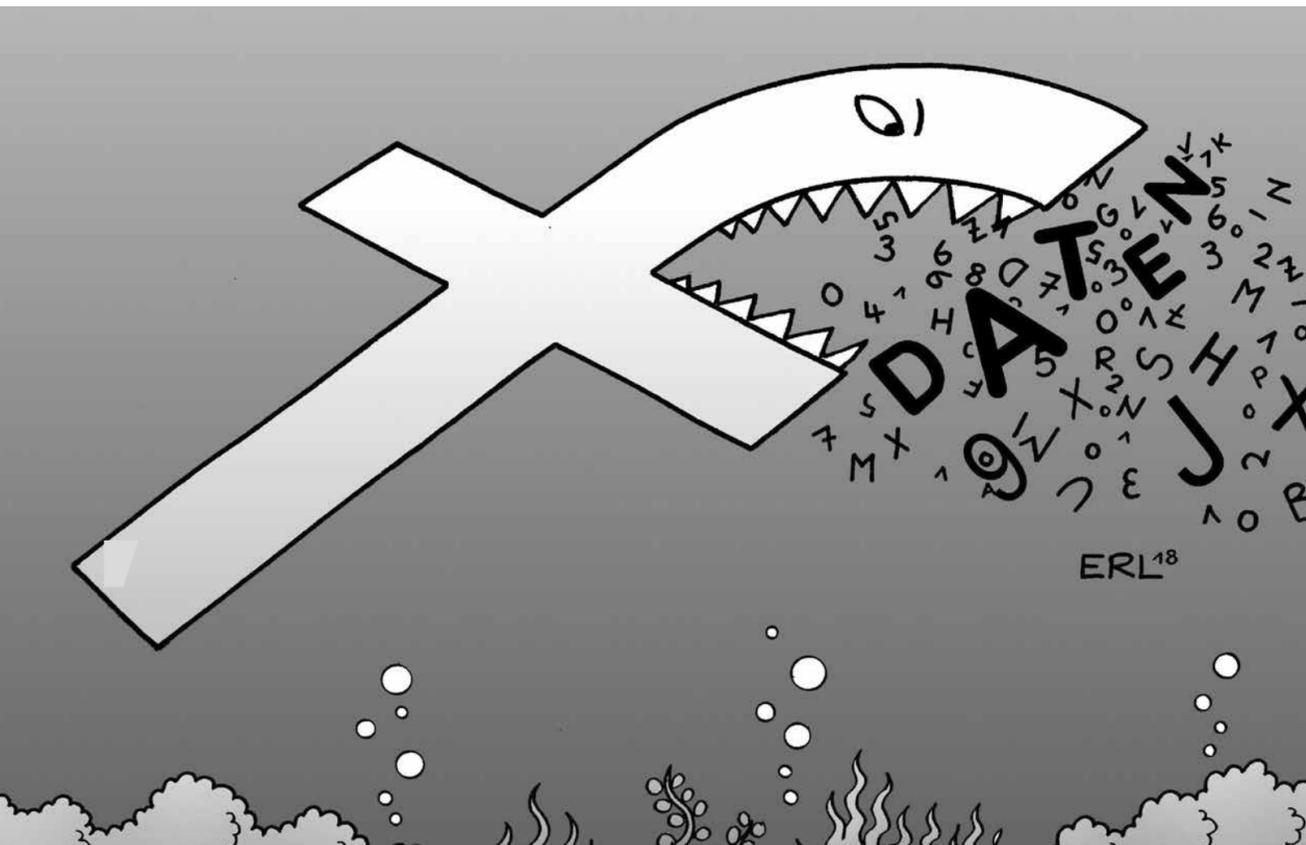




MEDIEN

**GOETHE
INSTITUT**
Sprache. Kultur. Deutschland.

MEDIEN



KEIN TAG MEHR OHNE SOZIALE MEDIEN

WhatsApp, Instagram, Snapchat, Facebook – ein Leben ohne soziale Netzwerke können viele Jugendliche sich nicht mehr vorstellen. Zwar sind die Dienste kostenlos, doch bezahlt wird nicht mit Geld, sondern mit Daten. Wer Instagram nutzt, der stimmt zu, dass das Unternehmen, das zu Facebook gehört, seine Daten speichert, verwendet und auch an andere Unternehmen verkauft. Dazu gehören nicht nur Informationen wie Name, Geburtsdatum, Schule, Wohnort, sondern auch private Nachrichten und die Bilder und Videos. Für Facebook selbst und WhatsApp, das ebenfalls zu Facebook gehört, gilt das Gleiche. Im Extremfall bedeutet das: Das Urlaubsfoto, das über WhatsApp an die beste Freundin verschickt wurde, könnte bald als Werbeplakat an jeder Ecke hängen. Der Schutz der eigenen Daten ist in Deutschland ein großes Thema. Die meisten Jugendlichen wissen mittlerweile, was mit ihren Daten passiert. Trotzdem nutzen sie Facebook & Co. weiter. Deshalb werden an vielen Schulen Workshops veranstaltet, die darauf aufmerksam machen, keine allzu privaten Fotos und Videos in den sozialen Netzwerken zu posten.

Ein zweites wichtiges Thema ist das Erkennen von Lügen und Unwahrheiten im Internet, sogenannten Fake News. Meist geht es darin um Ereignisse oder Feststellungen, die besonders viele Menschen interessant finden. Allerdings: Sie sind nicht wahr. Über die sozialen Netzwerke verbreiten sich falsche Nachrichten besonders schnell. Der Link zu einem Text mit einer verrückten Überschrift, den ein Freund geschickt hat, wird schnell an den nächsten weitergeleitet: „Schau mal, hast du das schon gelesen? Unglaublich, oder?“ Gerade besonders aufregenden Schlagzeilen sollte man lieber nicht glauben. Zwar stehen die Unwahrheiten auf Seiten, die auf den ersten Blick wie ernsthafte Nachrichtenseiten aussehen, oft sind sie das aber nicht. Sie werden nur für einen Zweck eingerichtet: dass möglichst viele Leute auf die Seiten klicken und die Macher auf diese Weise viel Geld mit Werbung verdienen.

COMPUTERSPIELE MIT KULTUR

Die Computerspiele-Branche ist ein riesiger Markt, dominiert von großen Unternehmen mit millionenfach verkauften Spielen. Daneben gibt es auch unabhängige Computerspiele. Mit ihnen beschäftigt sich jedes Jahr das Festival A MAZE. Dort tauschen sich Spieleentwickler und Kreative der Branche aus und stellen neue Spiele vor, die das Publikum vor Ort ausprobieren kann. Was das für Spiele sind, erzählt Gründer und Festivalleiter Thorsten S. Wiedemann.

Herr Wiedemann, was genau sind unabhängige Computerspiele?

Unabhängig bedeutet, dass sich die Spiele nicht am Markt orientieren. Die Spieleentwickler sind künstlerisch frei und können auch ungewöhnliche Themen behandeln. Für uns von A MAZE sind Computerspiele nicht nur Unterhaltung, sondern auch ein Medium, um Kultur nahezubringen. Momentan gibt es einige sehr gute sogenannte Local Multi-player Games. Bei diesen Spielen sitzt man zusammen auf dem Sofa und spielt gegeneinander. Da geht es um schnelle Reaktionen und den Spaß dabei.

Können Sie Beispiele nennen?

Beim Spiel „Word after Word“ müssen die Spieler so schnell wie möglich ein passendes Wort zu einem Wort finden, das das Spiel ihnen vorgibt. Bis zu zehn Personen können gegeneinander spielen. Das Spiel „Bury me, my Love“ behandelt dagegen ein gesellschaftspolitisches Thema. Es erzählt die Geschichte von Nour, die ihre Heimat Syrien verlässt, um nach Europa zu gehen.

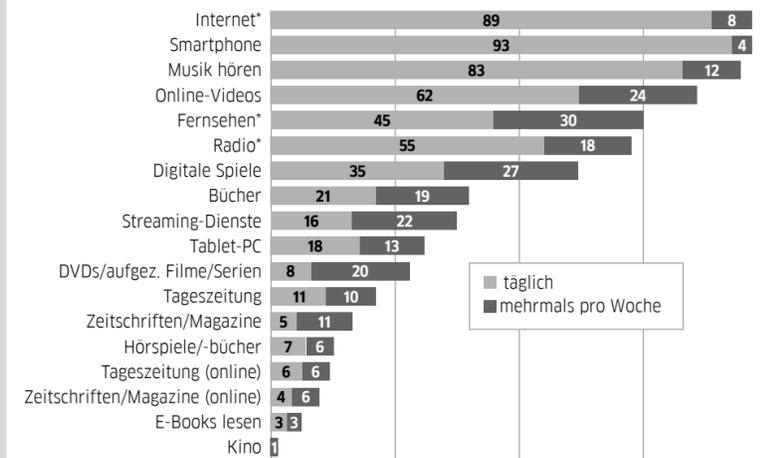
Seit einiger Zeit wird viel darüber gesprochen, dass es bald viele Computerspiele mit Virtual Reality geben wird. Wie sehen Sie das?

Virtual Reality wird bald nicht mehr wegzudenken sein. Der Markt ist zwar noch nicht groß genug, da die Ausrüstung noch zu teuer ist, dennoch arbeiten Künstler, Spieleentwickler, Musiker und Theatermacher daran, das neue Medium zu erforschen, um spannende Inhalte zu entwerfen. Es ist nur eine Frage der Zeit, dann hat jeder diese Technologie zu Hause.

Für welche Inhalte könnte sich Virtual Reality besonders gut eignen?

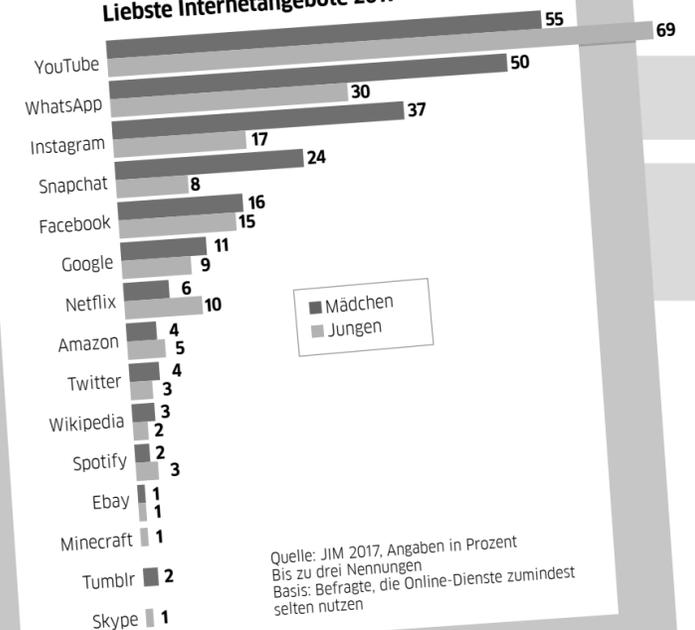
Es ist sehr spannend für Spiele, in denen es darum geht, etwas zu erforschen oder zu entdecken. Mit Virtual Reality kann man optisch Situationen erzeugen, die in der Realität wegen der Naturgesetze nicht möglich sind.

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2017



Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent
*egal über welchen Verbreitungsweg

Liebste Internetangebote 2017



Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent
Bis zu drei Nennungen
Basis: Befragte, die Online-Dienste zumindest selten nutzen



ARBEITSBLATT zu **MEDIEN**

Text „Kein Tag mehr ohne soziale Medien“

1a Ergänze die Namen der Apps. Notiere darunter, was man damit macht und ob und wie du selbst diese Dienste nutzt.

Bildnachweis: Pixabay.com								
Name:								
Funktion und eigene Nutzung:								

b Welche weiteren Apps benutzt du? Warum? Zeichne die Icons der Apps, ergänze darunter den Namen und ergänze, was du damit machst.

c Macht einen Klassenspaziergang und findet Personen, die die gleiche App nutzen. Wenn ihr das Smartphone im Unterricht benutzen dürft, dann zeigt euch Anwendungsbeispiele auf dem Handy. Verwendet dabei die folgenden Redemittel.

Ich verwende gerne ... Nutzt/Verwendest du auch ...? Wie findest du ...?
Meine Lieblings-App ist ... Hier mein Tipp: ... Das ist eine super App!!
Von den Sozialen Medien nutze ich am meisten ... Meine Empfehlung: ...

2a Was sind eurer Meinung nach die größten Vorteile und was die größten Gefahren von Sozialen Netzwerken? Sammelt drei Aspekte in der Gruppe und priorisiert sie.

Vorteile	Gefahren
1.	
2.	
3.	

b Welche Zwischenüberschrift passt? Lies den Text und ordne zu.

- A** Noch mehr Profit von falschen Nachrichten **B** Aufklärung ist wichtig **C** Weitergabe und Verbreitung
D Persönliche Daten in Gefahr

1 _____

WhatsApp, Instagram, Snapchat, Facebook – ein Leben ohne soziale Netzwerke können viele Jugendliche sich nicht mehr vorstellen. Zwar sind die Dienste kostenlos, doch bezahlt wird nicht mit Geld, sondern mit Daten. Wer Instagram nutzt, der stimmt zu, dass das Unternehmen, das zu Facebook gehört, seine Daten speichert, verwendet und auch an andere Unternehmen verkauft. Dazu gehören nicht nur Informationen wie Name, Geburtsdatum, Schule, Wohnort, sondern auch private Nachrichten und die Bilder und Videos. Für Facebook selbst und WhatsApp, das ebenfalls zu Facebook gehört, gilt das Gleiche. Im Extremfall bedeutet das: Das Urlaubsfoto, das über WhatsApp an die beste Freundin verschickt wurde, könnte bald als Werbeposter an jeder Ecke hängen.

2 _____

Der Schutz der eigenen Daten ist in Deutschland ein großes Thema. Die meisten Jugendlichen wissen mittlerweile, was mit ihren Daten passiert. Trotzdem nutzen sie Facebook & Co. weiter. Deshalb werden an vielen Schulen Workshops veranstaltet, die darauf aufmerksam machen, keine allzu privaten Fotos und Videos in den sozialen Netzwerken zu posten.

3 _____

Ein zweites wichtiges Thema ist das Erkennen von Lügen und Unwahrheiten im Internet, sogenannten Fake News. Meist geht es darin um Ereignisse oder Feststellungen, die besonders viele Menschen interessant finden. Allerdings: Sie sind nicht wahr. Über die sozialen Netzwerke verbreiten sich falsche Nachrichten besonders schnell. Der Link zu einem Text mit einer verrückten Überschrift, den ein Freund geschickt hat, wird schnell an den nächsten weitergeleitet: „Schau mal, hast du das schon gelesen? Unglaublich, oder?“

4 _____

Gerade besonders aufregenden Schlagzeilen sollte man lieber nicht glauben. Zwar stehen die Unwahrheiten auf Seiten, die auf den ersten Blick wie ernsthafte Nachrichtenseiten aussehen, oft sind sie das aber nicht. Sie werden nur für einen Zweck eingerichtet: dass möglichst viele Leute auf die Seiten klicken und die Macher auf diese Weise viel Geld mit Werbung verdienen.

c Ihr habt den Text gelesen. Vergleicht die Gefahren aus dem Text mit denen, die ihr gesammelt habt und inszeniert eine Talkshow zum Thema „Sozialen Medien: Ernste Gefahr? Oder alles Fake?“



3 Ergänze dein Profil bei einem Sozialen Netzwerk. Poste einen Beitrag mit deiner Meinung zur Nutzung Sozialer Netzwerke in der Chronik.

Titelbild

Bild

Info

Chronik



ARBEITSBLATT zu **MEDIEN**

Text „Computerspiele mit Kultur“

1 Lies den Text. Ergänze danach die Sätze mit wichtigen Infos.

- A Das Festival A MAZE beschäftigt sich _____.
- B Unabhängige Computerspiele _____.
- C Für die Veranstalter von A MAZE _____.
- D Beim Spiel WORD AFTER WORD _____.
- E Das Spiel „Bury me, my Love“ _____.
- F Virtual Reality _____.
- G Spiele, die etwas _____ eignen sich besonders für _____.

2 Was sind wichtige Begriffe aus dem Text? Ergänze das Alphabet.

SPIELEENTWICKLER

C _____

O _____

M _____

P _____

U _____

T _____

E _____

R _____

S _____

I _____

E _____

L _____



3 Das kreativste Computerspiel: Entwerft ein Spiel für die A MAZE.

Name: _____

Kategorie: _____

Ziel: _____

Details: _____

Bildnachweis: pixabay

KULTUR ERLEBEN IN DEUTSCHLAND

MEDIEN

Lehrerhandreichungen



Abkürzungen

- LK:** Lehrkraft
- L:** Lernende
- UE:** Unterrichtseinheit
- AB:** Arbeitsblatt
- PL:** Plenum
- EA:** Einzelarbeit
- PA:** Partnerarbeit
- GA:** Gruppenarbeit



Lehrerhandreichung zu MEDIEN

Text „Kein Tag mehr ohne soziale Medien“

Niveau: A2

Materialien: Bild, Kopien des Textes, der Statistiken und des Arbeitsblatts (Seite 1)

Wichtige Wörter und Ausdrücke

r Dienst, -e	e Schlagzeile, -n	klicken
die Daten (Pl.)	r Zweck, -e	
s Unternehmen, -		ebenfalls
r Extremfall, -"-e	speichern (+ Akk.)	verrückt
s Werbeplakat, -e	posten (+ Akk.)	unglaublich
e Unwahrheit, -en	sich verbreiten	aufregend
s Ereignis, -se	weiterleiten (+ Akk.)	ernsthaft

1. PL/EA/PA: Die LK fragt die L, was sie gestern gemacht haben. Nachdem sich einige L dazu geäußert haben und das Wort „Medien“ gefallen ist, bittet die LK die L, kurz darüber nachzudenken, welche Medien sie verwendet und wie lange sie sich ungefähr damit beschäftigt haben. Dann tauschen sich die L mit einem Partner / einer Partnerin aus. Die LK bittet die L, die interessantesten Ergebnisse ins PL zu bringen.

2. PL: Die LK hat entsprechend der Statistik „**Medienbeschäftigung in der Freizeit**“ aus dem Text auf Flipchart eine leere Statistik mit zwei Spalten und zwar „täglich“ und „mehrmals pro Woche“ vorbereitet. Sie verteilt Moderationspunkte oder Stifte und die L kleben die Punkte dahin oder machen dort Striche, was auf sie persönlich zutrifft. Anschließend wird das Ergebnis der Klassenstatistik besprochen, Relevantes hervorgehoben und mit den Ergebnissen der Statistik im Text verglichen. Mögliche Impulse sind: *Was sind die Gemeinsamkeiten? – Wo gibt es Unterschiede? – Was findet ihr interessant?*

3. EA: Die LK verteilt das AB und die L ergänzen in **Aufgabe 1a** die Namen der Apps, die Funktion und ihr persönliches Nutzungsverhalten. Die Ergebnisse werden im Plenum verglichen. *Lösung für Aufgabe 1a: Instagram (Online-Dienst zum Teilen von Fotos und Videos und Mischung aus Microblog und audiovisueller Plattform), Facebook (Soziales Netzwerk), Snapchat (Instant-Messaging Dienst um Fotos nur Sekunden sichtbar zu machen), WhatsApp (Instant-Messaging Dienst um Textnachrichten, Bild-, Video- und Ton-Dateien sowie Standortinformationen Kontakte und Dokumente zu teilen), Twitter (Microblogging-Dienst), LinkedIn (soziales Netzwerk zur Pflege von Geschäftskontakten), YouTube (Videoportal mit der Möglichkeit Videos anzusehen, zu kommentieren und selbst hochzuladen), Skype (Instant-Messaging Dienst, unterstützt Videokonferenzen, überträgt Dateien, IP-Telefonate)*

Anschließend ergänzen sie in **Aufgabe 1b** weitere Apps und tauschen sich darüber in einem Klassenspaziergang mithilfe der Redemittel aus **Aufgabe 1c** aus. Tipp: Die L sollten für diese Aktivität ihre mobilen Endgeräte im Unterricht verwenden dürfen.

4. GA/PL: Die LK zeigt das **Bild aus dem Text** und fragt: *Was seht ihr? – Was frisst der Hai und warum steht da „Daten“? – Wie ist die Zeichnung zu verstehen? – Wer frisst die Daten? – ...* Die L sammeln dann in **Aufgabe 2a** zur Vorentlastung des Lesetextes Vorteile und Gefahren von sozialen Netzwerken und bringen sie in eine Reihenfolge nach Einschätzung der Wichtigkeit. Einige der Aspekte werden kurz im PL thematisiert. Anschließend lesen sie individuell den Text und machen **Aufgabe 2b**.

4. GA/PL: In **Aufgabe 2c** vergleichen die L die gesammelten Aspekte mit den Aspekten aus dem Text und bereiten eine Talkshow vor. Zur Ergebnispräsentation wird eine Person pro Gruppe ausgewählt, die die Gruppe im Rahmen der Talkshow vertritt. Eine Person ist der Moderator. Einige L vertreten die Vorteile und andere die Nachteile.

METHODE: Talkshow

Bei dieser Methode handelt es sich um ein im Unterricht inszeniertes Streitgespräch, das unterschiedliche Meinungen gegenüberstellt und diskutiert. Die LK teilt die Klasse in Gruppen mit Pro- und Kontra-Position ein. Die L entwickeln Argumente für ihre Position und antizipieren Argumente der Gegenseite. Ein Moderator leitet die Talkshow. Das Publikum kann Fragen in die Runde werfen. Der Ablauf der Talkshow ist flexibel gestaltbar. Zum Abschluss können sich die L positionieren und die Talkshow reflektieren.

5. EA: In **Aufgabe 3** können die L ein individuelles Profil bei einem Sozialen Netzwerk erstellen, das ihre Meinung zu den Sozialen Netzwerken widerspiegelt. Diese können dann in der Klasse ausgehängt und kommentiert werden.

Text „Computerspiele mit Kultur“

Niveau: A2

Materialien: Kopien des Textes, des Arbeitsblatts (Seite 2) und des Bilds

Wichtige Wörter und Ausdrücke

e Branche, -n	sich beschäftigen mit (+ Dat.)	sich eignen für (+ Akk.)
s Unternehmen, -	sich orientieren an (+ Dat.)	erforschen (+ Akk.)
r Spieleentwickler, -	ausprobieren (+ Akk.)	entwerfen (+ Akk.)
e Infrastruktur (nur Sg.)	behandeln (+ Akk.)	entdecken (+ Akk.)
e Unterhaltung (nur Sg.)	nahebringen (+ Akk.)	erzeugen
e Virtual Reality (nur Sg.)	vorgeben (+ Akk.)	riesig
e Ausrüstung, -en	wegdenken	dominiert von (+ Dat.)
s Naturgesetz, -e		ungewöhnlich

1. PL: Die LK zeigt das Bild. Dabei zeigt sie nur den Ausschnitt mit der Virtual-Reality-Brille und der Rest wird abgedeckt. Sie fragt: „Was denkt ihr, was ist auf dem Rest des Bildes zu sehen?“ Die L stellen Vermutungen an. Sobald die LK das Foto komplett aufgedeckt hat, fragt sie: „Warum liegen die beiden jungen Leute auf der Straße?“ - Was sehen sie durch die Brille?“ - „Was würdet ihr gerne durch diese Brille sehen?“ - „Hattet ihr schon mal eine solche Brille auf?“ Anschließend fragt sie nach dem Thema.

2. PA/PL: Die L lesen das Interview mit verteilten Rollen laut vor. Sie machen die **Aufgabe 1** auf dem AB und vergleichen die Lösung im PL. *Lösungsvorschlag zu Aufgabe 1: A: Das Festival beschäftigt sich mit unabhängigen Computerspielen., B: Unabhängige Computerspiele orientieren sich nicht am Markt., C: Für die Veranstalter von A MAZE sind Computerspiele nicht nur Unterhaltung, sondern ein Medium, um Kultur nahezubringen., D: Beim Spiel WORD AFTER WORD müssen die Spieler schnell ein passendes Wort zu einem Wort finden., E: Das Spiel „Bury me, my Love“ ist ein gesellschaftspolitisches Spiel, bei dem es um Nour geht, die ihre Heimat Syrien verlässt., F: Virtual Reality erobert den Markt, G: Spiele, die etwas erforschen und entdecken, eignen sich besonders für Virtual Reality.*

3. EA/PA: Die L markieren wichtige Begriffe. Sie ergänzen sie für **Aufgabe 2** im Alphabet und vergleichen.

4. GA: Die L entwerfen ein Computerspiel für die A MAZE. In dem Steckbrief auf dem AB in **Aufgabe 3** füllen sie die wichtigsten Eckdaten aus. Das Spiel wird in der Klasse präsentiert. Am Ende kann das kreativste Spiel ausgewählt werden, bei dem der Name, das Ziel und die Kreativität des Inhalts bewertet wird.