**Verlaufsplanung Unterrichtssequenz**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kompetenzebene Schülerinnen und Schüler** | | | | | | | | | | | |
| Klassenstufe | | | Kindergarten | 1./2. Klasse  (2. Klasse) | | | 3./4. Klasse | | | 5./6. Klasse | |
| Kompetenzbereich | | | **Medien (**<https://sz.lehrplan.ch/index.php?code=b|10|0|1>) | | | | | | | | |
| Kompetenz | | | Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.  Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.  Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen. | | | | | | | | |
| Kompetenzstufen (inkl. Codes) | | | Mi.1.1.a Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).  Mi.1.2.a Die Schülerinnen und Schüler können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.  Mi.1.3.a Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.  Mi.1.3.b Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren. | | | | | | | | |
| Überfachliche Kompetenz(en) | | | Personale Kompetenzen | | | Soziale Kompetenzen | | Methodische Kompetenzen | | | |
|  | | | Die Schülerinnen und Schüler können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen. | | Die Schülerinnen und Schüler können neue Herausforderungen erkennen und kreative Lösungen entwerfen. | | | |
| Lernziel/e der Unterrichtssequenz  (in Form eines beobachtbaren Verhaltens) | | | Die Schülerinnen und Schüler können Werbung in ihrem Umfeld wahrnehmen und diese entweder zeichnen, aufkleben, beschreiben oder umkreisen (Hausaufgabe plus Wimmelbild).  Die Schülerinnen und Schüler können in einem Rollenspiel einen beliebigen Gegenstand verkaufen.  Weiterführende Lektion: Die Schülerinnen und Schüler können ein Werbeplakat gestalten und beschreiben Informationen wie Name, Preis, Funktion, … | | | | | | | | |
| Zeit | Phasen | Schülerinnen/Schüler | | | Lehrende/r | | | | Medien | |
|  | mit Teilschritten | Lernaktivität, Sozialformen (mit didaktischer Begründung) | | | Lernbegleitung, Instruktion | | | | Hilfsmittel, Material etc. | |
| 15‘ | Phase 1  Kontakt herstellen | Die SuS haben als Hausaufgaben das AB1 „Wo begegnest du Werbungen?“ ausgefüllt. Im 4er-Team werden folgende Fragen beantwortet:   * Wo hast du diese Werbung entdeckt? * Was denkst du, wofür wird damit geworben? * Was für ein Gefühl löst diese Werbung bei dir aus? * Hast du selber eine Lieblingswerbung, die du besonders magst? (Warum ist das so?) | | | Die LP bespricht zuerst die Hausaufgaben mit der Klasse. Dazu werden 4er-Gruppen gebildet und die folgenden Fragen besprochen:   * Wo hast du diese Werbung entdeckt? * Was denkst du, wofür wird damit geworben? * Was für ein Gefühl löst diese Werbung bei dir aus? * Hast du selber eine Lieblingswerbung, die du besonders magst? (Warum ist das so?)   Der Abschluss der Hausaufgabe erfolgt im Plenum. | | | | AB1 „Wo begegnest du Werbung?“ (HA)  Fragen an WT oder Visualizer | |
|  | Begründung | Die SuS wurden in der vorherigen Lektion mit dem Buch „Anna und der gelbe Kobold“ auf das Thema „Werbung“ eingestimmt. Um das Bewusstsein für Werbung zu fördern, erhielten die SuS diese Hausaufgabe. Anhand dessen findet dann die Diskussion/der Austausch statt. Die LP erfährt so direkt, was die Kinder schon wissen und wo sie evtl. Wissenslücken haben. | | | | | | | | |
| 20‘ | Phase 2  Aufbauen | Die SuS lösen das AB2 „Wo siehst du Werbung?“ mit dem DAV-Modell.  D (Denken): Die SuS schauen sich das Wimmelbild an und umkreisen alle Werbungen, die sie sehen.  A (Austausch): Die SuS vergleichen die umkreisten Werbungen und ergänzen. Zudem beantworten sie die zwei gestellten Fragen.   * Woran erkennt ihr, dass es Werbung ist? * Wozu wurde diese Werbung gemacht?   V (Vorstellen): Die SuS besprechen die Fragen im Plenum und ergänzen, wenn nötig.  Gramowski, K. (2016). Material für den Unterricht – Medien, Werbung, Trends in der 3. und 4. Klasse. Garching b. München: Hase und Igel Verlag | | | Die LP gibt den Auftrag, das AB2 „Wo siehst du Werbung?“ mit dem DAV-Modell wie folgt zu lösen.  D (Denken): Die SuS schauen sich das Wimmelbild an und umkreisen alle Werbungen, die sie sehen.  A (Austausch): Die SuS vergleichen die umkreisten Werbungen und ergänzen. Zudem beantworten sie die zwei gestellten Fragen.   * Woran erkennt ihr, dass es Werbung ist? * Wozu wurde diese Werbung gemacht?   V (Vorstellen): Die SuS besprechen die Fragen im Plenum und ergänzen, wenn nötig. | | | | AB2 „Wo siehst du Werbung?“ | |
|  | Begründung | Die SuS sind durch die Hausaufgaben bereits sensibilisiert und es fällt ihnen einfacher, in einem Wimmelbild Werbungen zu erkennen. Das DAV-Modell unterstützt die Rhythmisierung und fördert unterschiedliche Sozialformen. | | | | | | | | |
| 15‘ | Phase 3  Flexibilisieren | Die SuS schauen sich den Werbespot „Play Doh“.  Sie sollen erkennen, was die Werbung erreichen will.  In Plenum werden folgende Fragen besprochen, welche sich spezifisch auf dieses Produkt beziehen:   * Weshalb gefällt euch die Werbung? * An was könnt ihr euch erinnern? * Was kam alles vor? * Kann solch eine Knettdose reden oder singen? * Würdet ihr euch dieses Produkt wünschen? | | | In diesem Teil wird auf die Ziele von Werbung näher eingegangen. Die LP zeigt den Werbespot „Play Doh“ und stellt folgende Fragen an die SuS, welche sie zuerst in PA und anschliessend im Plenum besprechen:   * Weshalb gefällt euch die Werbung? * An was könnt ihr euch erinnern? * Was kam alles vor? * Kann solch eine Knettdose reden oder singen? * Würdet ihr euch dieses Produkt wünschen? | | | | Werbespot Play Doh  <https://www.youtube.com/watch?v=iaPDA72bJTU>  Fragen für Werbespot | |
|  | Begründung | Die SuS werden mit einer Werbung, bzw. mit einem bekannten „Spielzeug“ konfrontiert 🡪 Lebenswelt SuS. | | | | | | | | |
| 15‘ | Phase 4  Konsolidieren | Die SuS lösen das AB3 „Was will Werbung“, indem sie zuerst die Zielsätze ausschneiden und in die richtige Spalte, entweder „Das will Werbung erreichen“ oder „Das will Werbung nicht erreichen“ hinlegen. Anschliessend besprechen sie die Zuordnung der Zielsätze mit dem Pultnachbarn. Nach der Besprechung im Plenum kleben die SuS die Zielsätze ein. | | | Die LP erteilt den Auftrag, die Zielsätze in die richtige Spalte, entweder „Das will Werbung erreichen“ oder „Das will Werbung nicht erreichen“ hinzulegen. Anschliessend besprechen sie die Zuordnung der Zielsätze mit dem Pultnachbarn. Anschliessend wird die Zuordnung im Plenum besprochen und die Zielsätze aufgeklebt. | | | | AB3 „Was will Werbung?“ inklusiv Zielsätze | |
|  | Begründung | Die SuS lernen über Werbung nachzudenken und wieso es Werbung gibt, bzw. was diese bewirken will. Sie sollen auch erkennen, dass Werbung nicht nur positiv oder nur negativ ist. | | | | | | | | |
| 20‘  5‘ | Phase 5  Anwenden | Die SuS hören zu.  Die SuS hören sich das Beispiel der LP an und achten gleichzeitig auf die Eckpunkte an der Wandtafel:   * Titel * Preis * Was kann es? * Warum brauchst du es? * Spezialfunktionen * Beschreibung (Farbe, Grösse)   Die SuS besprechen die Eckpunkte in PA zum Beispiel der LP.  Die SuS suchen sich einen beliebigen Gegenstand vom Schulzimmer aus, den sie „verkaufen“ wollen. Nachdem die SuS sich einen Gegenstand ausgesucht haben, bereiten sie sich mit Hilfe der Eckpunkte (WT) auf ihre Rolle vor. Anschliessend dürfen sie in PA für ihren Gegenstand werben.  Die SuS hören sich die möglichen Varianten an (AB4: „Ich werbe für einen Gegenstand“):  Niveau 1: Gegenstand auswählen, welcher bereits existiert.  Niveau 2: Gegenstand auswählen und Zusatzfunktion erfinden.  Niveau 3: Gegenstand entfremden und als etwas anderes verkaufen (normale Wasserflasche als Wundermittel für gute Noten).  Die freiwilligen SuS melden sich und spielen das Rollenspiel vor. | | | Als Einführungslektion für das Werbeplakat werden spielerisch Gegenstände aneinander angepriesen.  Die LP zeigt ein Beispiel, wie man einen Gegenstand anpriesen könnte. Gleichzeitig weist sie auf die Eckpunkte an der Wandtafel hin. Die SuS sollen sich während dem Hinhören Gedanken machen zu den Eckpunkten.   * Titel * Preis * Was kann es? * Warum brauchst du es? * Spezialfunktionen * Beschreibung (Farbe, Grösse)   Die LP gibt den Auftrag, die Eckpunkte in PA zu besprechen.  Dann gibt die LP folgenden Auftrag: Die SuS entscheiden sich für einen Gegenstand und bereiten sich mit Hilfe der Eckpunkte (WT) auf ihre Rolle vor.  Dazu können sich die SuS zwischen drei Varianten entscheiden.  Niveau 1: Gegenstand auswählen, welcher bereits existiert.  Niveau 2: Gegenstand auswählen und Zusatzfunktion erfinden.  Niveau 3: Gegenstand entfremden und als etwas anderes verkaufen (normale Wasserflasche als Wundermittel für gute Noten).  Die LP fragt, wer das Rollenspiel der Klasse vorstellen möchte (nur ein/zwei Gruppen).  Die LP gibt einen Ausblick auf die kommenden Lektionen. | | | | Von LP mitgebrachte Gegenstände, Gegenstände aus dem Schulzimmer  Beispielgegenstand LP  WT mit Eckpunkten  Niveau 1-3 Visualizer    AB4: „Ich werbe für einen Gegenstand“ | |
|  | Begründung | Die LP spielt eine „Verkaufssituation“ vor 🡪 Modellieren (SuS kriegen eine Vorstellung der bevorstehenden Aufgaben). Durch das Rollenspiel (mündlich, spielerisch) bereiten sich die SuS auf die Erarbeitung eines Werbeplakates vor. Die SuS sind sich im Plakatgestalten geübt. Durch die Vorübung werden Ideen gesammelt, welche sie dann später direkt für das Plakat nutzen können. | | | | | | | | |

(Benennen Sie die Phasen 1 mit einer passenden Bezeichnung)

|  |
| --- |
| **Hinweise zu Möglichkeiten der Niveaudifferenzierung**  Zeigen Sie auf, welche Differenzierungsmöglichkeiten Sie wo eingeplant haben (Hinweise auf eine „natürliche Differenzierung“ ergeben keine Punkte) |
| Rollenspiel:  Niveau 1: Gegenstand auswählen, welches bereits existiert.  Niveau 2: Gegenstand auswählen und Zusatzfunktion erfinden.  Niveau 3: Gegenstand entfremden und als etwas anderes verkaufen (normale Wasserflasche als Wundermittel für gute Noten).  Weiterführende Lektion: Werbeplakat  Niveau 1: erhält das ganze Dossier inklusiv Schritt für Schritt Anleitung und Kriterienraster  Niveau 2: erhält das Kriterienraster. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Einbettung in eine ganze Unterrichtseinheit**  Beschreiben Sie in vollständigen Sätzen, welche Unterrichtssequenzen vor sowie nach Ihrer oben geplanten Unterrichtssequenz vorgesehen sind und welche Inhalte thematisiert werden. | |
| **Vorausgehend** | |
| Anzahl Lektionen | Inhalt(e) der Lektion(en) |
| 1 Lektion | Buch „Anna und der gelbe Kobold“ erzählen/vorlesen (Hipeli, E. (2017). *Anna und der gelbe Kobold*. Zürich: Lehrmittelverlag.)  Option 1: Was ist denn das für ein komischer Kobold?   * Lassen Sie die Kinder erzählen, warum und wann dieser Kobold bei Anna immer wieder auftaucht. Und warum kennen Peter und Ulla ihn ebenfalls? Warum sieht ihn eigentlich nur Anna (es ist ja Annas „Habenwollen“-Gefühl, welches beschrieben wird)?   Option 2: Die Kinder über ähnliche Situationen sprechen lassen.   * Hier können Sie die Kinder fragen, ob sie auch schon einmal etwas im Fernseher oder in einer Zeitschrift gesehen haben, was sie dann unbedingt haben wollten.   Option 3: Was ist denn das für ein Flauschi? Was macht ihn Besonders?   * Sie können die Kinder auch zeichnen lassen, was Anna denn so gerne haben möchte.   Wichtig: Das Gefühl, etwas „unbedingt haben zu wollen“ ist jedem Kind wohlbekannt. Jede Familie hat unterschiedliche Strategien, die sie ihrem Kind in solchen Situationen mitgibt. Über dieses Gefühl, welches der gelbe Kobold mit seinem Hut repräsentiert, sprechen zu lernen hilft Kindern, damit umgehen zu lernen. Denn dieses Gefühl wird sie bis ins Erwachsenenalter begleiten.  Hausaufgabe: AB1 „Wo begegnest du Werbung?“ |
| **Nachfolgend** | |
| Anzahl Lektionen | Inhalt(e) der Lektion(en) |
| 2 Lektionen | Plakat herstellen zu ihrem Gegenstand (niveaudifferenziert)  Niveau 1: Ganzes Dossier inklusiv „Schritt-für-Schritt-Anleitung“ und Kriterienraster  Niveau 2: Nur Kriterienraster.  Kataloge und Prospekte sind im Schulzimmer aufgelegt und können jederzeit zur Ideenfindung angeschaut werden.  Hinweis:  Falls die SuS noch keine Erfahrung haben mit Plakatgestaltung, müsste diese genau eingeführt und thematisiert werden. Genügend Zeit sollte für die Präsentation einberechnet werden. Hierfür gäbe es verschiedene Möglichkeiten: zum Beispiel kurze Präsentation im Plenum oder Präsentation in Gruppen („Chatrooms“). Ausserdem sollen die Plakate auf jeden Fall aufgehängt werden (z.B. Schulzimmer oder Schulhausgang). |
| 1 Lektion | Präsentation Plakat (AB5 „Schritt für Schritt Anleitung“) |