

MODUL 4

Unterhaltung



Einführung

Das Internet wird von Jugendlichen zum größten Teil zu Unterhaltungszwecken genutzt. Dazu gehören Bewegtbildangebote wie Musikvideos auf YouTube, Alltagsvideos auf Influencer*innen-Kanälen sowie Let's-play-Videos oder Tutorials. Serien oder Filme werden auf Video-Streaming-Plattformen wie z. B. Netflix oder Prime Video geschaut. Aber auch Soziale Netzwerke spielen eine große Rolle, wenn es um Unterhaltung geht. Hier verschwimmen die Nutzungsbereiche »Unterhaltung« und »Kommunikation« immer mehr. Des Weiteren sind digitale Spiele bei vielen Jugendlichen ein wichtiger Bestandteil der täglichen Mediennutzung.

Alle Genres bieten den Jugendlichen wichtige Rollenmodelle und Orientierung. Allerdings werden die vorherrschenden Bilder in den Medien eher von Stereotypen und klassischen Rollenverteilungen geprägt. »Nur wenn man gezielt nach Hashtags wie Diversity oder Bodypositivity sucht, findet man auch andere Bilder. Jugendliche, die Social Media täglich nutzen, haben traditionellere Rollenbilder von Männern und Frauen bzw. Mädchen und Jungen im Kopf als Jugendliche, die Instagram, YouTube usw. weniger nutzen.«¹ Die Inszenierung von Influencer*innen spielt eine wichtige Rolle: Ihre Ansprachehaltung, ihre Nähe zur Zielgruppe und ihre modische Souveränität machen sie zu Identifikationsfiguren. Nicht immer ist den Jugendlichen klar, dass Influencer*innen auch professionell agieren und für ihre Produktpräsentation entlohnt werden.²

Mediale Unterhaltungsangebote und ihre Nutzungsformen haben auch einen großen Einfluss auf gesellschaftliche Entwicklungen. Erkennen die Jugendlichen die Marktmechanismen der Medienlandschaft und sind sich ihrer eigenen Nutzungsmotive bewusst, können sie ihren Medienalltag bzw. ihre Faszination für Unterhaltungsangebote reflektieren und damit gestalten.

¹ Elternguide.online (2020): Vielfalt und Rollenbilder in sozialen Medien; ↗ <https://www.elternguide.online/vielfalt-und-rollenbilder-in-sozialen-medien/> (abgerufen am 27.09.2021)

² Vgl. MaLisa Stiftung (2019) WEIBLICHE SELBSTINSZENIERUNG IN DEN NEUEN MEDIEN; ↗ <https://malisastiftung.org/wp-content/uploads/Selbstinszenierung-in-den-neuen-Medien.pdf> (abgerufen am 11.10.2021)

Ziel

Die Schüler*innen reflektieren ihre Unterhaltungsangebote und beschäftigen sich mit den Gründen ihrer Auswahl, aber auch mit möglichen Risiken und wie sie ihnen begegnen könnten. Darüber hinaus erarbeiten sie Hintergrundwissen zur Funktion und Inszenierung von Influencer*innen und setzen sich mit medialen Rollenmodellen auseinander, die ihnen täglich bei ihrer Mediennutzung begegnen. Zum Abschluss der Unterrichtseinheit diskutiert die Klasse, wie sie die Entwicklung der zukünftigen Medienlandschaft einschätzt.

Zeitbedarf

Jede der Unterrichtseinheiten (UE) lässt sich innerhalb einer Schulstunde von 45 Minuten bearbeiten, teilweise auch zwei UE nacheinander. Ideal ist die Bearbeitung mehrerer Unterrichtseinheiten im Block, entweder im Rahmen von Doppelstunden oder in einer Projektphase. Für alle Einheiten des Moduls zusammen sollten mindestens 95 Minuten eingeplant werden.

Unterrichtseinheiten des Moduls

UE4-a	🕒 30 Min.	Dein Medienalltag im Internet (falls Modul 1 nicht durchgeführt wurde)
UE4-b	🕒 30 Min.	Unterhaltungsangebote
UE4-c	🕒 25 Min.	Inszenierung von Influencer*innen
UE4-d	🕒 25 Min.	Mediale Stereotypen
UE4-e	🕒 15 Min.	Deine Medientrends

🕒 **gesamt 95–125 Min.**

✍️ Aufgabe	Sammeln und Systematisieren von Internetangeboten und Funktionen sowie Dokumentation der eigenen Mediennutzung im Tagesverlauf
💡 Lernziel	Reflexion des eigenen Nutzungsverhaltens gegenüber Onlinemedien
➔ Ablauf	<p>Zum Einstieg in das Thema werden die Schüler*innen aufgefordert, in einer offenen Frage- und Diskussionsrunde Medienangebote zu sammeln, die sie selbst nutzen. Ihre Nennungen werden visuell festgehalten (Tafel, Whiteboard und/oder Onlineboard) und in einem nächsten Schritt systematisiert. Mögliche Aspekte können sein (Materialblatt_Internet_01):</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇨ Unterhaltungsangebote ⇨ Informationsangebote ⇨ Kommunikationsangebote ⇨ Dienstleistungsangebote (z. B. Onlinebanking, Onlineshopping etc.) ⇨ Angebote zur kreativen Gestaltung ⇨ Angebote, die mehrere Aspekte vereinen (= medienkonvergente Angebote) <p>Ergänzend zur Sortierung nach offensichtlichen Angebotsfunktionen werden mittelbare Funktionen festgehalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇨ Selbsta Ausdruck/-darstellung ⇨ Netzwerkcharakter ⇨ Nutzungserwartungen (Kultur des Teilens, Kostenfaktor/Kostenloskultur, Verfügbarkeit etc.) <p>Zur Erarbeitung können auch webbasierte kollaborative Lernformen eingesetzt werden (siehe hierzu Werkzeugkasten »Kollaboratives Lernen im Internet« sowie Werkzeugkasten »Lernen und Lehren mit Apps«).</p> <p>Vor diesem Hintergrund erstellen alle Schüler*innen mithilfe von Arbeitsblatt_Internet_02 einen eigenen Medienstundenplan: Welches Medienangebot wird wann, wie lange, und mit welcher Funktion genutzt? Bei der Festlegung der Funktionen kann die bereits erstellte Systematik genutzt werden.</p>

Für die Auswertung im Plenum zur Mediennutzungsdauer helfen folgende Fragen, die per Handzeichen abgestimmt werden:

- Wer nutzt das Mobiltelefon schon morgens im Bett?
- Wer postet mehr als fünf Nachrichten am Tag?
- Wer lässt das Mobiltelefon auch nachts an?

Danach werden die Schüler*innen aufgefordert, ihre tägliche Mediennutzungsdauer zusammenzurechnen, die anschließend mit aktuellen Studienergebnissen (→ [siehe JIM-Studie](#)) verglichen werden kann. Im nächsten Schritt werten sie aus, welche Medienangebote sie am meisten nutzen, als welchen Mediennutzungstyp sie sich einschätzen und ob sie die Medienangebote eher allein oder gemeinsam nutzen ([Arbeitsblatt_Internet_02](#)).

In einem abschließenden Gespräch wird mit der Klasse diskutiert, wie sie die Ergebnisse bewertet.



Hinweise

Zur Veranschaulichung der Aktivitäten, die in einer Minute im Internet stattfinden, kann folgendes Video gezeigt werden: »Was passiert in einer Minute im Internet?«

→ <https://www.weitklick.de/webinare/was-passiert-einer-minute-im-internet>

→ <https://www.youtube.com/watch?v=PWZ78YLNhpE>



Materialien

→ [Materialblatt_Internet_01](#)


→ [Arbeitsblatt_Internet_02](#)






→ [Werkzeugkasten »Kollaboratives Lernen im Internet«](#)

→ [Werkzeugkasten »Lernen und Lehren mit Apps«](#)

→ Tafel, Whiteboard und/oder Onlineboard

→ Moderationskarten, Plakate, Stifte, Pinnwand oder Tafel, Pins oder Magnete

 Aufgabe	Funktion und Risiken von Unterhaltungsangeboten darstellen
 Lernziel	Reflexion der Faszination von Unterhaltungsangeboten
 Ablauf	<p>Die Schüler*innen erarbeiten in Kleingruppen jeweils eine kleine Präsentation, die die Gründe bzw. positiven Aspekte ihrer Faszination für ein bestimmtes Unterhaltungsformat benennt, aber auch auf mögliche negative Aspekte/Risiken aufmerksam macht (zwei Beispiele finden sich auf Materialblatt_Internet_22). Jede Gruppe bearbeitet möglichst ein anderes Thema (Games, Soziale Medien, Influencer*innen-Formate, Serien etc.) und die Schüler*innen schreiben dabei aus ihrer Perspektive.</p> <p>Sobald die einzelnen Präsentationen erstellt sind, werden sie nacheinander im Plenum vorgetragen. Zu jeder Präsentation gibt es eine abschließende Diskussion. Dabei stellen die Schüler*innen im Plenum der präsentierenden Gruppe ergänzende Fragen auch nach sinnvollen Umgangsmöglichkeiten.</p>
 Hinweise	Die Erarbeitung der Präsentationen kann auch digital erfolgen (siehe hierzu Werkzeugkasten »Kollaboratives Lernen im Netz« sowie »Lernen und Lehren mit Apps«).
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> •••• Materialblatt_Internet_22 •••• Werkzeugkasten »Kollaboratives Arbeiten im Internet« •••• Werkzeugkasten »Lernen und Lehren mit Apps« •••• ggf. Beamer für Präsentation

 Aufgabe	Beschreibung typischer Influencer*innen
 Lernziel	Inszenierung von Influencer*innen auf Instagram, TikTok, YouTube und Co. einordnen können
 Ablauf	<p>Zum Einstieg erstellt jeweils ein Zweierteam eine Collage zu einer*inem Influencer*in. Die Person kann entweder real oder fiktiv sein. Das Team skizziert jeweils die Rolle und Inszenierung auf dem Kanal mit den typischen Merkmalen, die sie erfolgreich machen. Die Collagen können auf einem Plakat oder mithilfe einer App erstellt werden (siehe hierzu Werkzeugkasten »Lernen und Lehren mit Apps«).</p> <p>Die Collagen mit den Influencer*innen werden aufgehängt und anschließend von den Gruppen im Plenum vorgestellt. Danach werden die einzelnen Inszenierungsformen und Merkmale visuell festgehalten (Tafel, Whiteboard und/oder Onlineboard) und in einer gemeinsamen Diskussion analysiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Welche Themen decken die Influencer*innen ab? → Warum sind sie glaubwürdig? → Was muss das Publikum bzw. müssen Follower*innen wissen, um die Beiträge der Influencer*innen einordnen zu können (Meinung statt Fakt, Werbung statt Produkttest)? <p>Abschließend wird die Frage diskutiert: »Sind Influencer*innen ein Vorbild für dich und warum?«</p>
 Hinweise	<p>Falls ein Internetzugang zur Verfügung steht, können für die Darstellung der Influencer*innen auch Analysen und Fakten aus weiteren Quellen recherchiert werden.</p> <p>Hintergrundinformationen bieten folgende Links (Onlineinformationsportal Elternguide.online):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ https://www.elternguide.online/influencer-ist-nicht-gleich-influencer ➤ https://www.elternguide.online/social-media-influencer-und-das-liebe-geld ➤ https://www.elternguide.online/nein-das-ist-keine-krankheit-wie-influencer-jugendliche-beeinflussen
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> → Werkzeugkasten »Kollaboratives Arbeiten im Internet« → Werkzeugkasten »Lernen und Lehren mit Apps → Material für Collagen → Tafel, Whiteboard und/oder Onlineboard → ggf. pro Gruppe ein Computer

✍️ Aufgabe	Sammeln und Beschreiben medialer Stereotypen
💡 Lernziel	Sensibilisieren für mediale Stereotypen
➔ Ablauf	<p>Zum Einstieg werden im Plenum zum Thema »mediale Stereotypen« Schlagworte an Tafel, Whiteboard oder Onlineboard gesammelt. Überschriften sind: Rollenbilder, Feindbilder und Körperbilder (Schönheitsideale).</p> <p>Anschließend teilt sich die Klasse in vier Arbeitsgruppen, die jeweils einen Artikel des Onlineinformationsportals Elternguide.online zum Umgang mit medialen Stereotypen bearbeitet:</p> <p>Body positivity: Fühlt euch wohl in eurem Körper ➤ https://www.elternguide.online/body-positivity-fuehlt-euch-wohl-in-eurem-koerper</p> <p>Computerspiele und das Thema »Geschlecht« ➤ https://www.elternguide.online/computerspiele-und-das-thema-geschlecht</p> <p>Gewalt in den Medien – nur für Jungs reizvoll? ➤ https://www.elternguide.online/gewalt-in-medien-nur-fuer-jungs-reizvoll</p> <p>Vielfalt und Rollenbilder in sozialen Medien ➤ https://www.elternguide.online/vielfalt-und-rollenbilder-in-sozialen-medien</p> <p>Die Artikel, die sich hauptsächlich an die Zielgruppe »Eltern« richten, werden von der Klasse nach folgenden Kriterien untersucht:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Welche medialen Stereotypen werden in den Artikeln benannt? ➤ Empfinden die Schüler*innen die Darstellung als realistisch? ➤ Nehmen sie die gleichen Probleme wahr? ➤ Welche Lösungsansätze würden sie vorschlagen? <p>Jede Gruppe präsentiert eine mündliche Zusammenfassung des jeweiligen Artikels und die Ergebnisse ihrer Analyse im Plenum. Abschließend diskutiert die Klasse, welche Aspekte sie zu sich ins Verhältnis setzen.</p> <p>Die mündliche Präsentation kann zusätzlich auch digital angelegt werden (siehe hierzu Werkzeugkasten »Lernen und Lehren mit Apps«).</p>







Hinweise

Wichtig ist hier, sehr genau auf den Diskussionsverlauf zu achten, falls einzelne Schüler*innen negativ von den medialen Stereotypen betroffen sind.



Materialien

- [Werkzeugkasten »Lernen und Lehren mit Apps«](#)
- Onlineartikel des Portals [Elternguide.online](#)
- Tafel, Whiteboard und/oder Onlineboard

 Aufgabe	Reflexion von Medienentwicklungstrends
 Lernziel	Erkennen der eigenen Rolle in der Medienlandschaft
 Ablauf	<p>Zum Einstieg in das Thema werden Quizfragen zu aktuellen Begriffen der Medienentwicklung (Arbeitsblatt_Internet_23) gestellt. Das Quiz kann auch mithilfe einer App durchgeführt werden (siehe hierzu Werkzeugkasten »Lernen und Lehren mit Apps«).</p> <p>Vor diesem Hintergrund werden im Plenum gemeinsam folgende Fragestellungen diskutiert, um der Klasse bewusst zu machen, dass ihr individueller Umgang mit Medienentwicklungen und Trends Einfluss auf gesamtgesellschaftliche Entwicklungen hat (z. B. mögliche Veränderung des Realitätsbegriffs, Umgang mit Informationen, Veränderung von Rollenbildern etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇨ Wie beeinflussen Einzelne mit ihrem Nutzungsverhalten die Medienentwicklung? ⇨ Welche Risiken können diese Entwicklungen bergen? ⇨ Welchen Einfluss könnten die Medienentwicklungen für das alltägliche Leben und damit auf gesellschaftliche Werte haben?
 Hinweise	Zusätzlich können Zukunftsszenarien und Medientrends entwickelt werden: »Wie stellt ihr euch Games in zehn Jahren vor?« »Wie stellt ihr euch die Sozialen Medien der Zukunft vor?« »Was wünscht ihr euch?« »Welche Rolle würdest du gern bei der Gestaltung von Medienentwicklungen haben?« etc.
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> ⇨ Arbeitsblatt_Internet_23 ⇨ Werkzeugkasten »Kollaboratives Arbeiten im Internet« ⇨ Tafel, Whiteboard und/oder Onlineboard