

Umsetzungsbeispiel GRW

Beschreibung des Artefakts

Ich habe das digitale Artefakt „Grafikgestaltung“ gewählt. Das bezeichnet visuell aufgearbeitete Darstellungen (z.B. Schaubilder, Infografiken, Präsentationsfolien), die mithilfe digitaler Werkzeuge erstellt werden und der Vermittlung, Strukturierung und Veranschaulichung von Informationen dienen. Sie unterstützen den Lernprozess, indem sie komplexe Inhalte reduzieren, Zusammenhänge sichtbar machen und multimodales Lernen (Bild + Text) ermöglichen.

Beschreibung des Szenarios

Die Schüler*innen sollen die Bedingungen für ein gelingendes gesellschaftliches Miteinander reflektieren, indem sie eigene Vorstellungen zu Werten und Regeln in sozialen Gruppen wie Schule oder Familie entwickeln. Zur praktischen Umsetzung planen und gestalten sie ein adressatengerechtes digitales grafisches Produkt (z.B. ein digitales Plakat), wobei sie technische Bearbeitungswerkzeuge gezielt zur Visualisierung ihrer Ergebnisse nutzen und so ihre Kompetenzen im Bereich des digitalen Produzierens und Präsentierens stärken.

Basisangaben

Fach	GRW	Klassenstufe	7
Schulform	Oberschule	Lernbereich	LB 1: Leben in der Gesellschaft
Zeitbedarf	90min	Kompetenzrahmen	3.1.,5.5.1,6.1.1

Artefaktsteckbrief Auszeichnungssprachen

Wofür wird es genutzt?

Zu den wichtigsten Funktionen des digitalen Artefakts „Grafikgestaltung“ gehören zum einen die Informationsstrukturierung und die Hierarchisierung. Die Grafikgestaltung ermöglicht es, komplexe Daten durch Layouts und Typografie zu ordnen. Ein Beispiel dafür ist die gezielte Platzierung von Überschriften und Textblöcken auf einem Plakat, um den Blick des Betrachters zu lenken. Grafikgestaltung dient auch der Visuellen Kodierung und der Semantik. Durch den Einsatz von Farben, Symbolen und Bildern werden Inhalten zusätzliche Bedeutungsebenen verliehen. So können beispielsweise „Werte und Regeln“ durch spezifische Piktogramme intuitiv verständlich gemacht werden. Ebenso dient das Artefakt der technischen Modularität durch Layering. Die Arbeit mit Ebenen ist eine wesentliche Funktion, da sie es erlaubt, einzelne Komponenten unabhängig voneinander zu bearbeiten, ohne das gesamte Produkt zu verändern. Im Gegensatz zu analogen Medien erlaubt das Artefakt damit auch eine verlustfreie Überarbeitung. Funktionen zur Änderung von Schriftgröße, Farben oder Anordnungen unterstützen einen reflexiven Gestaltungsprozess.

Wie funktioniert es?

Grafikgestaltung funktioniert als System visueller Zeichen und Gestaltungsregeln, mit dem Informationen erzeugt, geordnet und vermittelt werden. Sie beruht auf dem gezielten Zusammenspiel von visuellen Elementen und Wahrnehmungsprinzipien. Das Artefakt arbeitet mit grundlegenden visuellen Elementen wie Farbe, Form, Bild, Text, Symbol und Raum. Diese Elemente werden kombiniert, um Inhalte sichtbar zu machen, das merkt man zum Beispiel daran, wenn man eine visuelle Einheit durch eine Überschrift in großer Schrift, ein Bild und farbige Symbole erzeugt, welche eine Botschaft transportiert. Die Grafikgestaltung folgt auch Gestaltungsprinzipien wie Kontrast, Ausrichtung, Wiederholung, Nähe, Hierarchie und Balance. Diese Prinzipien steuern, wie Betrachter*innen Informationen wahrnehmen. Wichtige Regeln werden also beispielsweise größer und farblich hervorgehoben dargestellt, weniger wichtige Informationen kleiner und im Hintergrund. Das Artefakt nutzt menschliche Wahrnehmungsmechanismen, um Aufmerksamkeit zu lenken und Zusammenhänge sichtbar zu machen. Das heißt, dass zum Beispiel Elemente, die nah beieinanderstehen, als zusammengehörig wahrgenommen werden. Das zeigt auch, dass Grafikgestaltung wie eine Sprache mit Zeichen und Codes funktioniert. Farben, Icons und Bilder tragen kulturell gelernte Bedeutungen und ersetzen oder ergänzen Text, so wird zum Beispiel „Grün“ oft als „richtig“ oder „erlaubt“ wahrgenommen.

Umsetzung im Unterricht

Technisch-/ infrastrukturelle Voraussetzungen

Zu den unbedingt notwendigen Voraussetzungen zählen zum einen Endgeräte für Lernende, weil diese für die Plakatgestaltung genutzt werden sollen. Diese müssen aber nicht zwangsläufig aus der Schule sein, sondern könne auch die eigenen Geräte sein. Für Canva ist ein Internetzugang dringend notwendig. Dieser sollte eine ausreichende Bandbreite für mehrere gleichzeitige Nutzer*innen bieten. Auch unbedingt notwendig ist eine Präsentationsmöglichkeit für die Lehrkraft, um die Beispielgrafik und Ergebnisse anzuzeigen. Für die Nutzung von Canva ist außerdem ein Browser und ein Canva-Zugang notwendig. Zu den empfehlenswerten Voraussetzungen zählt das Planungsblatt. Das kann analog oder digital sein, aber ist nicht unbedingt notwendig. Es dient jedoch der Unterstützung des Planungs- und Reflexionsprozesses. Ebenso sind Beispielplakate nicht unbedingt notwendig und deshalb nur empfehlenswert. Sie dienen dem Scaffolding für Gestaltungsprinzipien und der visuellen Analyse. Für eine Abgabe und die Präsentation der Ergebnisse bräuchte es entweder eine Lernplattform, einen Gemeinsamen Ordner (z.B. schulische Cloudlösung) oder USB-Sticks. Wenn man jedoch von einer Speicherung absieht, ist das auch nicht unbedingt notwendig. Ganz allgemein braucht es aber vor allem Lehrkraftkompetenzen. Die Lehrkraft braucht Grundkenntnisse in Sachen Grafikgestaltung. Problematisch wird die Anmeldung bei Canva, da dies ein externer Cloud-Dienst ist mit Servern außerhalb der Schule. Das könnte man zumindest teilweise beheben, indem die LK ihren Account den Schüler:innen zur Verfügung stellt. Wichtig ist aber trotz dessen, dass die SuS auf die Plakate keine Namen und keine eigenen Fotos von sich posten. Mindestens genauso wichtig ist die Nutzung lizenzfreier Bilder.

Curriculare Analyse

Fachlehrplan

Die geplante Unterrichtsstunde ist dem Fach Gemeinschaftskunde/Rechtserziehung (GRW) der Klassenstufe 7 zuzuordnen und orientiert sich am Lernbereich 1 „Leben in der Gesellschaft“. Dieser Lernbereich umfasst grundlegende Inhalte zum Zusammenleben in sozialen Gruppen sowie zu Regeln, Normen und Werten als Orientierungsrahmen gesellschaftlichen Handelns. Der Lehrplan sieht für diesen Lernbereich einen verbindlichen Stundenumfang vor und betont die Bedeutung von Wissenserwerb, Kompetenzentwicklung und Werteorientierung als zentrale Zielbereiche des Unterrichts. Im Zentrum des Lernbereichs stehen die Auseinandersetzung mit sozialen Gruppen, die Bedeutung von Regeln und Normen für das Zusammenleben, sowie die Reflexion von Wertvorstellungen. Die Unterrichtsstunde greift diese Inhalte auf, indem Schüler*innen Regeln und Werte in unterschiedlichen sozialen Kontexten identifizieren und darstellen. Die Lernziele des

Lehrpläne sind kompetenzorientiert formuliert und lassen sich den Kompetenzbereichen Sach-, Methoden-, Urteils- und Handlungskompetenz zuordnen. Auf der Ebene der Sachkompetenz erwerben die Lernenden Kenntnisse über soziale Gruppen, Regeln und Werte sowie deren Funktion für das gesellschaftliche Zusammenleben. Die Methodenkompetenz wird gefördert, indem die Schüler*innen Informationen auswählen, strukturieren und in geeigneter Form darstellen. Die Urteilskompetenz wird angeregt, indem die Lernenden Regeln und Werte reflektieren, bewerten und eigene Standpunkte entwickeln. Schließlich wird die Handlungskompetenz unterstützt, indem die Schüler*innen die Bedeutung von Regeln für verantwortungsvolles Handeln erkennen und ihre Ergebnisse im Plenum vorstellen und begründen. Der Lehrplan beschreibt Lernziele auf unterschiedlichen Anforderungsniveaus, die von einem grundlegenden Einblick in Sachverhalte über das Anwenden von Wissen bis hin zum Beurteilen und Gestalten reichen. Diese Progression verdeutlicht die steigende Komplexität der Lernanforderungen im Verlauf der Schulzeit. Die geplante Stunde ist vor allem den unteren bis mittleren Lernzielebenen (Kennen, Anwenden, Beurteilen) zuzuordnen.

Als Vorwissen benötigen die Schüler*innen grundlegende Kenntnisse über soziale Gruppen und alltägliche Regeln aus ihrem Lebensumfeld sowie einfache Begriffe wie „Regel“ und „Wert“. Dieses Vorwissen kann aus dem Sachunterricht oder Ethikunterricht der Grundschule oder aus vorangegangenen GRW-Inhalten kommen. Darüber hinaus sind grundlegende methodische Kompetenzen wie Gruppenarbeit und einfache Präsentationsformen erforderlich.

In folgenden Unterrichtsstunden könnte man z.B. auf die Funktionen von Regeln und Werten eingehen. Genauso kann auch thematisch das Thema „Konflikte in sozialen Gruppen“ daran angeknüpft werden. Auch „Rechte und Pflichten Jugendlicher“ können Anschlusspunkte sein, bei welchen man sich z.B. mit Kinderrechten auseinandersetzt.

digitalisierungsbezogene Lernziele

#	MIA	K#	Qualifikationsebene Kompetenzrahmen	Handlungsebene
D1	M	6.1.1	Die SuS beurteilen Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten	indem Kriterien für eine gelungene Infografik am Beispiel einer sie Vorlage kriteriengeleitet bewerten.
D2	A	3.1.2	Die SuS planen eine Produktion in verschiedenen Formaten,	indem eine Struktur für ihr digitales Plakat eigenständig sie entwerfen.
D3	A	3.1.1	Die SuS wenden technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien an,	indem Text, Symbole und Farben im Grafiktool zielgerichtet sie nutzen.
D4	M/A	3.1.2	Die SuS erläutern eine Produktion in verschiedenen Formaten,	indem den Aufbau ihrer fertigen Grafik im Plenum begründet sie präsentieren
D5	I	5.5.1	Die SuS verstehen Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt,	indem das Prinzip der Ebenen-Struktur (Layers) zur Anordnung sie von Text und Bild in der Grafiksoftware nutzen.

Unterrichtsverlaufsplanung

Legende	Unterrichtsmedium		Unterrichtswerkzeug		Unterrichtsgegenstand	
Zeit	Phase	Inhalt	SF/M ¹	Medien/Material	LZ Nr.	
10'	Einstieg: Regeln und Werte im Alltag	- SuS nennen Beispiele für Regeln und Werte in Familie, Schule, Freundeskreis, Online, ... - LK moderiert das Gespräch, sammelt Begriffe, stellt Leitfrage: Warum brauchen Gruppen Regeln	Plenum, Brainstorming	- Whiteboard/Tafel		
5'	Zielklärung & Aufgabenstellung: Digitales Plakat	- Vorstellung des Produkts „digitales Plakat“ anhand einer Canva-Vorlage: Regeln und Werte in einer Sozialform als Thema einer Infografik	Plenum	- Beamer, Beispielplakat		
10'	Grundlagen der Grafikgestaltung	- SuS untersuchen gemeinsam mit LK das Beispielplakat: Wo steht die Überschrift? Welche Farben wurden genutzt? Wie sind Text und Bilder angeordnet? Was bedeutet „Ebenen“ (Layer)? Hinweise zu lizenzfreien Bildern	Plenum, Gespräch	- Beamer, Canva-Beispiel	D1, D5	

¹SF – Sozialform (EA: Einzelarbeit, PA: Partnerarbeit, GA: Gruppenarbeit; FU: Frontalunterricht); M - Methode

Zeit	Phase	Inhalt	SF/M ¹	Medien/Material	LZ Nr.
5'	Planungsphase: Entwurfsskizze	Die SuS planen ihr eigenes Plakat: Welche Regeln und Werte wollen wir darstellen? Wo kommt Überschrift, Text und Bild hin? - Ausfüllen/Abhaken mithilfe des Planungsblattes	Gruppenarbeit (3-4 S.)	Planungsblatt	D2
30'	Arbeitsphase: Digitale Gestaltung mit Canva	SuS gestalten ihr eigenes digitales Plakat in Canva mit Texten, Farben, Symbolen und Bildern. Sie ordnen die Elemente bewusst an.	Gruppenarbeit (3-4 S.)	Tablets, Canva	D3, D5
10'	Zwischenreflexion: Gestaltung bewerten	Einige Plakate werden gezeigt und gemeinsam besprochen: Was ist gut lesbar? Was wirkt übersichtlich?	Plenum	Beamer, Plakate	D1, D4
10'	Überarbeitung und Finalisierung	SuS verbessern ihr Plakat anhand des Feedbacks (Schriftgröße, Farben, Anordnung)	Gruppenarbeit (3-4 S.)	Tablets, Canva	D3
10'	Präsentation einiger Plakate und Begründung	SuS stellen ihr fertiges Plakat vor und erklären, warum sie bestimmte Farben, Bilder und Anordnungen gewählt haben	Plenum	Beamer	D4

Arbeitsmaterialien

1

Hier werden alle für die Stunde notwendigen Materialien aufgeführt. Das beinhaltet, Präsentationen, Arbeitsmaterialien, Erwartungsbilder, Tafelbilder etc. aber auch Links zu verwendeten Tools inklusive einer Kurzbeschreibung, was das entsprechende Tool ist/tut.

2

Planungsblatt

1. Sozialform

- ☐ Familie
- ☐ Schule
- ☐ Freundeskreis
- ☐ Sportverein
- ☐ Online-Community
- ☐ Andere:

2. Inhalt: Regeln & Werte

Mindestens 3 Regeln

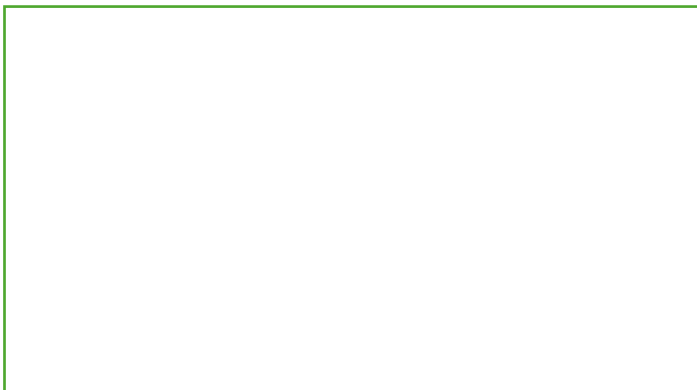
1. _____
2. _____
3. _____

Mindestens 3 Werte

1. _____
2. _____
3. _____

3. Überschrift unseres Plakats

4. Gestaltung planen (Skizzenfeld)



5. Farben und Schrift

Diese Farben wollen wir nutzen:

- ☐ Hauptfarben: _____
- ☐ Hintergrundfarbe: _____

Unsere Schrift soll sein:

- ☐ gut lesbar

- ☐ nicht zu klein
- ☐ sich vom Hintergrund abheben

6. Bilder und Symbole (Icons)

Diese Symbole/Bilder passen zu unserem Thema:

- _____
- _____
- _____
- _____

7. Technik: Ebenen (Layer)

- ☐ Text liegt über dem Hintergrund
- ☐ Bilder und Text sind nicht verdeckt
- ☐ Wichtiges ist vorne

8. Checkliste vor dem Arbeiten mit Canva

- ☐ Wir haben unsere Sozialform gewählt
 - ☐ Wir haben Regeln und Werte notiert
 - ☐ Wir haben eine Skizze gemacht
 - ☐ Wir wissen, welche Farben und Symbole wir nutzen
- ⇒ **Wir können jetzt in Canva starten**

Beispiel Canva-Vorlage: nicht perfekt, selbst verwendete Infografik

BW 4: Inklusive Bildung

Ursachen

- Genetische Veranlagung
- Umweltfaktoren
- Psychosoziale Faktoren
- Gesellschaftliche Veränderungen
- Bewegungsmangel
- Leistungsdruck

Sicht der Angehörigen

- Belastung und psychische Herausforderung für Eltern
- Umgang mit Diagnose, Schule und Therapie:
 - Sorge um die schulische Zukunft
 - Fehlerhafte Diagnostik/Wahrnehmung

Umgang als Lehrkraft

- **Die pädagogische Grundhaltung:**
 - Systematischer Blickwinkel: Kind in Kontextbedingungen
 - Klare Positionierung: gemeinsame Haltung des Kollegiums
 - Lehrkraft als Begleiter und Erforscher: AD(H)S erforschen
 - Trennung von Sein und Verhalten
- **didaktische und methodische Strategien**
 - Fokus auf Potentiale der Aufmerksamkeit
 - Impulsivität umlenken
 - Reizarme Umgebung
 - Ordnung und Struktur
 - Bewegung als Ressource
 - Loben und Anerkennung
 - Integration durch Rollenverteilung

AD(H)S

Formen

- Unaufmerksamer AD(H)S:
 - "Träumerchen"
 - Konzentrationsschwierigkeiten, Ablenkbarkeit und Schwierigkeit, Aufgaben strukturiert zu bearbeiten
- Hyperaktiv-impulsives AD(H)S:
 - "Zappelphilipp"
 - Erwachsene fühlen sich oft getrieben
- Mischtyp:
 - alle drei Kernsymptome treten ungefähr gleich stark auf
 - hyperaktiv, impulsiv, unaufmerksam

Diagnostik

1. Anamnese und Befragung
2. Standardisierte Fragebögen und Tests
3. Überprüfung auf Differentialdiagnosen
4. Beobachtung über längere Zeit
5. Körperliche Untersuchung



Nachteilsausgleich

- Verlängerung der Prüfungszeit
- Befristete entlastende Absprachen (z.B. die Zusicherung, im Unterricht für einen bestimmten Zeitraum nicht aufgerufen zu werden)
- Bereitstellung ruhiger Räume

Quellen

<https://publikationen.sachsen.de/bdi/artikel/20933/documents/28138>

Mumbach, Bernd (2023): Aufmerksamkeits-Defizit-Syndrom (mit Hyperaktivität). AD(H)S - aus der Sicht eines Pädagogen systemisch betrachtet. In: Sigrid Springmann-Prieß (Hrsg.): Notsignale aus dem Klassenzimmer. Hilfen und Lösungswege gemeinsam finden. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage. Paderborn: Brill Schöningh, S. 71-83.

Becker, Uwe. "Der Raum der Bildung." In: Die Inklusionsfrage. Behinderung im flexiblen Kapitalismus, S. 126-157. Bielefeld: transcript Verlag, 2015.

Bundesministerium für Gesundheit (BMG) (2025): Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS). Online unter: <https://www.bundesgesundheitsministerium.de/themen/prevention/kindergesundheit/aufmerksamkeitsdefizitsyndrom.html> (abgerufen am 11.11.2025).

Universitätsklinikum Jena - Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie (o.J.): "ADHS: Hintergrundinformationen & Informationsquellen". Online unter: <https://www.uniklinikum-jena.de/kjp/informationssysteme/ADHS.html> (abgerufen am 11.11.2025).