

Unterrichtsfach:

Geschichte und Politische Bildung, Digitale Grundbildung, oder als Klassenprojekt zusammen mit dem Klassenvorstand

Zielgruppe:

Sekundarstufe I, Schulstufe 8, oder Sekundarstufe II, Schulstufe 9

Lehrplanbezug:

Lehrplan Digitale Grundbildung (2022: 4):

„Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung (I)[.] Sie erlaubt die Analyse, Reflexion und kreative Gestaltung persönlicher und kollektiver Handlungsrepertoires. Dies beinhaltet auch die Frage, wie und mit welchen Zielen Menschen Medien erstellen, gestalten und Systeme nutzen.“ (Lehrplan Digitale Grundbildung: 4)

Geschichte und politische Bildung, Lehrplan der AHS (2004: 197):

„Für die Bearbeitung der historischen und politischen Gegenwartsfragen, die auch die Interessen der Schülerinnen und Schüler berücksichtigen sollen, sind unterschiedliche Zugänge (ua. Längs- und Querschnitte, Fallstudien, methodenorientierte Zugänge) zu wählen.“

Zielsetzung:

Ziel ist es, dass Schülerinnen und Schüler in der Lage sind, eine Stickmaschine mithilfe des Programms *Turtlitch* zu bedienen und dass sie genug Verständnis aufbauen, um auch eigene Ideen umsetzen zu können.

Außerdem können sie die Entstehung von (Bild-)Marken durch eine Einführung in die Heraldik nachvollziehen.

Zusätzlich bekommen die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit neben der Wahl zum Klassensprecher eine weitere demokratische Wahl abzuhalten und können auf die Wirkung ihrer Stimme aufmerksam gemacht werden.

Aktualitätsbezug:

(Bild-)Marken sind moderne Wappen, stehen nur nicht für einzelne Familien, Höfe, oder Länder, sondern für Unternehmen. Die Schüler sollen verstehen welchen Einfluss, sowohl negativ als auch positiv, ein Symbol haben kann, sei es ein Symbol für Gemeinschaft oder, wie im Fall von Marken, ein Symbol für einen Qualitätsstandard, der mit dem Symbol in Verbindung gebracht wird.

Zeitlicher Ablauf:

Für unser Projekt sind 3 Unterrichtseinheiten angedacht, die auf vier bis 5 Einheiten verteilt stattfinden, wobei mindestens zwei vollständige Einheiten in einem Computerraum (im Fall einer Geschichtsstunde) stattfinden müssen, sowie eine anschließende Reflexion als Hausübung und gemeinsamer Reflexion am Anfang der Folgestunde.

1. Einstieg/Begrüßung/Ziel (etwa 5 min)
 2. Wie sind Wappen entstanden und wie haben sie sich weiterentwickelt? (10 min)
 3. Schülerinnen und Schüler können Vorschläge für das Klassenwappen machen, die Ideen werden auf der Tafel gesammelt und sortiert (Form, verwendete Wörter und Motive, Farben). (10 Minuten)
 4. Die Schüler anweisen eine Stimme pro Kategorie auf Stimmzettel zu schreiben und in Wahlkisten hineinzuzwerfen. (2 Minuten)
 5. Ergebnisse auswerten (3 Minuten)
 6. (Im Computerraum) Turtlestitch vorstellen, erste Schritte und Erklären der Übersicht (25 Minuten)
 7. Die Schüler in Gruppen einteilen (je nach Klassengröße und Wappen etwa 4-5 größere Gruppen). Jede Gruppe soll einen Teil des Wappens erstellen (evtl. Handouts mit Informationen zur Bedienung) (50 Minuten (aufgeteilt auf zwei Einheiten))
 8. Ergebnisse ansehen, die einzelnen Vorgänge zusammenführen (Schüler sollen unter Anleitung jeweils an ihrem eigenen Computer das Wappen zusammenfügen) (20 min)
 9. Beurteilung des Wappens in der Klasse und vereinbaren, worauf es gestickt werden soll (5 min)
 10. Reflexion was war gut/was war nicht so gut (10 min)
- + 10 Minuten Puffer

Konzept:

Die Schülerinnen und Schüler sollen als Gemeinschaft demokratisch ein Klassenwappen wählen und dann lernen dieses mit Turtlestitch sticken zu lassen. Dabei werden sie nicht nur geschult, mit diesem Programm umzugehen, um auch eigene Ideen umsetzen zu können, sondern verstehen auch die Entwicklung von Wappen zu Marken, sowie den Effekt, den diese Symbole auf Menschen haben. Zudem wird die Klassengemeinschaft gestärkt, indem ein Symbol für diese erstellt wird. Anschließend wird gemeinsam reflektiert und Schüler können erklären was ihnen gut und weniger gut gefallen hat. Das Wappen kann anschließend vom Lehrer auf T-Shirts oder ähnliche günstige Textilien gestickt werden, sodass jede Schülerin und jeder Schüler etwas mit nach Hause nehmen kann (sofern die Kinder dies wollen).

Bibliographie

Bundesministerium für Bildung und Kultur. 2022. Lehrplan Digitale Grundbildung.

https://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/BgblAuth/BGBLA_2022_II_267/BGBLA_2022_II_267.pdf

Bundesministerium für Bildung und Kultur. 2004. Lehrplan AHS. Geschichte und Politische Bildung.

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung/Bundesnormen/10008568/Lehrpl%c3%a4ne%20%e2%80%93%20allgemeinbildende%20h%c3%b6here%20Schulen%2c%20Fassung%20vom%2003.05.2024.pdf>