

## Abstract:

### **Medienerziehung an Waldorfschulen: Anthroposophischer Arbeitsauftrag - unterrichtspraktisches Modell**

Prof. Dr. Patricia Feise-Mahnkopp  
*Institut für Waldorfpädagogik, Inklusion und Interkulturalität*

*„(...) Nicht auf das Was kommt es in diesem Falle an, das Was kommt sicher; auf das Wie kommt es an, wie man die Dinge in Angriff nimmt. Denn das Was liegt einfach im Sinne der Erdenentwicklung. Die Zusammenschmiedung des Menschenwesens mit dem maschinellen Wesen, das wird für den Rest der Erdenentwicklung ein großes, bedeutsames Problem sein.“*

So beschreibt Rudolf Steiner nicht nur prophetisch die Elektronifizierung unserer Gegenwart, sondern bettet diese auch in einen bewusstseinsrevolutionären Zusammenhang ein. Demgemäß kommt den elektronischen Medien eine signifikante Funktion bei der Erfüllung der Aufgabe der fünften nachatlantischen Epoche zu, materialistisches Wesen heraus zu gestalten – ein Prozess, dem in verstärktem Maße geistvolles Bewusstsein entgegen gestellt werden muss.<sup>1</sup>

Die Waldorfpädagogik spielt dabei eine maßgebliche Rolle. Sorgt sie doch dafür, dass Kinder und Jugendliche, die eine alle Sinne einschließende Erziehung zur Freiheit erfahren, als junge Erwachsene nicht nur eine *ganzheitliche Wahrnehmungsfähigkeit*, sondern auch eine *kritische Urteilsfähigkeit* sowie eine *produktiv-künstlerische Handlungsfähigkeit* an den Tag legen. D.h. die Waldorfpädagogik vermag indirekt ein Gegengewicht zur seelenlosen Medienkultur zu schaffen.<sup>2</sup>

Solch eine *indirekte* Medienpädagogik reicht aber nicht aus, um dem aus dem o.g. Befund folgernden ‚Arbeitsauftrag‘ gerecht zu werden. Geboten ist eine *direkte* Medienpädagogik<sup>3</sup>, die die Vermittlung von Medienkompetenz unter waldorfpädagogischer Aspektierung intendiert.

---

<sup>1</sup> Hintergrund bildet die Tatsache, dass in Folge des zwischen 1841 und 1879 erfolgten Kampfes von Kräften aus der geistigen Welt diejenigen Kräfte, die die bewusste Spiritualisierung der Menschen zu verhindern suchen, in den menschlichen Bereich hineingestürzt wurden. Seitdem kann der Mensch zwar vermehrt spirituelles Wissen aus der geistigen Welt empfangen, zugleich arbeiten die ahrimanischen Kräfte aber daran, diesen Prozess auf der irdischen Ebene durch materialistische Impulse zu stören. Innerhalb dieses Geschehens kommt der unheiligen Allianz zwischen dem ahrimanischen Doppelgänger, einem seelenlosen Wesen, das den Menschen zwischen Geburt und Tod begleitet, und den Doppelgängerphänomenen in der elektronischen Maschinen- / Medienwelt - Avatare etc. - eine unheilvolle Rolle zu: diese kann, sofern ihr nicht spirituelle Impulse bewusst entgegen gesetzt werden, die geistige Entwicklung des Menschen massiv behindern, vgl. Rudolf Steiner: Der ‚elektronische Doppelgänger‘ und die Entwicklung der Computertechnik. Eine Zusammenfassung von Vorträgen gehalten im November 1917. Herausgegeben und kommentiert von Andreas Neider. Sinzheim 2012, S. 68f.

<sup>2</sup> Vgl. Edwin Hübner: Indirekte und direkte Medienpädagogik. In: Struwwelpeter 2.0. Medienmündigkeit und Waldorfpädagogik. Herausgegeben von Henning Kullak-Ublick, Arbeitskreis Medienmündigkeit und Waldorfpädagogik im Bund der Freien Waldorfschulen e.V. in Kooperation mit der Aktion mündige Schule e.V. ([www.freie-schule.de](http://www.freie-schule.de)) 2014, S. 10-13 (letzter Zugriff am 27.11.14).

<sup>3</sup> Mit diesen Begriffen folge ich im Grundsatz der von Edwin Hübner vorgeschlagenen Definition, verstehe die direkte Medienpädagogik zum einen aber weniger technologisch, zum anderen beziehe ich die medienästhetische Bildung deutlicher mit ein, vgl. ebd.

Ich beziehe mich auf Bernd Schorbs Kompetenzmodell<sup>4</sup> und werde dieses am Beispiel einer fächerübergreifenden Epoche zur digitalen Medienkultur in der zwölften Jahrgangsstufe<sup>5</sup> für die Waldorfpädagogik fruchtbar machen.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Dieses sucht Wahrnehmungs-, Urteils- und Handlungsfähigkeiten bezüglich der *kognitiv-reflexiven*, der *affektiv-emotionalen*, der *sozial-normativen* sowie der *produktiv-pragmatischen* Dimension der (elektronischen) Medien zu bilden. D.h. die SchülerInnen sollen in die Lage versetzt werden, „(...) auf der Basis strukturierten zusammenschauenden Wissens und einer ethisch fundierten Bewertung der medialen Erscheinungsformen und Inhalte, sich Medien anzuzeigen, mit ihnen kritisch, genussvoll und reflexiv umzugehen und sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln zu gestalten“, Bernd Schorb, zit.n. Achim Barsch: Mediendidaktik Deutsch. Paderborn u.a. 2006, S. 67.

<sup>5</sup> Die entwicklungsspezifisch gebotene Behandlung themenrelevanter Teilaspekte in Informatik / Computerkunde, Sozialkunde / WiPo, Kunst(geschichte) und Deutsch oder auch Englisch führt zusammengenommen zu einem vertieften Verständnis des Gegenstandes bzw. zur Ausprägung einer umfassenden Medienkompetenz im eingangs beschriebenen Sinne.

<sup>6</sup> Zentrale Didaxe stellt dabei die *Matrix*-Filmtrilogie (1999 / 2003 / 2003), postmoderner Filmklassiker mit Kunst- und Kultstatus, dar - problematisiert sie doch inhaltlich sowohl die seelenlose Zusammenschmiedung von Mensch und Maschine, wie sie formal-ästhetisch deren Überwindung zur Erscheinung bringt bzw. als unabschließbares Kunstwerk zur produktiven Weiterbeschäftigung einlädt, vgl. Patricia Feise-Mahnkopp: Die Ästhetik des Heiligen. Kunst, Kult und Geschlecht in der ‚Matrix‘-Filmtrilogie. Köln: Böhlau 2011.