

# Globale Bildung Soziokulturelles Lernen

Oberstufenschwerpunkt im  
sprachlichen Zweig des  
Georg v. Peuerbach-Gymnasiums

# Realisierungsformen

- 1 UE „Soziokulturelles Lernen“ in der 5. Klasse, 1 UE in der 6. Klasse
- 2 UE SKL Wahlpflichtgegenstand 7. Klasse
- Zusatzstunde zum Unterricht in Geschichte und Politische Bildung (7. Klasse)
- Thematische Berücksichtigung in geeigneten Unterrichtsgegenständen

# Unterrichtsfach SKL

- 5. Klasse: Eine Reise um die Welt in 35 Unterrichtseinheiten
- 6. Klasse: Schwerpunkt Kunst und globalisierte Welt
- 7. Klasse (WPF): u.a. Kontakte zu NGO's und exportorientierten Betrieben

# Globalisierung - konkret

- Ökonomie (Abbau von Handelsschranken, Mobilität des Kapitals, international operierende Unternehmen)
- Ökologie (natürliche Grenzen des Wachstums)
- Politische Herrschaft (begrenzte Möglichkeiten nationaler Regierungen, Aufgaben internationaler Organisationen, demokratische und nicht-demokratische Herrschaftsformen, internationale Konflikte)

# Globalisierung - konkret

- Kommunikation (Innovationen in der Mikroelektronik und in der Telekommunikation, weltweite Vernetzung der Kommunikation, wachsende Bedeutung der technischen Medien)
- Sprachlich-kulturelle Vielfalt (Sprachvarietäten, kulturelle Unterschiede in künstlerischen Ausdrucksweisen, religiösen Vorstellungen und Wertsystemen, Unterschiede in der Alltagskultur, z.B. Wohnen, Sport, Feste, Verhaltensnormen)

# Globalisierung - konkret

- Soziale Strukturen (Verteilung von Armut und Reichtum, Immigration, Unterschiede im Rollenverständnis Mann/Frau, Kindheit/Jugend/Alter in unterschiedlichen Kulturen, Sozialsysteme)

# Begleitmaßnahmen

- Verankerung einer weltoffenen, humanen Grundhaltung im Schulleitbild (Akzeptanz in der Schulgemeinschaft)
- Friedenserziehung, soziales Lernen
- Punktuelle, spontane Initiativen, die dem Schulprofil entsprechen (z.B. Projekt mit minderjährigen Flüchtlingen)
- Bibliothek, Medien, Unterrichtsmaterial

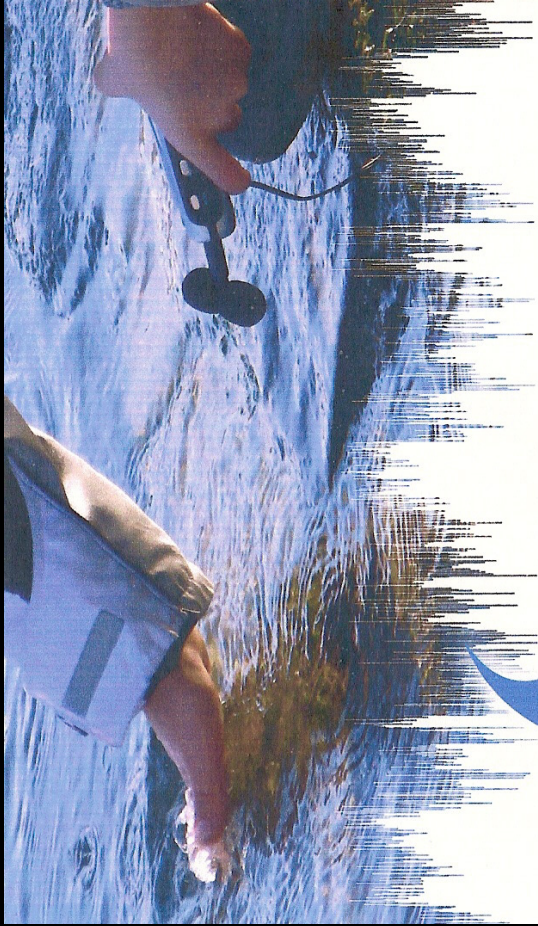
# Interkulturpreis 2006

- Das Georg von Peuerbach-Gymnasium wurde für sein Schulprofil „globale Bildung“ mit dem Interkulturpreis 2006 ausgezeichnet.



# Perspektiven

- Mittelfristig Erweiterung des Schwerpunkts auf die Unterstufe



# UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES SOUNDS OF WATER

Beitrag des Ars Electronica Centers, gemeinsam mit der Bildnerischen Erziehung und dem Georg von Peuerbach Gymnasium zum gleichnamigen UNESCO-Projekt.

**Präsentation im Rahmen von "JugendMedienKulturen"**  
der bundesweiten Fachkonferenz für MultiplikatorInnen mit Beteiligung von Jugendlichen veranstaltet vom Ars Electronica Center, Linz am 23. März 2007

Informationen zum Projekt "Sounds of Water" und zur Bildnerischen Erziehung:  
[http://www.ufg.ac.at/portal/DE/institut\\_fuer\\_kunst\\_und\\_gestaltung/bildnerische\\_erziehung/index.html](http://www.ufg.ac.at/portal/DE/institut_fuer_kunst_und_gestaltung/bildnerische_erziehung/index.html)

**kunsthochschule linz**  
bildnerische erziehung



# Soziokulturelles Lernen

- Sozialkompetenz
- Medienkompetenz
- Fachkompetenz in Fragen von Kultur und Kunst

# Projekt „Museum Online“

- Auseinandersetzung mit Grundfragen der menschlichen Existenz
- Identitätsbildung und Kommunikation mittels visueller und akustischer Alltagsästhetik
- Identitätsbildung und Kommunikation mittels Werken des Museums Online

# Kooperationspartner

- Georg von Peuerbachgymnasium Linz
- Rosemead High School in Los Angeles
- Kunstuniversität Linz  
Abteilung Bildnerische Erziehung
- California State University  
Department for Art Education
- Museum Of The Future Linz
- Museums in L.A.

<http://projects.aec.at/museumonline/>

# Austausch mit Jugendlichen in L.A.

- INSEA

International Society for education through art

- Dr. Angelika Plank President Of Europe

- Dr. Mika Cho California State University  
Department for art education



# 6 A Schwerpunkt Globales Lernen











# CONSOLE

Here are the winners of the 2005... computing

Call to know the best products from Australia's biggest computer companies for young people. This is a chance to get on the console, your computer and videogames, which are the most interesting information about the new games.

1979

1981

1979











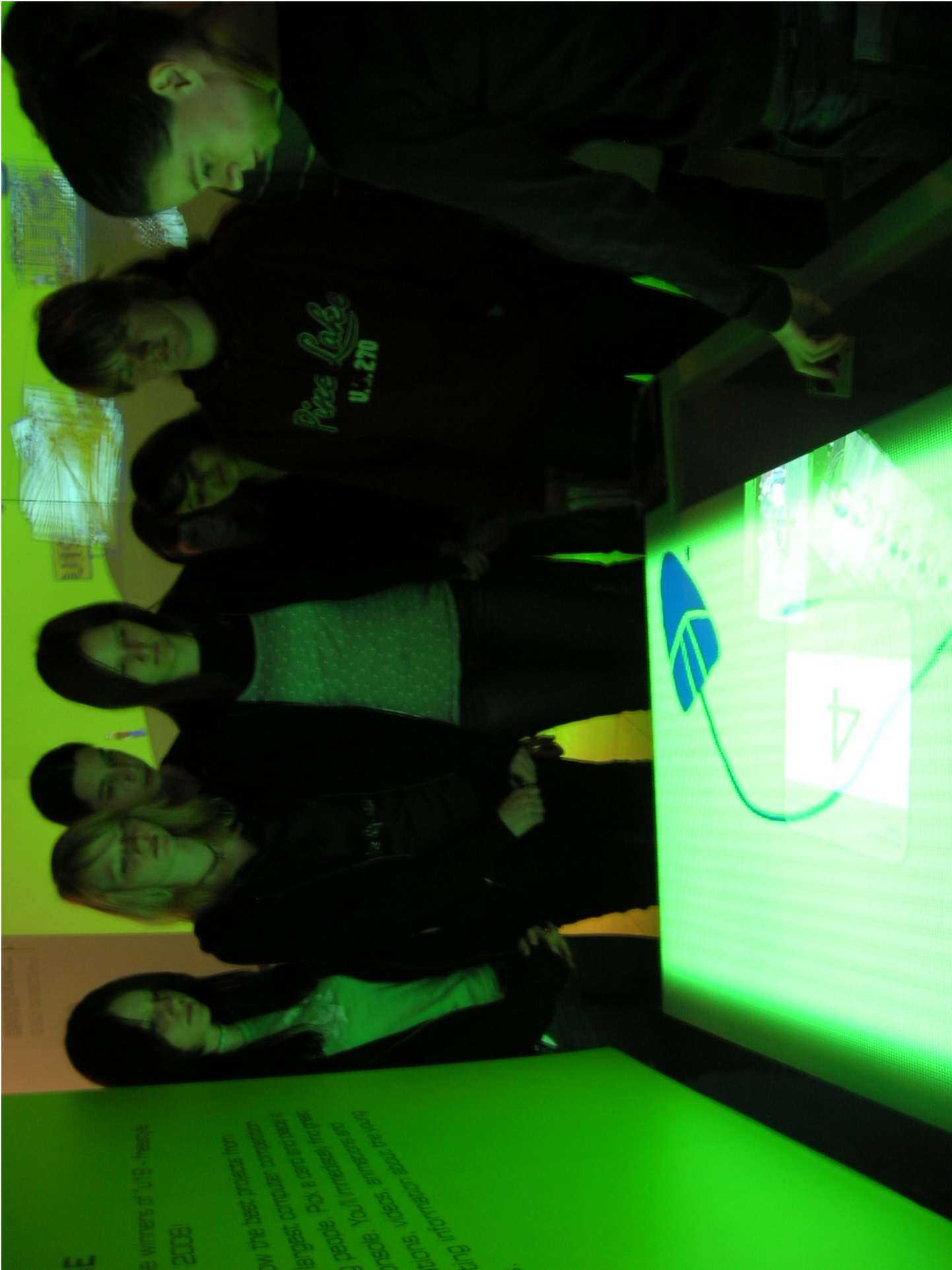












winners of 1/10 - heavy  
2008)  
in the best process from  
largest computer corporation  
people for a  
people for a  
people for a  
people for a