

Politik und Gesellschaft im Medienkontext

Handout

Kompetenzeinordnung und Inhalte.....1
 Unterrichtsidee: Der Spielekritiker.....3
 Unterrichtsidee: Medien und politische Meinungsbildung.....5
 Unterrichtsidee: Wie beeinflussen mich Content Creatorinnen und Creatoren?.....7

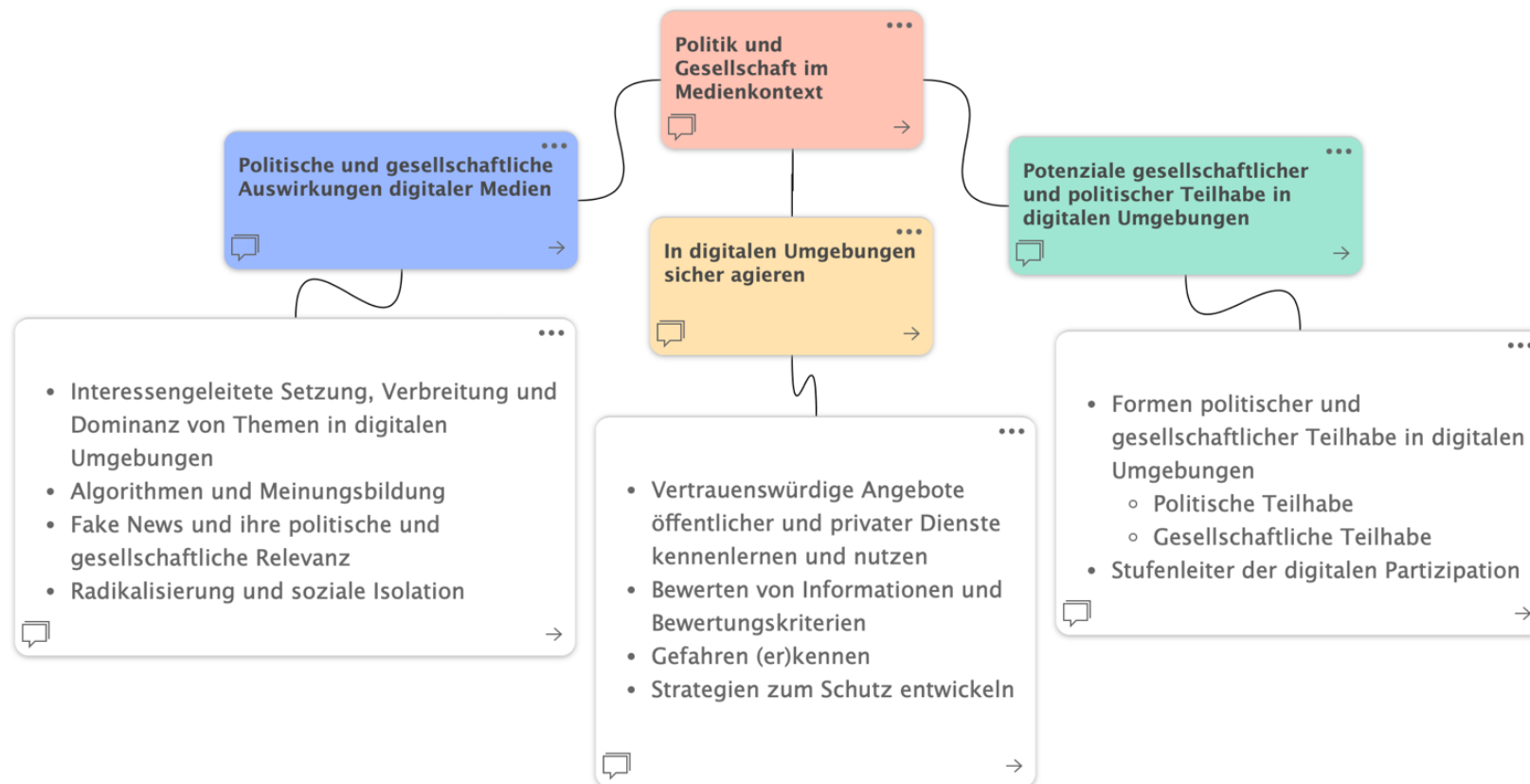
Kompetenzeinordnung und Inhalte

Das Thema „Politik und Gesellschaft im Medienkontext“ ist in den Fachanforderungen bzw. in deren Ergänzung dem Kompetenzbereich „K6 Analysieren und Reflektieren“ und insbesondere den Unterkompetenzen „6.2.5 die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen“ und „6.2.6 Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren“ zuzuordnen. In diesem Zusammenhang ist auch der Umgang miteinander ein wichtiges Thema. Daher sind unter anderem auch die Kompetenzen „2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten“ sowie „2.5 An Gesellschaft aktiv teilhaben“ im Kompetenzbereich „K2 Kommunizieren und Kooperieren“ zentral.

Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Suchen und Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

Wesentliche Inhalte im Themen-Komplex „Politik und Gesellschaft im Medienkontext“ sind:

- Politische und gesellschaftliche Auswirkungen von digitalen Medien
- In digitalen Umgebungen sicher agieren
- Potenziale gesellschaftlicher und politischer Teilhabe in digitalen Umgebungen



Unterrichtsidee: Der Spielekritiker

Jahrgangsstufen: 2 bis 4

Fächerschwerpunkt: Sachunterricht, Deutsch

Hauptintention

Die Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren anhand von festgelegten Kriterien, wie sie durch die im privaten Bereich gespielten Spielen (analog und digital) beeinflusst werden.

Zu vermittelnde Medienkompetenzen

- K 4 Schützen und sicher agieren
 - 4.3. Gesundheit schützen
 - 4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- K 6 Analysieren und Reflektieren
 - 6.1. Medien analysieren und bewerten
 - 6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

Entwicklung der Medienkompetenz laut Fachanforderungen:

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- 4.3.1. angeleitet ihre eigene Mediennutzung beobachten und reflektieren
- 6.1.3. erklären, wie Wirkungen von digitalen Medien ihre eigene Mediennutzung beeinflussen (z. B. digitale Spiele)

Arbeitsphasen

- Die Schülerinnen und Schüler sammeln im Plenum die von ihnen gespielten Spiele.
Die Spiele können nach Altersangabe sortiert werden und Spiele, die für die Klassenstufe nicht geeignet sind, können aus der Auswahl entfernt werden.
- Aus den am häufigsten genannten Spielen (für die Altersgruppe) suchen sich die Schülerinnen und Schüler ein Spiel aus und ordnen sich der entsprechenden Gruppe zu.
- In Einzelarbeit wird der Fragebogen beantwortet; danach Austausch innerhalb der Gruppe.
- Die Gruppen stellen ihr Spiel im Plenum vor, wobei sie vor allem die eigene Mediennutzung und Gefahren einschätzen sollen.
- Die Lehrkraft sollte im nächsten Schritt auf Gefahren wie Sucht, Wutausbrüche, gesundheitliche oder finanzielle Folgen eingehen und Prävention betreiben.

Hinweise zur Durchführung

- Eine weitere Eingrenzung der Spiele kann sinnvoll sein, um die Auswahl zu vereinfachen.
- Die Auswahl der Spiele kann über eine Abstimmung erfolgen oder nach Interesse der Gruppe.
- Die Aufgabe kann sowohl online als auch offline durchgeführt werden.
 - Auch der Fragebogen kann ausgedruckt und handschriftlich ausgefüllt oder online mithilfe eines Onlineformulars ausgefüllt werden.
- Der Fragebogen kann an den inhaltlichen Schwerpunkt der Einheit sowie an die individuelle Lerngruppe angepasst werden.

Arbeitsauftrag 1 – Hinführung zum Thema

Welches (digitale) Spiel spielst du regelmäßig?

Schreib dein Spiel an die Tafel/auf ein Kärtchen/auf die Online-Pinnwand. Jeder darf ein Spiel vorschlagen.

Du hast 5 Minuten Zeit.

Arbeitsauftrag 2 – Auswahl des Spiels

Einigt euch auf fünf Spiele und ordne dich einem der Spiele zu.

Du hast 5 Minuten Zeit.

[Die Anzahl der Spiele sollte bei großen Lerngruppen erhöht werden, um eine kleine Gruppengröße zu ermöglichen.]

Arbeitsauftrag 3 – Reflexion des eigenen Spielverhaltens

Beantworte den Fragebogen alleine und sprich im Anschluss mit den anderen Kindern über das Spiel und den Fragebogen.

Du hast 15 Minuten Zeit.

Arbeitsauftrag 4 – Sicherung im Plenum

Stell dein Spiel den anderen Gruppen kurz vor. Beschreibe den anderen bitte, wie sich das Spielen anfühlt und welche Probleme entstehen können.

Du hast 15 Minuten Zeit.

Zugehöriges Material:

- Internet-ABC Modul zu Online-Spielen für Klasse 3-4:
<https://www.internet-abc.de/kinder/lernmodul-online-spiele/>
 - Arbeitsblätter zum Modul:
<https://www.internet-abc.de/lm/module-assets/online-games/download/arbeitsblaetter.pdf>
https://www.internet-abc.de/fileadmin/user_upload/categories/for_teachers/lernmodule/AH_02_Modul_04_WEB_2019.pdf
 - Elternbrief zum Modul:
https://www.internet-abc.de/fileadmin/user_upload/Elternbrief_Online_Spiele.pdf
- <https://www.internet-abc.de/lm/online-spiele/lehrer>
- Internet-ABC Modul zu mehreren Themen, z. B. digitale Spiele, für Klasse 1-2:
<https://www.internet-abc.de/kinder/mein-erstes-internet-abc-online/>
- weitere methodische Anregungen aus dem Internet-ABC:
<https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien-onlinespiele/>
- Für die Elternarbeit - Mediennutzungsverträge gemeinsam mit Kindern erstellen:
<https://www.mediennutzungsvertrag.de/>

Unterrichtsidee: Medien und politische Meinungsbildung

Jahrgangsstufen: 8 bis 13

Fächerschwerpunkt: alle gesellschaftswissenschaftlichen Fächer, besonders WiPo und Geschichte

Hauptintention

Anhand des Rezo-Videos „Die Zerstörung der CDU“, und der öffentlichen Reaktionen darauf analysieren und reflektieren die Schülerinnen und Schüler die Wirkung von Influencerinnen und Influencern sowie digitalen Plattformen auf die politische Meinungsbildung in Politik und Gesellschaft.

Zu vermittelnde Medienkompetenzen

- K 6 Analysieren und Reflektieren
 - 6.1. Medien analysieren und bewerten
 - 6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
 - 6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen
 - 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
 - 6.2.5. Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen

Entwicklung der Medienkompetenz laut Fachanforderungen:

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- 6.1.2. Wirkung und Einfluss medialer Produkte auf die Gesellschaft und das eigene Handeln bewerten
- 6.1.3. die durch Medien vermittelten Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen analysieren und bewerten sowie damit konstruktiv umgehen
- 6.2.5. die Bedeutung digitaler Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung benennen

Arbeitsphasen

- Die Schülerinnen und Schüler schauen Ausschnitte des Videos „Die Zerstörung der CDU“ von Rezo: <https://www.youtube.com/watch?v=4Y1lZQsyuSQ> (mögliche Ausschnitte z. B. vom Anfang bis Minute 5:42 und von Minute 51:24 bis zum Ende)
- Kontroverse: Sind Rezos Argumente in diesem Video glaubwürdig? Begründe deine Aussage! Ist Rezo im Video parteiisch? Begründe deine Aussage!
- Die Ausschnitte des Videos werden nun in Bezug auf Stilmittel und Kommunikationsweise genauer untersucht: Sound, Sprache, Bildsprache, Mimik, Gestik, weitere Stilmittel.
- Im Anschluss wird diskutiert, welche Stilmittel zur Glaubwürdigkeit des Videos beitragen.
- Als weitere Diskussionsaufgabe überlegen die Schülerinnen und Schüler, was Rezos Intention für das Video sein könnte und begründen ihre Vermutung.
- In einer weiteren Arbeitsphase beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Rezeption. Sie recherchieren die öffentliche Wahrnehmung des Videos anhand von Klickzahlen, Google-Trends (<https://trends.google.de/trends/?geo=DE>) und seiner Rezeption in klassischen Medien - wie z. B. der Tagesschau.
Hilfestellung: https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Zerstörung_der_CDU
- Es folgt die Reflexion und Diskussion über den Einfluss von Rezos Video.
- Ausblick: Ähnliche Videos können untersucht und verglichen werden: Was macht Rezo so erfolgreich? Wie viel Einfluss haben Influencerinnen und Influencer in Deutschland?

Zusätzliche Materialien:

- Ranga Yogeshwar und Rezo über die „Macht der Influencer“: https://youtu.be/nTFbsupAO_A
- Was sind Influencer: <https://www.br.de/sogehmedien/lexikon-influencer-100.html>
- BR-Projekt „So geht Medien“ zum Thema „Influencer“: <https://www.br.de/sogehmedien/lexikon-influencer102.html>
- Material „So arbeiten Influencer“ <https://www.ndr.de/ratgeber/medienkompetenz/So-arbeiten-Influencer-Unterrichtsmaterial-fuer-die-Schule,influencer124.html>

Unterrichtsidee: Wie beeinflussen mich Content Creatorinnen und Creatoren?

<p>Jahrgangsstufen 7 bis 13 Fächerschwerpunkt: Philosophie, Wirtschaft/Politik</p>
<p>Hauptintention Indem die Schülerinnen und Schüler gemeinsam Social Media Beiträge analysieren, die sie besonders beeinflusst haben, reflektieren sie ihre eigene Social Media Praxis und erlernen, zukünftige Beeinflussungsversuche zu erkennen und einzuordnen.</p>
<p>Zu vermittelnde Medienkompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • K 6 Analysieren und Reflektieren <ul style="list-style-type: none"> ○ 6.1. Medien analysieren und bewerten <ul style="list-style-type: none"> ▪ 6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen <p>Entwicklung der Medienkompetenz laut Fachanforderungen: Die Schülerinnen und Schüler können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 6.1.3. die durch Medien vermittelten Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen analysieren und bewerten sowie damit konstruktiv umgehen
<p>Arbeitsphasen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einstieg oder vorbereitende Hausaufgabe: Die Schülerinnen und Schüler schauen ihre Social Media Accounts durch und suchen eine Content Creatorin oder einen Content Creator aus, der/dem sie besonders regelmäßig folgen. Die Ergebnisse können z. B. mit Hilfe eines solchen Steckbriefs gesammelt werden (Name, Plattform, Inhalte/Bereich ...). • Zu jedem Steckbrief suchen die Schülerinnen und Schüler einen Beitrag aus, der sie besonders beeindruckt hat. • Die Steckbriefe mit den zugehörigen Beiträgen werden gesichtet und besprochen - z. B. im Hinblick auf folgende Aspekte: Gemeinsamkeiten, Mehrfachnennungen etc. und es wird die Frage diskutiert, warum wir diesen Personen gerne folgen. • Kontroverse: Beeinflussen euch die Content Creatorinnen und Creatoren? Die Schülerinnen und Schüler tragen den Grad der Beeinflussung auf einer Skala von 0-10 ein und begründen ihre Einschätzung kurz. • Erarbeitung: Die Lehrkraft führt den Begriff „Influencer“ ein, mit Hilfe dieses Videos vom BR (https://www.br.de/sogehmediem/medien-basics-influencer100.html). Das Video wird bis ca. 3:40 gezeigt und die Schülerinnen und Schüler notieren zunächst diejenigen der genannten Gründe, warum den Influencerinnen und Influencern so gerne zugeschaut wird, die auf sie persönlich zutreffen, z. B. Folgende: <ul style="list-style-type: none"> ○ gute/aktuelle Themen werden von ihnen aufgegriffen ○ sie gewähren private Einblicke ○ sie lassen uns an ihrem Leben teilhaben und wir können mit ihnen etwas erleben, ○ wir können mit ihnen interagieren und manchmal sogar mitbestimmen, welche weiteren Inhalte gepostet werden ○ es fühlt sich so an, als wären wir befreundet

- Kontroverse noch einmal aufgegriffen und vertieft: Wie beeinflussen uns die Influencerinnen und Influencer? Geben sie uns Orientierung, gucken wir uns etwas von ihnen ab? Schülerinnen und Schüler beziehen die im Video erwähnten Gründe in ihre Argumentation mit ein.
- Mit Hilfe des weiteren Videos finden die SuS nun etwas über die Hintergründe der Content Creatorinnen und Creatoren heraus. Das Ergebnis wird an der Tafel gesammelt:
 - Es ist eine Show, alles ist inszeniert. Das eigene Leben kommt einem im Kontrast langweilig vor.
 - Content Creatorin oder Creator zu sein, ist eine Vollzeitarbeit.
 - Hinter erfolgreichen Content Creatorinnen oder Creatoren steht oft ein ganzes Team.
 - Werbung oder Lizenzprodukte sind die Einnahmequelle.
 Das bedeutet, dass die Content Creatorinnen oder Creatoren von den Werbefirmen abhängig sind und damit oft nicht mehr ganz frei sind in ihrer Themenwahl.
- Reflexion: Wie bewertet ihr vor diesem Hintergrund den Einfluss der Content Creatorinnen und Creatoren? Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über mögliche Gefahren und überlegen sich Vorsätze für ihren Umgang mit Influencerinnen und Influencern: Wo bin ich in Zukunft achtsam?
- Vertiefung: In Gruppenarbeit erstellen die Schülerinnen und Schüler einen Flyer, ein Video oder Stunde zu Content Creatorinnen und Creatoren, mit dem sie jüngere Jugendliche über die Hintergründe und mögliche Gefahren aufklären.

Hinweise zur Durchführung

- In der ersten Phase arbeiten die Schülerinnen und Schüler in Einzelarbeit und haben ca. 15 Minuten Zeit, um ein Beispiel zu finden (dies kann wahlweise auch eine Hausaufgabe sein, die im Vorfeld aufgegeben wird).
- Zur Sammlung der Beispiele kann eine Online-Pinnwand (z. B. <https://opsh.lernnetz.de/login>) genutzt werden; aber auch Ausdrucke, die von zu Hause mitgebracht werden, sind möglich.

Anpassungsmöglichkeiten an verschiedene Altersstufen

- Es sollte vorab über den Begriff „Social Media“ gesprochen werden, sodass den Schülerinnen und Schülern deutlich wird, was gemeint ist.

Zugehöriges Material

- Checkliste/ Steckbrief (CC BY #UseTheNews)
 - <https://medienberatung.synology.me/office/d/s/sNP9uCG3NhiuJTsaAYK2X8EyD5GJlvix/2j4Z9NxmThxzYzVo9pXvb77WzkkybE3X-qb3AcBQzNwo>
- Link zum Forschungsimpuls: https://www.medienpaedagogik.uni-kiel.de/de/hinweise_links/forschungsimpulse/heute-schon-influenced-worden/at_download/file
- Link Hamburg Open Online University <https://www.hoou.de/projects/content-creators-und-influencer-im-unterricht/pages/unterrichtsmaterial-wem-folge-ich-steckbrief-social-media-content-creators>
- Link zum Unterrichtsmaterial von „So geht Medien“ des BR zum Thema „Influencer“ <https://www.br.de/sogehmedien/medien-basics/influencer-stars/unterrichtsmaterial-influencer-downloads-100.html>
 - Ordner mit Material <https://medienberatung.synology.me/office/d/s/sNP0lqEHlgStaGkfzwHLS8RgwOYoWfcV/wgDI8QI5FrCYQh3GKqIpUNeuMdYymJoB-u74AHCI2Nwo>