

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitale Medien kritisch nutzen / Band 3: Addictive Design & Social Media

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

Vorwort / Aufbau dieser Reihe	3-4
---	-----

1. Wer führt meinen Blick? Layoutgestaltung von Userinterfaces

Hinweise für die Lehrkraft	5-11
• Übersicht über die Unterrichtseinheit	5
• Unterrichtsstunde 1+2: Layoutgrundlagen digitaler Oberflächen	6
• Unterrichtsstunde 3: Analyse von Beispielen digitaler Oberflächen	7
• Unterrichtsstunde 4: Addictive by design	7
• Unterrichtsstunde 5: Analyse von selbstgenutzten Apps / Webseiten	8
• Unterrichtsstunde 6-9: Gestaltung des Entwurfs einer Klassenwebseite	8
• Unterrichtsstunde 10+11: ggf. Digitale Ergänzungen zur Erstellung der praktischen Arbeit	9
• Hintergrundinformationen für die Lehrkraft	10-11

Schüler*innenteil	12-22
• Aufgabe 1	12-13
• Kopiervorlage 1: Analyseleitfaden für Apps und Webseiten	14
• Aufgabe 2	15-16
• Leitfrage und Mysterykarten	17-19
• Aufgabe 3-10	20-22

2. Was bedeutest Du? Selbstinszenierung in Social Media

Hinweise für die Lehrkraft	23-34
• Übersicht über die Unterrichtseinheit	23
• Unterrichtsstunde 1: Interview mit den Instagramerinnen „einzeln.artig“ und „Schnitzelpferd“	24-25
• Unterrichtsstunde 2: Exkurs: Informationen zur Urheberrechtssituation bei Bildmaterial	25
• Unterrichtsstunde 3: Analyse der Wirkmechanismen von Posts	26-29
• Unterrichtsstunde 4: Entwurf eines fiktiven Profils	30
• Unterrichtsstunde 5: Einfluss des Postens auf Selbstwahrnehmung und Selbstbild	31
• Unterrichtsstunde 6+7: Vorstellen und Analysieren des analogen Profils für die entworfene (Künstler*innen-)Persönlichkeit	31
• Hintergrundinformationen für die Lehrkraft	32-34

Schüler*innenteil	35-48
• Kopiervorlage 1: Gekürztes Transkript des Gesprächs von Lima und Freddy	35-36
• Aufgabe 1+2	37-38
• Kopiervorlage 2: Infomaterial Station 1 „Urheberrecht“	39
• Kopiervorlage 3: Infomaterial Station 2 „Persönlichkeitsrecht“	40
• Kopiervorlage 4: Infomaterial Station 3 „Konsequenzen“	41
• Kontrollstation: Station 1-3	42
• Aufgabe 3-12	43-48

Vorwort

Digitale Emanzipation im Kunstunterricht – Unterrichtskonzepte zur medialen Menschenbildung in der Sekundarstufe

Die Idee dieser Reihe

Die Idee dieser Reihe basiert auf gesellschaftlichen Veränderungen, derer wir uns weder entziehen können noch sollten: die Digitalisierung von Kommunikation und Arbeitswelt. Im schulischen sowie im außerschulischen Umfeld konfrontiert sie uns mit neuen Herausforderungen, denen es gilt, als Lehrer*in, als Schüler*in und nicht zuletzt als Mensch handlungsfähig und reflektiert entgegenzutreten.

Der Trägheit des Bildungssystems scheint es nun geschuldet, wenn auch durch hohe Kosten digitaler Endgeräte sicherlich begünstigt, dass es bisweilen einige Jahre dauerte bis diese Veränderungen in den Unterrichtsalltag Einzug gehalten haben. Schon 2016 stellte die Bundesregierung schließlich die „Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft“ vor, die Mittel bereitstellen sollte, Schulen mit digitaler Ausstattung auszurüsten. Zudem verpflichteten sich die Bundesländer dazu, die Aus- und Weiterbildung der Lehrenden im digitalen Sektor sicherzustellen. Das Gros dieser Angebote setzte es sich dabei aber zum Ziel, den konkreten Umgang mit digitalen Endgeräten und Apps zu vermitteln. Die Pandemie und der damit erzwungene digitale Unterricht verlieh der Thematik noch einmal zusätzliche Dringlichkeit. Für die alltägliche Unterrichtspraxis des Lehrenden ist diese „Nutzungsfähigkeit“ unbestreitbar eine wichtige Basis, die während der Pandemie wohl aber alle Lehrenden erreicht hat.

Leider scheint in dieser beschränkten Perspektive jedoch der Blick der Empirischen Bildungsforschung auf die Digitalisierung deutlich zu kurz zu kommen. Schließlich werden seit Jahrzehnten an Universitäten und in Forschungseinrichtungen ergebnisreiche Studien darüber durchgeführt, wie die Digitalisierung das Lernen beeinflusst, welche Fähigkeiten notwendig sind, um Lernenden eine flexible Reaktion auf die Beschleunigung des technischen Wandels zu ermöglichen und welchen Einfluss die Digitalisierung auf die Sozialisation junger Menschen ausübt. In die Praxis des Unterrichtens wurden diese Erkenntnisse, gerade unter dem Digitalisierungsdruck der Pandemie, kaum überführt. Gerade dies ist aber nötig, da die Lernenden sich lange davor schon selbstverständlich und oft unbegleitet von Bildungsabsichten der Lehrenden in der digitalen Welt bewegten und bewegen.

Die vorliegende Reihe von Unterrichtseinheiten will eine Brücke schlagen und fern von digitaler Euphorie, aber auch nicht aus Überforderungsgefühlen geschuldeten Abwehrhaltungen heraus, den Blick auf die Begleitung der Digitalisierung im Unterricht lenken. Im Fokus stehen soll dabei jedoch nicht, wie bisweilen üblich, die technische Nutzung der Medien für den Lehrenden zu erschließen: Meist gelingt dies Schüler*innen ohnehin intuitiver. Vielmehr sollen die pädagogischen Potenziale des Unterrichts im Umgang mit Medien ausgeschöpft werden, der kritisch-emanzipatorische Vorsprung des Lehrenden sinnvoll eingesetzt werden.

Ganz ausdrücklich soll dabei das Digitale die handwerkliche Arbeit oder den persönlichen Umgang nicht ersetzen, sondern nur teilweise ergänzen. Wichtiger ist für die Konzeption dieses Buches eben vor allem der emanzipatorische Gedanke: Die Digitalisierung und ihre privaten und gesellschaftlichen Folgen sollen der Gegenstand des Unterrichts sein, sollen hinterfragt und durchdacht werden. Dass dies auch mit dem Werkzeug digitaler Medien geschieht, ist naheliegend, aber nicht Selbstzweck.

Vorwort

Der Aufbau dieser Reihe

Die Reihe „**Digitale Medien kritisch nutzen**“ bietet in jedem Heft zwei auf verschiedene Altersstufen ausgerichtete Unterrichtskonzepte.

- **Band 1** für die Klassenstufen 5 bis 8 behandelt mit „**Wer macht die Kunst?**“ und „**Wer kann ich sein?**“ Vor- und Nachteile von Handgemachtem gegenüber Digitalem und Rollenklischees im Gaming.
- **Band 2** für die Klassenstufen 7 bis 10 behandelt mit „**Wie will ich gesehen werden?**“ und „**Was könntest Du werden?**“ sozialisationsrelevante Aspekte von Selfies und zukünftig mögliche Veränderungen des Menschseins durch Cyborgtechnologien.
- **Band 3** für die Klassenstufen 9 bis 13 behandelt mit „**Wer führt meinen Blick?**“ und „**Was bedeutest Du?**“ in der App-Programmierung genutzte Mittel der Suchtinduktion und Verhaltensmanipulation und die sozialen und psychologischen Auswirkungen von Social-Media-Nutzung.

Die vielfach praxiserprobten Unterrichtsideen sind exemplarische und erheben gewiss keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Ausgangspunkt der Konzeptionen waren dabei stets bei Lernenden beobachtete oder explizit durch sie eingebrachte Phänomene, die Potenzial für Manipulationen bieten. Der Ansatz der Unterrichtseinheiten ist es stets, durch Aufklärung über (bewusst) verunklärte Zusammenhänge, aber auch durch selbsttätiges Erfahren, diesen Manipulationen entgegenzutreten und die Schüler*innen dazu zu befähigen, sich von verborgenen Interessen Dritter zu emanzipieren.

Dem Lehrenden soll dieses Buch in Form von **Arbeitsblättern, Aufgabenstellungen** und möglichen **Sozialformen** Hilfen zur Vorbereitung des Unterrichts bieten, aber auch Ideen zur Umsetzung praktischer Unterrichtseinheiten im Rahmen des Kunstunterrichts liefern. Ebenso wichtig ist, dass auch zu vielen Themenbereichen **Hinweise zu den Hintergründen des digitalen Phänomens** dargelegt werden. Diese sind so aufgebaut, dass sie einerseits knappe Informationen zu den gängigen beiden Betriebssystemen der Marktführer beinhalten (und damit ermöglichen, sich auf Schultablets oder Schüler*innen-Smartphones schnell zurecht zu finden), andererseits jedoch auch die Hintergründe der Systeme und Phänomene auf theoretischer Ebene klären, ohne sich in technischen Fachbegriffen zu verlieren.

Zeitaufwand, Aufbau der Unterrichtseinheiten wie auch **sinnvolle Altersgruppen** sind zur grundsätzlichen Orientierung in einem kurzen Überblick am Anfang jedes Unterrichtsvorschlages angegeben. Ebenso finden sich Hinweise zu notwendiger oder empfohlener (gekennzeichnet durch „ggf.“) **Ausrüstung im analogen und im digitalen Bereich**. Die Darstellung der einzelnen Unterrichtseinheiten folgt dem Grundgedanken einer Aufteilung jeweils in einen Hinweisteil mit Informationen für die Lehrenden zu möglichem Aufbau und Ablauf der Unterrichtseinheit und einem daran anschließenden Materialteil, in dem sich gebündelt ausformulierte Aufgabenstellungen wie auch Arbeitsblätter für die Lernenden befinden.

Zusätzlich beinhalten einige Unterrichtsvorschläge noch Hinweise zur Umsetzung der praktischen Arbeiten auf rein digitaler Ebene („**Digitale Alternative**“). Dies trägt vor allem aktuellen Bestrebungen Rechnung, Schüler*innen den Umgang mit digitalen Werkzeugen nahezubringen und ihnen hier Einblick in Zusammenhänge zu geben, die über ihre alltäglich genutzten Smartphone-Apps hinaus gehen. Diese Hinweise sind naturgemäß jedoch sehr schnell veraltet und dienen vor allem dazu, der Lehrkraft einen grundsätzlichen Überblick über digitale Möglichkeiten und Grenzen im Vergleich zur analogen Arbeit zu geben. Entsprechend des multimedialen Ansatzes, den diese Reihe bietet, finden Sie im Teil für die Schüler*innen einerseits analoge Kopiervorlagen für die Herausgabe an die Lernenden. An einigen Stellen liegen aber auch digitale Abbildungen und Videos vor, die unter www.kohlverlag.de abrufbar sind. Wo solches Zusatzmaterial vorliegt, findet sich an der jeweiligen Stelle in den Materialien für die Lehrenden mit dem Symbol (📄) ein entsprechender Hinweis.

Es geht also nicht darum, Lehrende und Lernende zu einem virtuoseren Umgang mit digitalen Werkzeugen zu befähigen. Vielmehr sollen Chancen und Risiken bewusst gemacht werden. Geschult werden soll eine kritische Urteilsfähigkeit und die Fähigkeit zur Anpassung an eine sich schnell verändernde digitale Umwelt durch Emanzipation von wirtschaftlichen Interessen, die von außen an „User*innen“ herangetragen werden.



1. Wer führt meinen Blick?

Layoutgestaltung von Userinterfaces

Übersicht über die Unterrichtseinheit

Kurzbeschreibung: Die Schüler*innen lernen die Prinzipien der digitalen Seitengestaltung verstehen und entwerfen eine eigene Klassenseite.

Jahrgangstufen: 9-13

Aufbau der Unterrichtseinheit (9-11 Unterrichtsstunden):

1. Einstieg und Erarbeitung:
Layoutgrundlagen digitaler Oberflächen (2 Unterrichtsstunden)
2. Reflexion:
Analyse von Beispielen digitaler Oberflächen (1 Unterrichtsstunde)
3. Erarbeitung:
Addictive by design (1 Unterrichtsstunde)
4. Reflexion:
Analyse von selbstgenutzten Apps/Webseiten (1 Unterrichtsstunde)
5. Erarbeitung/Praxis:
Gestaltung des Entwurfs einer Klassenwebseite (4-6 Unterrichtsstunden)

Digitale Ausrüstung:

- Beamer und PC für die Lehrkraft, internetfähig
- ggf. Tablets/Computer für die Lernenden mit einem Präsentationsprogramm wie Keynote® oder Powerpoint®

Analoges Material:

- je Schüler*in zwei weiße Blätter DIN A4-Papier
- je Schüler*in ein Bleistift
- Filzstifte/Fineliner/Buntstifte
- ggf. bunte Tonpapiere und Klebestifte oder Flüssigkleber
- Briefumschläge für Mysterykarten

Lernziele:

1. Die Schüler*innen lernen Grundlagen der Layoutgestaltung im digitalen Kontext.
2. Die Aufgabe soll den Lernenden bewusst machen, wie die Aufmerksamkeit durch den Aufbau einer digitalen Oberfläche gelenkt wird.
3. Die Auseinandersetzung mit den Strategien des „Addictive Design“ soll Bewusstsein für die Absichten der Digitalwirtschaft schaffen.

Bildungsabsichten:

In der Aufgabenstellung geht es darum, Fach- und Methodenkompetenz in der Nutzung digitaler Medien zu schaffen. Dazu dienen einerseits die Analysen von konkreten Beispielen. Andererseits soll der Rollenwechsel von der Empfänger- hin zur Senderrolle in der praktischen Arbeit diese Kompetenzen schulen. Soziale Kompetenzen werden in der Gruppenarbeit und durch die Verantwortungsübernahme für eine Klassenseite gefordert und gefördert. Besonderer Schwerpunkt ist der emanzipatorische Aspekt: Durch das Erkennen von Manipulationen der Nutzer*innen auf Webseiten und durch Apps wird die Fähigkeit der Selbstbestimmung im Umgang mit digitalen Werkzeugen gefördert.





Hinweise
für die
Lehrkraft

1. Wer führt meinen Blick?

Layoutgestaltung von Userinterfaces

Unterrichtsstunde 1+2:

Layoutgrundlagen digitaler Oberflächen

Einstieg und Erarbeitung

Schritt 1:

Als Einstieg in die Unterrichtseinheit wird eine Website mit deutlichen Bewegungen besucht. Dazu eignen sich viele aktuelle Seiten, die sich gut über Webdesign-Award-Seiten (z. B. <https://www.awwwards.com/>) finden lassen. Nahezu alle dort aufgeführten Webseiten sind mit Bewegungselementen gestaltet und die Auswahl kann dort je nach Lerngruppe alters- und interessenangepasst erfolgen. Dies erhöht Motivation und Aufmerksamkeit der Lernenden und macht es zunächst leicht, die offensichtlichen Blickleitungsverfahren (Bewegung, Navigation und Interaktion/Kommunikation) im Lehrgespräch zu erarbeiten. Näheres zur Analyse von Webseiten und Apps kann dem Analyseleitfaden für Apps und Webseiten entnommen werden.

👁️ ggf. Analyseleitfaden für Apps und Webseiten / Seite 14

Schritt 2:

Um den Lernenden die weniger offensichtlichen Blickleitungs- und Entscheidungsbeförderungsverfahren (Räumlichkeit, Fläche, Farbe, Form, Schrift, Icons) anschaulich und bewusst zu machen, eignet sich anschließend die Analyse statischer Seiten besser. Dazu kann man zunächst die eigene Schulhomepage heranziehen oder aber mit der Startseite von bekannten Internetkonzernen im Lehrgespräch arbeiten.

Differenzierung: Für schwächere Lerngruppen ist es leichter, am Beispiel einfacher Vergleichsbilder die Wirkung anhand von einzelnen Veränderungen zu erarbeiten. Für das entsprechende Lehrgespräch kann man als Abbildungen über den Beamer die Bilder von Aufgabe 1 aus Schritt 3 nutzen. Diese sind als zusätzliches Downloadmaterial unter www.kohlverlag.de verfügbar. So wird die durchaus herausfordernde Hausaufgabe für lernschwache Gruppen außerdem deutlich leichter zu bewältigen.

Schritt 3:

Schließlich bietet Aufgabe 1 (Hausaufgabe) die Möglichkeit, an einem einfachen Beispiel das Gelernte anzuwenden und zu vertiefen. Mit dem Analyseleitfaden für Apps und Webseiten haben die Schüler*innen eine Liste mit den wichtigsten Kommunikationsmitteln an der Hand.

👁️ Aufgabe 1 / Seite 12 + 13

👁️ Analyseleitfaden für Apps und Webseiten / Seite 14



Digitale Medien kritisch nutzen

Band 3: Addictive Design & Social Media

2s. Digitalauflage 2024

© Kohl-Verlag, Kerpen 2024
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Susanne Rezac (Hrsg.), Manuela Bünzow
Coverbild: Susanne Rezac
Illustrationen: Manuela Bünzow, Susanne Rezac
Redaktion: Kohl-Verlag
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P12 986

ISBN: 978-3-98841-573-8

Bildquellen © AdobeStock.com

S. 1: Africa Studio; S. 7: 4zevar; S. 11: MichaelVI, Iryna, rolafoto, Krakenimages.com, Dearmeenadixit3; S. 12: 4zevar, Yasir Design, makrushka; S. 25: Nur Maulidiah, Rey; S. 26: Rey; S. 39: Zerbor; S. 40: DatenschutzStockfoto; S. 41: Yingko; S. 48: Strichfiguren;

weitere Bildquellen: S. 11: © LG Electronics

© Kohl-Verlag, Kerpen 2024. Alle Rechte vorbehalten.

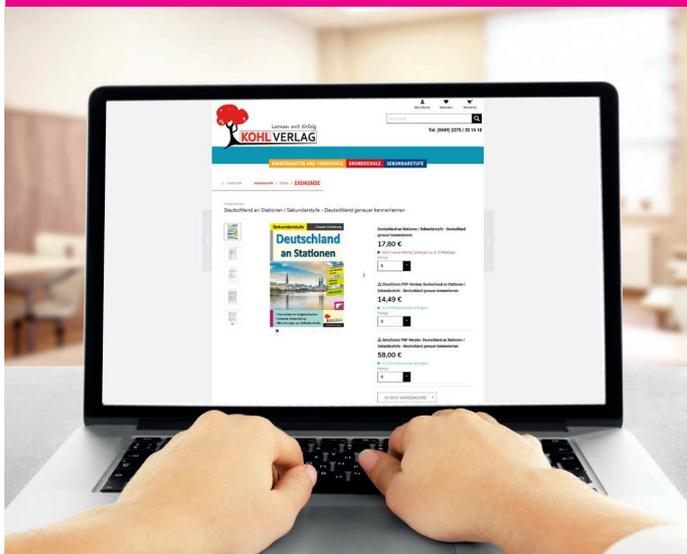
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2024

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitale Medien kritisch nutzen / Band 3: Addictive Design & Social Media

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

