

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Gesellschaftslehre, Ausgabe: 12

Titel: Die Macht der Medien (25 S.)

ProduktHinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Die Macht der Medien

2.6

Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler sollen sich mit den Chancen und Risiken der Informationstechnologien vertraut machen.
- Sie sollen ihr eigenes Medien- und Informationsverhalten reflektieren können.
- Sie sollen sich der psychischen Belastung durch die zunehmende Informationsflut bewusst werden.
- Sie sollen den „schmalen Grat“ von Informationen hin zur Manipulation erkennen können.

Anmerkungen zum Thema (Sachanalyse):

Im Leben der Bürger spielen Presse, Rundfunk, Fernsehen und das Internet eine bedeutende Rolle. Umfragen zufolge nehmen sich die meisten Bundesbürger ab 14 Jahren mehr als fünf Stunden Zeit, um sich den verschiedensten Medien zuzuwenden.

Interessengruppen wie z.B. die Kirche, der Sport oder die Politik wissen dieses und versuchen über die neuesten Informationstechnologien Einfluss auf die Menschen zu nehmen. So war sich auch schon der erste Bundeskanzler der Bundesrepublik Deutschland, Konrad Adenauer, der „**Macht der Medien**“ bewusst und favorisierte bereits in den 50er Jahren private Medienanstalten mit dem **Ziel der „gesteuerten“ Information**.

In einem demokratischen Land übernehmen die „Massenmedien“ wie Presse, Rundfunk, Fernsehen und das Internet nicht nur die Rolle der Unterhaltung, sondern immer häufiger auch eine politische Funktion. Darum werden **Medienspektakel** wie das „Fernsehduell“ zwischen dem amtierenden Bundeskanzler *Gerhard Schröder* und seinem Herausforderer *Edmund Stoiber* im Wahljahr 2002 inszeniert, um dem Volk den „medienwirksamsten“ Kanzler zu präsentieren. „Medienmacher“ gehen dabei so geschickt vor, dass selbst erfahrene Medienbenutzer in die **Falle „Beeinflussung“** tappen können. Showelemente sollen helfen, politische Inhalte zu vermitteln. Der politische Entertainer gewinnt.

Alle alten und neuen **Informationstechnologien** sind Erfindungen des menschlichen Verstands, angefangen beim Rauchzeichen über die Buschtrommel bis hin zur „künstlichen“ Intelligenz eines Computers. Der Unterschied beruht aus heutiger Sicht nur darin, dass mit winzigen Bausteinen gigantische Wirkungen erzielt werden können, zum Wohle oder zum Nachteil des Menschen. Inzwischen stehen in Wohnzimmern, Betrieben und Büros, Kaufhäusern, Schulen und Behörden Computer, Roboter, Bildschirme. Ein lückenloses Datennetz verbindet, überwacht und informiert weltweit Menschen über politische, gesellschaftliche oder sportliche Ereignisse. Die Schwelle zur **absoluten Informationsgesellschaft** ist überschritten.

Deshalb braucht der Mensch eine genaue Vorstellungskraft und ein **kritisches Beurteilen** der neuen Medien, damit er sich eine Grundlage schafft, um lebenswichtige Entscheidungen in der Familie, in der Freizeit, im Beruf oder in der Politik treffen zu können.

Didaktisch-methodische Reflexionen:

Mit einer „Zeitreise in die Vergangenheit des Computers“ beginnt die Unterrichtsreihe. Die Lehrkraft verteilt deshalb **Informationsmaterial** (vgl. **Texte und Materialien M 1**) an die Schüler, deren Aufgabe es ist, eine so genannte „**Ahnenreihe des Computers**“ als Wandzeitung herzustellen. Die Bilderfolge zeigt den Schülern nicht nur eine „naive Liebe“ zu Computerspielen, sondern den täglichen Arbeitseinsatz des Computers. Die Bilderfolge führt die Schüler zu ihrem eigenen Medienverhalten, das sie in Gruppen reflektieren können. Diese Arbeitsergebnisse sollen differenziert werden.

Mithilfe der Ergebnisse über das eigene Medienverhalten erhalten die Schüler nun einen Überblick über die **Auswirkungen der Informationsflut** auf den Menschen (vgl. **Texte und Materialien M 2**).

2.6

Die Macht der Medien

Vorüberlegungen

Da **Videospiele** nach wie vor eine faszinierende Wirkung auf Jugendliche ausüben, soll am **Fall Erfurt** (vgl. **Texte und Materialien M 3**) geklärt werden, inwieweit die Medien eine Mitschuld am Verhalten des Schülers tragen.

In einem nächsten Unterrichtsschritt sollen sich die Schüler mit dem Problembereich der **Manipulation** durch Medien auseinandersetzen. Dieses geschieht mithilfe der *Bastelarbeit* „Wer bin ich?“.

Lügen Bilder wirklich nicht? – Dieser Frage sollen die Schüler anschließend auf den Grund gehen. Der **Text** „*Die Macht der Bilder: Bundestagswahl 2002*“ (vgl. **Texte und Materialien M 5**) soll ihnen dabei helfen. Zur Vertiefung dieser Arbeit erhalten die Schüler **Bilder von Politikern** (vgl. **Texte und Materialien M 6**), anhand derer die Thematik weiter erörtert wird.

In einem anschließenden *offenen Gespräch* soll die Frage nach der **Glaubwürdigkeit** der Informationen durch Medien diskutiert werden (vgl. **Texte und Materialien M 7**).

Die Unterrichtseinheit kann mit einer *Klassenarbeit* beendet werden, die aus einer Beschreibung und Deutung der **Karikatur** „*Das ist ja noch besser als im Fernsehen*“ (vgl. **Texte und Materialien M 8**) bestehen kann.

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Erstellen einer „Ahnentafel des Computers“ als Wandzeitung
2. Schritt: Spielen erlaubt! – Reflexion des eigenen Spielverhaltens
3. Schritt: Auswirkungen der Informationsflut auf den Menschen
4. Schritt: Faszination Videospiele: Katharsis der Seele oder Anleitung zur Gewalt?
5. Schritt: Manipulation durch Medien? – Ein Versuch: Wer bin ich?
6. Schritt: Lügen Bilder wirklich nicht? – Der „Medienkanzler“
7. Schritt: BILD-Zeitung contra Tageszeitung

Die Macht der Medien

2.6

Unterrichtsplanung

1. Schritt: Erstellen einer „Ahnentafel des Computers“ als Wandzeitung

Lernziele:

- Die Schüler sollen mithilfe der Wandzeitung die Entwicklungsgeschichte des Computers kennen lernen.
- Sie sollen erkennen, dass mit der Erfindung des Computers die Arbeit der Menschen erleichtert und die Kommunikation gefördert werden sollte.

Die Lehrkraft beginnt den Unterricht, indem sie das **Reizwort** „**Computerspiele**“ ins Spiel bringt und entfacht damit eine erste *Diskussion* in der Klasse. Da offensichtlich fast alle Formen von Computerspielen bekannt sind, fragt sie nach dem **Entstehungszeitpunkt** dieser Spiele. Die Schüler sind ratlos und stellen sich selbst die Frage, wie lange es den Computer überhaupt schon gibt. Sie geben geratene Jahreszahlen an und beginnen dabei im Jahr 1980.

Die Lehrkraft schreibt die geratenen Jahreszahlen an die *Tafel* und bittet die Schüler, nun eine „Ahnentafel des Computers“ in Form einer **Wandzeitung** zu erstellen. Dazu verteilt sie das **Informationsmaterial** „*Zeitreise in die Vergangenheit des Computers*“ (vgl. **Texte und Materialien M 1**) an die Schüler, die sehr motiviert mit der Arbeit beginnen, indem sie die auf das Format DIN A4 vergrößerten Bilder für die Weiterverwendung in chronologischer Reihenfolge auflegen.

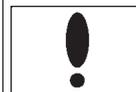
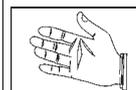
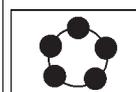
Mögliche Schüleräußerungen:

- „So alt ist der Computer schon?“
- „Ich wette, mein großer Bruder weiß diese Daten auch nicht.“
- „Das wäre eine gute Frage für das Fernsehen: Wie alt ist der Computer?“
- „Ist der Computer nur zum Arbeiten da?“
- „Ach, hier wird auch gespielt!“

Ergänzende Texte suchen die Schüler aus dem **Internet**.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Mit der Reise in die Vergangenheit des Computers soll den Schülern bewusst werden, dass die Arbeitserleichterung durch den PC erste Priorität besaß. Dass später auch das Spielen am PC hinzukam, als praktische Entspannungsübung, ist den Schülern sympathisch.



2.6

Die Macht der Medien

Unterrichtsplanung

2. Schritt: Spielen erlaubt! – Reflexion des eigenen Spielverhaltens



Lernziele:

- Die Schüler sollen mithilfe der Wandzeitung die Gesamtnutzung des Computers erfassen.
- Sie sollen diskutieren, inwieweit Computerspiele die Arbeits- und Informationselemente überlagern können.
- Sie sollen ihr eigenes Medienverhalten differenziert einordnen und kritisch hinterfragen.

Die Wandzeitung zeigt exemplarisch die Computergeschichte. So erhalten die Schüler eine visuelle Unterstützung zum **Medienverhalten** und über die **Nutzung eines Computers**.

Um auf das **eigene Medienverhalten** zu verweisen, stellt die Lehrkraft die **Fragen**:



- Wer von euch besitzt einen eigenen Computer?
- Wie wird dieser von euch genutzt?

In der **Schülerdiskussion** wird festgestellt:



- Alle Schüler besitzen einen Computer.
- Einige teilen sich diesen mit Geschwistern.
- Das Spielen am Computer hat Vorrang.
- Computerspiele werden kopiert oder ausgetauscht.
- Das Aufhören beim Spielen fällt manchmal schwer.

Der **Arbeitsauftrag** weist die Schüler an, ihr eigenes Medienverhalten in das vorgegebene Raster einzutragen. Folgende *Differenzierung* wird vorgenommen:

Schülername:				
Zeit:	Internet:			
	Fernsehen:			
	Videospiele:			
	Printmedien:			
Ergebnis:				



Die Schüler können in *kleinen Neigungsgruppen* arbeiten, damit sie ehrlich an den Arbeitsauftrag herangehen.

Die Lehrkraft erklärt folgende **Begriffe** und schreibt diese für die Schüler an die **Tafel**:

**Die so genannten Printmedien sind:**

- Zeitungen
- Zeitschriften
- Comics
- Bücher
- ...

Die audio-visuellen Medien sind:

- Radio
- Fernsehen
- Computerspiele
- Internet
- ...