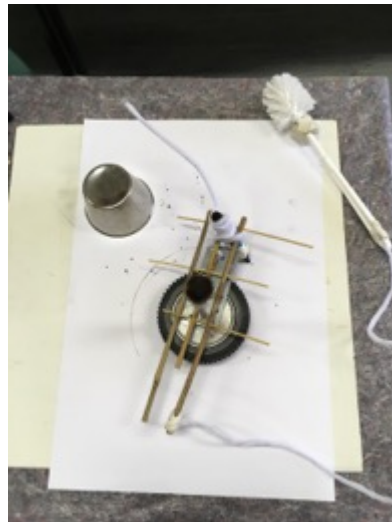
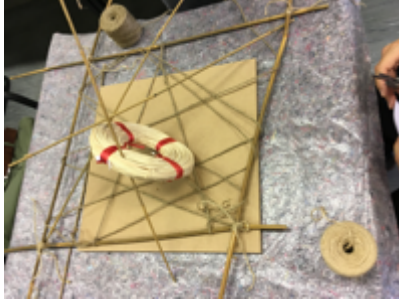


Kunst & Kultur im Wirtschaftsunterricht

Ergebnisse des Transferworkshops mit der Alanus Hochschule



Die folgenden Arbeitstechniken wurden im Rahmen eines Tagesworkshops durch die Alanus Hochschule erarbeitet und getestet. Das Ziel ist es, künstlerische Elemente in den Wirtschaftsunterricht zu integrieren, um neue Ansatzpunkte für und Perspektiven auf Fachinhalte zu entwickeln. Die Aufgaben eignen sich bisher insbesondere für die Förderung sozialer Kompetenzen, der Reflexionsfähigkeit und der Stärkung der Klassengemeinschaft.

Stand 12/2018

1. Bildgesteuerte Kommunikation

Material

- bunte Trigger Cards

Zeitbedarf

- ab 10 Minuten

Ablauf

Die Trigger Cards werden auf einer Tischfläche (2-4 Schülertische zusammengeschoben) ausgelegt. Die SuS versammeln sich um den Tisch und die Lehrkraft stellt eine Impulsfrage, z.B. am ersten Schultag "Welche Karte spricht dich in diesem Moment am meisten an." Während der 1-3-minütigen Bedenkzeit wählt jeder Teilnehmer eine Karte aus und nimmt sich diese. Die Teilnehmer gehen anschließend in beliebige Zweiergruppen zusammen (evtl. bewusst neue Schülerpaare bilden) und berichten, warum sie die Karte ausgewählt haben. Dabei dient die Karte als Gesprächsgrundlage für den Sprecher (Beschreibung der Farb- und Formgebung, Auffälligkeiten - wie passt dies zu meiner Stimmung...) und bietet dem Partner ggf. Anlass für Rückfragen. Danach werden die Rollen getauscht und der andere Partner berichtet. Sprechzeit flexibel, z.B. 3 Minuten pro Person.

Eignung (Klassen, Themen):

- Teilzeit/BS:
 - Situation in Betrieb/Schule thematisieren/reflektieren
 - Klassenklima analysieren
 - BWL-Inhalte (Führungsstile, ...)
 - Mögliche Fragestellungen:
 - "Wie fühlen Sie sich aktuell in Ihrem Betrieb/Praxis."
 - "Welche Karte drückt das Führungsverhalten Ihres Vorgesetzten am besten aus."
 - ...
- Vollzeit:
 - Klassenklima analysieren
 - Schulanfang/ Eingewöhnung, gegenseitiges Kennenlernen, Erwartungen verbalisieren
 - Mögliche Fragestellungen:
 - "Dein erster Schultag. Welche Karte passt zu deiner aktuellen Stimmung am besten."
 - ...

Förderungsaspekte

- Kommunikative Fähigkeiten
 - Gefühle verbalisieren
- Probleme offen legen



Buchstaben-Zeichen-Maschine bauen

Material

- beliebige Sammlung von Alltagsgegenstände, Baumaterialien, Sperrmüllgut

Zeitbedarf

- ab 45 Minuten Bauzeit, 10 Minuten Präsentationszeit

Ablauf

Die Schüler bilden Dreier- oder Vierergruppen. Jede Gruppe erhält einen Kasten mit Materialien und einen zugewiesenen Buchstaben. Diesen Buchstaben muss die Gruppe mithilfe der Gegenstände zeichnen, ohne dabei selbst den Stift zu halten. Der Stift muss durch mindestens einen weiteren Gegenstand gesteuert werden. Lediglich der Startimpuls darf von den SuS ausgehen. Danach muss der Buchstabe allein durch die technische Übersetzung der Konstruktion gezeichnet werden. Nach Ablauf der Zeit stellt jede Gruppe ihr Modell vor und der Rest der Gruppe errät den gemalten Buchstaben.

Eignung (Klassen, Themen):

- Vollzeit
 - Beginn des Schuljahres /Klassenbildung
 - Unternehmensgründung (Prozess: Ideenfindung, Ideenentwicklung, Ideenimplementierung)
- Teilzeit/BS
 - Beginn des Schuljahres/Klassenbildung
 - Organisation
 - Leistungssysteme

Förderungsaspekte

- Teamfähigkeit
- Zusammenhalt in der Klasse
- Fachkompetenz



Modell der Unternehmenskultur/Arbeitskultur

Material

- schwarz-weiße Trigger Cards
- Papier, schwarze Stifte
- verschiedene Baustoffe, z.B. Draht, Ton, Holz, Papier/Karton

Zeitbedarf

- ab 60 Minuten

Ablauf

Phase 1 - die eigenen Vorstellungen

Die Trigger Cards werden auf einer Tischfläche (2-4 Schülertische zusammengeschoben) ausgelegt. Die SuS versammeln sich um den Tisch und die Lehrkraft stellt eine Impulsfrage, z.B. "Welche Karte visualisiert Ihre Vorstellung von einer gelungenen Zusammenarbeit im Betrieb am besten". Während einer 1-3-minütigen Bedenkzeit wählt jeder Teilnehmer eine Karte aus und nimmt sich diese. Die Teilnehmer setzen sich anschließend in beliebigen Dreiergruppen zusammen an einen Tisch und legen die Karten vor sich aus. Für ca. 1 Minuten betrachtet jedes Gruppenmitglied die Karten der anderen, dann erklärt jeder, warum er die Karte ausgewählt hat.

Phase 2 - eine gemeinsame Idee

Nun geht es darum, aus den verschiedenen Vorstellungen ein gemeinsames Konzept zu erstellen. Dafür erstellt jedes Gruppenmitglied auf einem weißen Papier seine Idee einer gelungenen Zusammenarbeit. Diese sollte soweit wie möglich alle Vorstellungen der Gruppe zusammenführen. Nach der ca. 5-minütigen Einzelarbeitsphase stellt jeder sein Konzept vor; Gemeinsamkeiten und Unterschiede werden diskutiert. Zuletzt wird ein gemeinsames Ergebnis abgeleitet und erneut auf ein größeres Papier übertragen.

Phase 3 - 3D-Modell

Im letzten Schritt wird dieses Abbild in ein 3D-Modell übersetzt. Die Gruppen bekommen dafür unterschiedliche Baumaterialien (Gruppe Holz, Gruppe Draht, Gruppe Ton usw.). Zum Abschluss erfolgt ein Rundgang mit Bericht und Austausch.

Eignung (Klassen, Themen):

- Teilzeit/BS
 - Leitungssysteme
 - Unternehmenskultur
 - Vision, Mission, Ziele
- Vollzeit
 - Klassengemeinschaft ("Das brauche ich um mich in der Klasse wohlfühlen."/ "So arbeiten wir gemeinsam."...)
 - Vision, Mission, Ziele

Förderungsaspekte

- Arbeitshaltung
- Klassenklima
- Fachkompetenz

