwortlicher Umgang mit eigenen und fremden Daten und Bildern. Privatsphäre schützen lernen. Persönlichkeits- und Urheberrechte kennen. Folgen eigenen Handelns im Netz kennen mit Medienexperten (m/w/d).</p>	<p>6.9 Schulung des Argumentationsvermögens, sachliche Debatten führen lernen.</p>
<p>7.1 Physik: Optik, Akustik und Camera Obscura. Kunst: Projektions- und Schattenlehre. Grundlagen der Textverarbeitung und Layout Informationstechnologie: Suchmaschinen verstehen, Privatsphäre-Einstellungen. (Medienführerschein, KSK extern).</p>	<p>7.2 Museen kennenlernen. Interviews führen. z. B. Geschichte: Ortsgeschichte in Archiven recherchieren, Zeitzeugengespräche.</p>	<p>7.3</p>	<p>7.4 Analoges soziales Netzwerk. (z. B. Klassenrat, Klassenplenum)</p>	<p>7.5 Zehnfingersystem auf der Tastatur erlernen (als Inhalt einer freiwilligen AG).</p>	<p>7.6 Angemessener Umgang mit problematischem Medienverhalten und unangemessenen Inhalten.</p>	<p>7.7 Netiquette entwickeln. HateSpeech erkennen und beurteilen. (Medienführerschein) Cybermobbing thematisieren mit Medienexperten (m/w/d)</p>	<p>7.8 Verantwortlicher Umgang mit eigenen und fremden Daten und Bildern. Privatsphäre schützen lernen. Persönlichkeits- und Urheberrechte kennen. Folgen eigenen Handelns im Netz kennen mit Medienexperten (m/w/d).</p>	<p>7.9 Schulung des Argumentationsvermögens, sachliche Debatten führen lernen.</p>

VERSTEHEN		HANDELN		SINNHAFTHKEIT				
Technisches Verständnis	Informieren & recherchieren	Analysieren und reflektieren	Kommunizieren & kooperieren	Produzieren & präsentieren	Probleme lösen & modellieren	Empathie	Verantwortungsbewusstsein sein	Eigene Position entwickeln
8.1	8.2 Für die Jahresarbeit in Bibliotheken und im Netz recherchieren.	8.3 Zeitungsepoche - verschiedene journalistische Formen kennenlernen. Analyse von Fotografien - Bildgestaltungs-elemente kennen- und handhaben lernen.	8.4 Netiquette, HateSpeech, Kommentare und Bewertungen.	8.5 Mit Textverarbeitungsprogramm sinnvoll umgehen, Berichte digital erstellen.	8.6	8.7 Netiquette entwickeln. HateSpeech erkennen und beurteilen. (Medienführerschein) Cybermobbing thematisieren mit Medienexperten (m/w/d)	8.8 Erst denken, dann klicken. Verantwortlicher Umgang mit eigenen und fremden Daten und Bildern. Privatsphäre schützen lernen. Persönlichkeits- und Urheberrechte kennen. Folgen eigenen Handelns im Netz kennen mit Medienexperten (m/w/d) Medienwoche	8.9 Eigenes Medienverhalten reflektieren. Medienwoche.
9.1 Verständnis des Elektromotors. Dualsystem in der Mathematik. Prinzipielle Funktionsweise des Telefons, analog und digital. Audioschnitt.	9.2	9.3 Seriosität von Quellen bewerten. Eigenes Medienverhalten reflektieren. Bedeutung freier Medien für die Demokratie erkennen. Politische Diskussionen, politische Bildung anhand digitaler Medien.	9.4 Kollaboratives Arbeiten im Netz: Wikipedia, Padlet, OpenStreetMap usw. Projektorganisation mit digitalen Werkzeugen.	9.5 Buchbinden. Grafikdesign anwenden können. Schüleraustauschblog (AG). Film- / Tonbearbeitung / Audioschnitt. Produktion von Audiobeiträgen/Videos. Logische Schaltungen praktisch verstehen lernen. Aus Halb- und Volladdierern ein Addierwerk bauen. Filme drehen.	9.6	9.7 Landwirtschaftspraktikum.	9.9	

VERSTEHEN		HANDELN			SINNHAFTHKEIT			
Technisches Verständnis	Informieren & recherchieren	Analysieren und reflektieren	Kommunizieren & kooperieren	Produzieren & präsentieren	Probleme lösen & modellieren	Empathie	Verantwortungsbewusstsein	Eigene Position entwickeln
10.1 Prinzipieller Aufbau einer CPU. Browser-Sicherheits-einstellungen. Sicherheit in Netzen.	10.2 Geschichte des Films und der Fotografie.	10.3 Seriosität von digitalen Materialien einschätzen können, die Macht der digitalen Gestaltungsmittel erkennen. Filmanalyse; technische, ästhetische und gesellschaftliche Aspekte der Filmgeschichte.	10.4 Aufbau Bewerbungsschreiben Lebenslauf, Geschäftsmail. Digitale Kommunikation mit Partnerschulen. Kollaboratives Arbeiten im Netz: Wikipedia, Padlet, OpenStreetMap usw. Projektorganisation mit digitalen Werkzeugen (Visio/MS Project).	10.5 Buchbinden. Grafikdesign anwenden können. Film- / Tonbearbeitung / Audioschnitt. Produktion von Audiobeiträgen/Videos. Logische Schaltungen praktisch verstehen lernen. Aus Halb- und Volladdierern ein Addierwerk bauen. Filme drehen.	10.6 Mechanik, z. B. Rubergoldberg-Maschine. Feldmessen. Programmierpraktikum. Abläufe des Lebens algorithmisch nachbilden (z. B. Kochrezept). Erklärfilme erstellen.	10.7 Berufspraktikum. Poetik-Epoche eventuell in Zusammenarbeit mit künstlerischen Fächern.	10.8 Bewusstsein wecken für den eigenen Beitrag zu gesellschaftlichen Aspekten der Computertechnologie. (Hardware / Datenpreisgabe / Datenschutz)	10.9 Selbstbestimmte Mediennutzungszeiten. (bspw. auch einmal Handyfasten)
11.1 Funktechnologie bis hin zum Mobilfunk. Digitalisierung von Sprache und Multiplexverfahren.	11.2	11.3 Manipulationen erkennen: Fake News, Framing, Trolle. Gesellschaftliche Rolle der Medienkonzerne. Big Data und Überwachung.	11.4 Digitale Kommunikation mit Partnerschulen. Kollaboratives Arbeiten im Netz: Wikipedia, Padlet, OpenStreetMap usw. Projektorganisation mit digitalen Werkzeugen.	11.5 Vorträge zielgerichtet und publikumsorientiert präsentieren. Medientechnik sinnvoll einsetzen.	11.6 Präsentation Betriebspraktika planen & durchführen - auftretende Schwierigkeiten überwinden. Essay als Jahresarbeit schreiben.	11.7 Materielle Aspekte medial nachhaltiger Entwicklung. Ressourcenschonung. Datenökonomie.	11.8 Mensch-Maschine: Auswirkung der künstlichen Intelligenz, des "Internet der Dinge", "Big Data" kennen und entsprechend selbstbestimmt handeln.	11.9
12.1	12.2	12.3 Manipulationen erkennen: Fake News, Framing, Trolle. Gesellschaftliche Rolle der Medienkonzerne. Big Data und Überwachung.	12.4	12.5	12.6	12.7	12.8 Mensch-Maschine: Auswirkung der künstlichen Intelligenz, des "Internet der Dinge", "Big Data" kennen und entsprechend selbstbestimmt handeln.	12.9

HINWEIS:

Regelungen zur Nutzung elektronischer Geräte an unserer Schule werden separat in der Schulordnung und Anlagen festgelegt und können in diesem Konzept daher keinen Niederschlag finden.

DIE MEDIENDELEGATION

Mitwirkende:

Agata Kwiatkowski

Andrea Stoll

Bärbel Bauer

Christian Klöcker

David Greif

Dirk Weining

Fine Schaich

Gerald Schleicher

Markus Gottwald

Noah Bösel

Rieke Müller

Sandra Diebold

Sandra Kiefer

Sandra Leroy

KONTAKT:

verwaltung@waldorfschule-kirchheim.de

bitte mit dem Hinweis: "An die Mediendelegation"