

Inklusives Arbeiten mit Canva

Ziele der Stunde:

Learn coaching: Die SchülerInnen erstellen auf spielerische Weise concept cartoons zu vorher ausgearbeiteten Klassenregeln, um diese bildlich und verständlich für alle im Klassenraum darzustellen.

Vorhergehende Stunden:

Die SchülerInnen wurden im Vorhinein bereits dazu angeleitet, sich die App Canva herunterzuladen und den Laptop zur Einheit mitzubringen. Außerdem benötigen sie für eine leichtere Handhabung der App eine Computermaus.

Im Sinne des fächerübergreifenden Unterrichts wurde die App "Canva" bereits im Digitale Grundbildung Unterricht besprochen und ein Probecomic erarbeitet, sodass in den Erarbeitungsstunden selbst keine technischen Schwierigkeiten mehr aufkommen können.

Einbettung in den Lehrplan (MS):

"Schule ist nicht nur Lernort sowie ein Ort der Bildung für nachhaltige Entwicklung, sondern auch ein sozialer Raum, welcher es ermöglicht, sich zu erproben, die Wirkungen des eigenen Handelns zu erleben und diese kritisch zu reflektieren. Es gilt, gemeinsam Verantwortung für die Herausbildung einer zukunftsfähigen Lebensgestaltung der Einzelnen und der Gesellschaft auf globaler und lokaler Ebene zu entwickeln und zu übernehmen sowie ein ganzheitliches Menschenbild im Sinne einer inklusiven Gesellschaft zu fördern." (Lehrplan MS, 1. Teil: Allgemeines Bildungsziel 2023)

Detaillierte Stundenplanung:

Zeit	Ziele/zu erreichende Kompetenzen	Geplante Lernschritte	Methodisch – didaktische, differenzierende und individualisierende Maßnahmen

15'	Sammeln von Klassensituationen zum respektvollen Umgang in einer Klassengemeinschaft	<p>Am Smartboard wird Padlet geöffnet und die SchülerInnen können mit ihrem Smartphone Ideen (anonym) beisteuern, wie sie sich einen respektvollen Umgang im Klassengefüge wünschen würden.</p> <p>ODER</p> <p>Die SchülerInnen sollen ihre Ideen auf einem Zettel aufschreiben und diese danach abgeben.</p>	<p>Smartboard, Smartphones der SchülerInnen</p> <p>Gesamtklasse</p> <p>Die Lehrperson leitet die Einheit und stellt sicher, dass die SchülerInnen ihre Ideen auf Padlet verschriftlichen.</p>
10'	Besprechen der einzelnen Situationen	<p>Eng geführt durch die Lehrperson.</p> <p>Die einzelnen Beiträge werden besprochen, um zu klären, warum diese Situationen von Bedeutung sind. Falls einige der Situationen unklar formuliert wurden, haben die Kinder die Möglichkeit, diese der Lehrperson (anonym) zu erklären (z.B. Zettel oder Gespräch).</p> <p>Die im Padlet gesammelten Ideen sollen verschriftlicht werden, sodass ein Zugriff immer möglich ist.</p>	<p>Ideen im Padlet</p> <p>Gesamtklasse</p> <p>Lehrperson stellt sicher, dass es in dieser Besprechung nicht zu Forme der Diskriminierung kommt und sich alle SchülerInnen eingebunden fühlen.</p>
10'	Aus den gesammelten Situationen/Ideen sollen nun gemeinsam im Plenum mögliche Überthemen definiert werden (z.B.	<p>Lehrperson stellt sicher, dass die Gruppeneinteilung geordnet und ohne Probleme funktioniert.</p> <p>SchülerInnen sollen anhand ihrer Interessen in die</p>	<p>Kleingruppen</p> <p>In dieser Phase ist es wichtig, dass sich die SchülerInnen untereinander zum gewählten Thema austauschen können, um somit die Regeln eines</p>

	<p>Kommunikation, Inklusive Pausenaktivitäten, Hilfe und Unterstützung, Respekt vor persönlichem Raum etc.)</p> <p>SchülerInnen entscheiden sich für ein Überthema, das sie gerne bearbeiten würden. Einteilung der Gruppen anhand ihrer Auswahl. SchülerInnen, die ähnliche Situationen behandeln wollen, gehen in Kleingruppen von 3-4 SchülerInnen zusammen.</p> <p>Dabei soll jede/r der SchülerInnen einen eigenen Cartoon zum gewählten Überthema erstellen.</p>	<p>Gruppen eingeteilt werden. Gruppentausch aufgrund von sozialer Zusammengehörigkeit soll verhindert werden.</p>	<p>guten Miteinanders zielführend erarbeiten zu können.</p>
55'	<p>SchülerInnen nehmen ihre Endgeräte, setzen sich in ihren Gruppen zusammen und öffnen die "Canva-App"</p> <p>Innerhalb ihrer Kleingruppen erstellt jedes der Mitglieder einen eigenen Cartoon. Dabei können sie sich gegenseitig unterstützen und ihre Ideen teilen.</p>	<p>Die Lehrperson steht bei Fragen zur Verfügung und nimmt eine beratende Funktion ein. Die Lernenden können außerdem immer wieder auf Padlet zugreifen, um sich weitere Ideen für ihren Comic zu holen.</p> <p>Ziel soll sein, dass am Ende dieser konkreten Erarbeitungsphase jede/r einen inklusiven Comic auf dem Endgerät hat.</p>	<p>Kleingruppen</p> <p>SchülerInnen steht frei, wo sie am Comic arbeiten wollen- es soll trotzdem immer wieder zum Austausch untereinander kommen (dieses Angebot gilt vor allem für SchülerInnen mit besonderen Bedürfnissen).</p> <p>SchülerInnen ist es außerdem erlaubt Kopfhörer zu benutzen und Musik zu hören, wenn es ihnen hilft, sich in den Arbeitsphasen zu konzentrieren.</p>

10'	<p>Nachbesprechungsphase</p>	<p>Die Erarbeitungsphase wird in diesem Schritt mit den Lernenden reflektiert und mögliche Schwierigkeiten gesammelt.</p> <p>Als Hausaufgabe sollen die SchülerInnen sich überlegen, wie sie in der kommenden Stunde ihre Ergebnisse präsentieren. Dies kann in Form von klassischen Präsentationen geschehen, aber auch Podcasts oder vorher aufgenommene Videos wären eine Möglichkeit.</p>	<p>Gesamtklasse</p> <p>SchülerInnen werden wieder in den Klassenverband zurückgeholt und es wird gemeinsam diskutiert, was gut oder weniger gut funktioniert hat. Wünsche und Anregungen für die finale Präsentationsstunde können hier eingebracht werden. Die Lehrperson stellt sicher, dass jede/r die Unterstützung erhält, die sie brauchen.</p>
50'	<p>Präsentation der Ergebnisse</p> <p>Die Klassenregeln werden verschriftlicht und im Klassenraum mit Bildern aufgehängt. Am Ende der Einheit soll es eine ausgedruckte Galerie der Comics in einem Teil des Klassenraums geben. Auch andere Klassen können somit das Projekt bestaunen und daraus lernen.</p> <p>Zusätzlich können sie in digitaler Form auf der Schulhomepage bereitgestellt werden. So können Lehrpersonen, SchülerInnen aber auch Eltern auf diese zugreifen.</p>	<p>In einer finalen Stunde können die Ergebnisse dann in differenzierter Form präsentiert werden -</p> <p>für Kinder im Autismusspektrum etwa durch eine Präsentation auf dem Computer oder in Form eines Podcasts.</p>	

Zielgruppenbeschreibung:

Unser Projekt hat das Ziel, Klassenregeln inklusiv und kreativ zu vermitteln, indem wir das Online-Tool "Canva" für Concept Cartoons und Comics nutzen. Wir legen besonderen Wert darauf, die Lernumgebung optimal vorzubereiten, um ideale Bedingungen für Kinder im Autismus-Spektrum zu schaffen. Dabei weisen wir klare Gruppenarbeitsrollen zu und geben präzise Arbeitsangaben, um die Struktur während der Arbeitsphase sicherzustellen. Die Verwendung von Comics als Darstellungsform bietet SchülerInnen im Autismus-Spektrum nicht nur schriftliche, sondern auch bildliche Orientierung und Unterstützung. Unser Projekt richtet sich somit gezielt an Lehrkräfte und PädagogInnen, die inklusive Bildung fördern und eine kreative Herangehensweise zur Vermittlung von Klassenregeln suchen, insbesondere für SchülerInnen im Autismus-Spektrum. Lehrkräfte und PädagogInnen benötigen wahrscheinlich klare Werkzeuge, um die Lernumgebung für SchülerInnen im Autismus-Spektrum vorzubereiten. Das beinhaltet die Zuweisung fester Gruppenarbeitsrollen und die Bereitstellung präziser Arbeitsangaben sowie Strukturierungshilfen. Eine unterstützende Plattform wie "Canva" für die Erstellung von Concept Cartoons und Comics könnte ihre Bedürfnisse nach einer inklusiven, kreativen und visuell ansprechenden Unterrichtsmethode erfüllen.

Pitch:

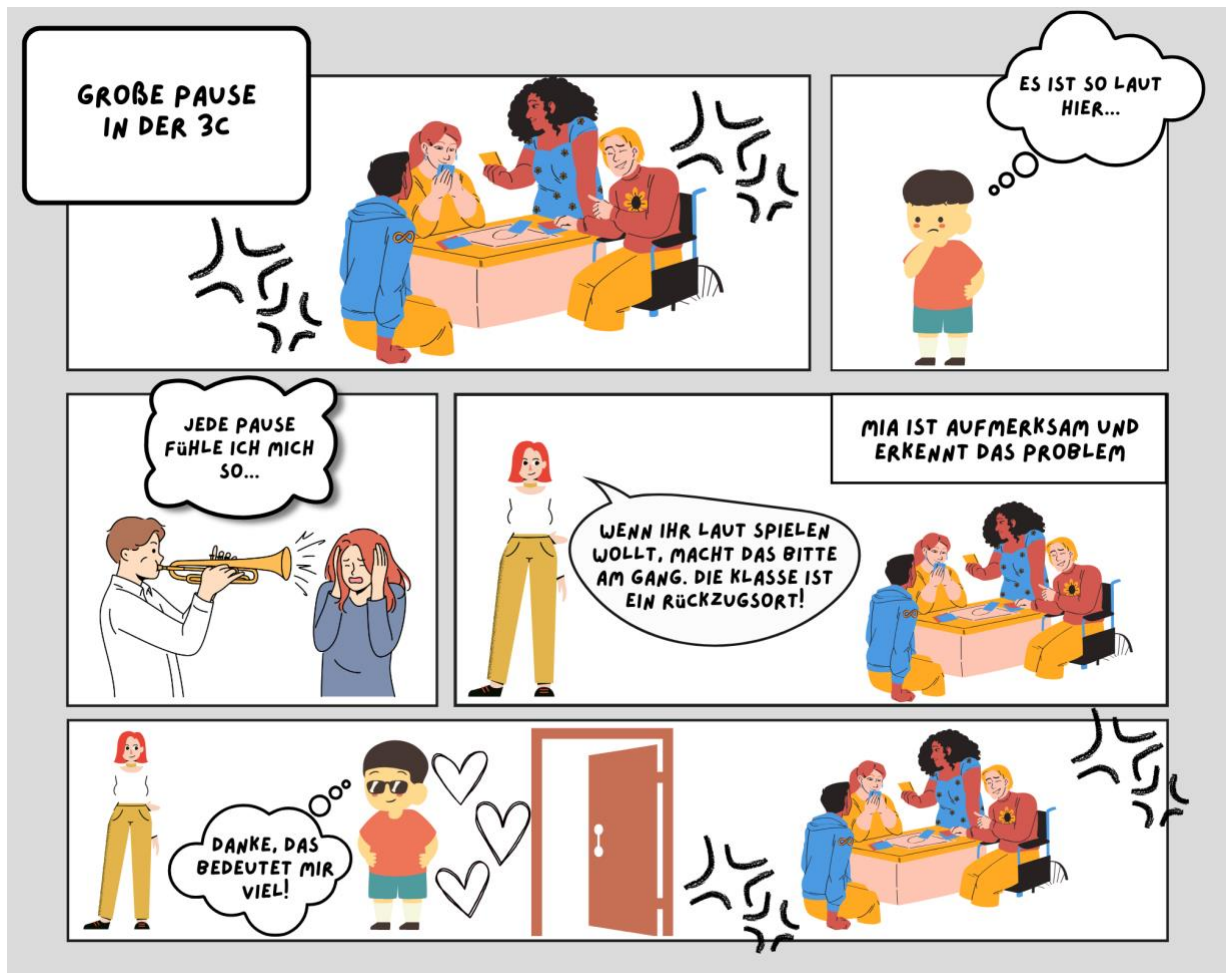
Unsere Unterrichtsmethode richtet sich vor allem an jene Lehrpersonen, die in heterogenen Klassengemeinschaften unterrichten. Da die Kinder sehr unterschiedliche Bedürfnisse haben und verschiedene Herausforderungen im Schulalltag erleben, kann es dadurch im Klassenraum sehr einfach zu Konflikten kommen, die sich jedoch nicht immer so äußern müssen, dass man das als Lehrperson sofort mitbekommt. Der inklusive Comic bietet eine Möglichkeit, Herausforderungen in der Klasse sichtbar zu machen und mit einem kreativen Ansatz Lösungen dafür zu finden. Durch die inklusive Natur dieser Unterrichtsmethode wird dafür gesorgt, dass es mehr Kindern möglich ist, den eigenen Schulalltag und die damit einhergehenden Herausforderungen in der Klasse darzustellen.

Wir empfehlen den Einsatz des inklusiven Comics besonders den Klassenvorständen, da einerseits mehrere Stunden für die Durchführung benötigt werden (eignet sich gut für "KV-Stunden") und es sich andererseits doch um ein sehr intimes Thema handelt und die SuS ein Setting benötigen, in dem sie sich sicher fühlen, ihre Herausforderungen und Probleme zu teilen. Im Grunde kann die Methode in jedem Alter durchgeführt werden. Um sinnvolle Ergebnisse erwarten zu können, empfehlen wir jedoch einen Einsatz ab der 7. Schulstufe. Obwohl es sich um eine digitale Unterrichtsmethode handelt, sind keine besonderen technischen Kenntnisse erforderlich. Man sollte sich jedoch schon davor mit dem Programm und der Registrierung für die SuS vertraut machen.

Der Prototyp unserer Methode beinhaltet die Stundenplanung sowie ein konkretes Beispiel eines erstellten Comics.

Beispiels-Comic:

(Herausforderung: einem autistischen Kind ist es in der großen Pause zu laut im Klassenzimmer und es gibt im Schulgebäude keinen stillen Rückzugsraum)



Mögliche Hürden bei der Anwendung:

- Bei pubertierenden Jugendlichen kann es vorkommen, dass manche den Arbeitsauftrag nicht ernst nehmen.
- Fehlendes technisches Know-How: größerer Unterstützungsbedarf für SchülerInnen welche technisch nicht versiert sind (z.B. Registrierung auf Canva notwendig)
- Es muss eine Arbeitsumgebung geschaffen werden, in der alle SuS sich trauen, ihre Herausforderungen und Probleme zu teilen.
- Viele der Designs auf Canva sind kostenpflichtig; man sollte vorher mit den SuS durchgehen, wie man die kostenlosen Designs findet.

Quellen:

Lehrplan Mittelschule: https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/lp/lp_ms.html
(21.12.2023)

Canva-App: https://www.canva.com/de_de/bildung/ (21.12.2023)