eDidact
Ein Service des OLZOG Verlags
Dokument bestellen
Ähnliche suchen

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.)

VORSCHAU

Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus dem Programm „Kreative Ideenbörse Sekundarstufe“ des OLZOG Verlags. Den Verweis auf die Original-quelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie hier.

Seit über 10 Jahren entwickelt der OLZOG Verlag zusammen mit erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien.

Die Print-Ausgaben der „Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe“ können Sie auch bequem und regelmäßig per Post im Jahresabo beziehen.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

Die 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, in Klassensatzstärke für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien 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@olzog.de
Post: OLZOG Verlag | c/o Rhenus Medien Logistik GmbH & Co. KG
Justus-von-Liebig-Str. 1 | 86899 Landsberg
Tel.: +49 (0)8191/97 000 220 | Fax: [redacted]
www.olzog.de | www.edidact.[redacted]

Sekundarstufe

netzwerk lernen

zur Vollversion

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.*

VORSCHAU

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**).

Hauptschule, Realschule, Gymnasium: Konzepte, Arbeitsblätter, Kopiervorlagen, Unterrichtsentwürfe
netzwerk lernen
(c) OLZOG Verlag GmbH
zur Vollversion

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 auseinander setzen. 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

VORSCHAU

Hauptschule, Realschule, Gymnasium: Konzepte, Arbeitsblätter, Kopiervorlagen, Unterrichtsentwürfe

netzwerk lernen

(c) OLZOG Verlag GmbH

zur Vollversion