

## Kommentar für Lehrpersonen

Dieses Dokument dient als Unterstützung für Lehrpersonen, welche das Projekt "Hier könnte ihre Werbung stehen" mit ihrer Klasse durchführen möchten. In einem ersten Abschnitt sind die wichtigsten Rahmenbedingungen für die Durchführung des Projekts zu lesen.

Rahmenbedingungen:

- **Zielstufe / Zielgruppe:** 9. Klasse Sek
- **Anzahl Lektionen:** 8 - 10 Lektionen
- **Unterrichtsformen:** beinhaltet verschiedene Sozialformen (Klassenunterricht, Gruppenarbeit, Partnerarbeit, Einzelarbeit).
- **Anzahl benötigte Betreuer/Innen bzw. Lehrpersonen:** Eine Lehrperson
- **Benötigte Infrastruktur:** Ein Smartphone / Tablett pro Schüler\*in. Das Videobearbeitungs - App **Kinemaster** muss installiert sein/werden.

Das Ziel der Projektarbeit ist, dass die SuS ein eigenes Werbevideo für ein von ihnen ausgewähltes Produkt erstellen. Dazu wird von den SuS verlangt, dass sie sich bewusst sind welche Art von Werbevideo sie machen möchten und welche Wirkung diese Werbung auf potenzielle Konsumenten haben soll. Bei der Projektarbeit unterstützt das Dokument <<Checkliste>> die SuS und führt sie Schritt für Schritt durch die einzelnen Arbeitsschritte während des Projekts. Der Lehrerkommentar begleitet die Lehrperson durch die einzelnen Schritte aus der <<Checkliste>>. Zu den Meilensteinen 1-3 wird erläutert, welche Aufgaben die Lehrperson dabei zu erfüllen hat.

Ein Blick auf den Lehrplan 21 zeigt, welche Kompetenzen die SuS durch die Projektarbeit erlangen sollten.

*Folgende Kompetenzen aus dem Lehrplan 21 im Fach Medien und Informatik werden fokussiert*

- MI.1.2.f. erkennen, dass Medien und Medienbeiträge auf Individuen unterschiedlich wirken.
- MI.1.2.h. können die Absichten hinter Medienbeiträgen einschätzen (z. B. Werbung, Zeitschrift, Parteizeitung).
- MI.1.4.d. können Medien gezielt für kooperatives Lernen nutzen.

Die Schüler und Schülerinnen brauchen während der Projektarbeit folgende Dokumente:

- Checkliste
- Projektjournal

Beide Dokumente sollen die SuS auf der Projektwebsite in der Schüleransicht herunterladen und ausdrucken.

## Checkliste

Dieses Dokument gibt den SuS eine Übersicht über die einzelnen Arbeitsschritte (1-4) während der Projektarbeit. Auf dieser Checkliste lesen die SuS mit welchem Tool (Learningview) oder in welchem Dokument (Projektjournal) sie den folgenden Arbeitsschritt bearbeiten müssen. Auch sind die Meilensteine 1-3 auf der Checkliste zu finden.

## Projektjournal

Das Projektjournal nutzen die SuS, um ihre Arbeit am Projekt zu dokumentieren. Ebenfalls werden in diesem Journal die Arbeitsschritte 1 -3 dokumentiert. Auf der ersten Seite des Projektjournals werden der Auftrag und die anzustrebenden Lernziele der Projektarbeit beschrieben. Auf der letzten Seite ist das Beurteilungsraster zu finden, mit welchem die Projektarbeit schlussendlich von der Lehrperson beurteilt wird.

Checkliste
<b>Schritt 1: Analyse</b>
<input type="checkbox"/> <b>Learning View/Projektjournal, Aufgabe 1: Wirkung &amp; Absicht</b> Sichtet die Werbevideos auf Learning View und diskutiert zu zweit jeweils deren Wirkung und Absicht. Haltet eure Überlegungen stichwortartig in eurem Projektjournal fest (Aufgabe 1).
<input type="checkbox"/> Bringt anschließend eure Erkenntnisse im Plenum ein und ergänzt Überlegungen aus anderen Gruppen in eurem Projektjournal.
<b>Schritt 2: Vorbereitung</b>
<input type="checkbox"/> <b>Projektjournal, Aufgabe 2: Drehbuch</b> Stellt eine Dreiergruppe zusammen, mit welcher ihr ein Werbevideo erstellen werdet. Besprecht zu Beginn, welche Art von Werbevideo ihr machen wollt und welche Wirkung und Absicht es bei den Zuschauenden erzielen soll. Haltet eure Überlegungen schriftlich im Projektjournal unter Aufgabe 2 fest.
<input type="checkbox"/> <b>Meilenstein 1</b> Ihr entscheidet, welches Projektjournal ihr der Lehrperson für ein Zwischenfeedback abgibt.
<small>▲ First nach dem Zwischenfeedback der Lehrperson ist euer</small>

Projektjournal	
Klasse	Name, Vorname
<b>Auftrag</b>	
Du erkennst, dass Medienbeiträge (Werbung) auf Individuen unterschiedlich wirken können und weißt die Absichten solcher Medienbeiträge einschätzen. Hierfür beschäftigst du dich intensiv mit Werbewideos und erstellst in einem zweiten Schritt selber ein Werbevideo. Während der Projektdurchführung wirst du von verschiedenen zur Verfügung gestellten Materialien begleitet und unterstützt. Die Lehrperson steht dir während der Durchführung als Coach zur Verfügung.	
<b>Ziele</b>	
1. Du erkennst, dass Werbung auf Individuen unterschiedlich wirken kann und weißt die Absichten solcher Medienbeiträge einschätzen. 2. Du kennst den Dreh eines 30-sekündigen Werbewideos in Gruppenarbeit planen und durchführen. 3. Du kannst in Einzelarbeit aus erstellten Materialien (Videos) und zur Verfügung gestellten Materialien ein Werbevideo mithilfe einer Videobearbeitungssoftware zusammenschneiden. Dabei orientierst du dich an den Angaben im Beurteilungsraster.	

## Einstieg ins Projekt

Die Lehrperson zeigt der Klasse die Projektwebsite und die Tools, mit welchen sie während dem Projekt arbeiten werden. Ebenfalls soll das Projektjournal und die Checkliste im Klassenunterricht gelesen werden. Den SuS soll vor dem Beginn der Projektarbeit klar sein, dass Checkliste und Projektjournal aufeinander abgestimmt sind.

## Schritt 1: Analyse (Learning View / Projektjournal)

Bevor die SuS selbstständig mit dem Schritt 1 beginnen, empfiehlt es sich der Klasse das Arbeiten mit Learning View und das Projektjournal nochmals zu erklären. Die SuS setzen sich dann in Partnerarbeit mit der Absicht und Wirkung von Werbung auseinander. Aufgabe 1 sollen die Schüler/innen möglichst selbstständig erarbeiten. Die SuS sollten nochmals darauf aufmerksam gemacht werden ihre Erkenntnisse aus der Partnerdiskussion in ihrem Projektjournal festzuhalten. Zum Abschluss von Schritt 1 leiten Sie die Plenumsdiskussion und weisen die SuS darauf hin Ergänzungen in ihrem Projektjournal festzuhalten.

## Schritt 2: Vorbereitung (Projektjournal)

Je nach Klassensituation braucht es bei der Gruppeneinteilung Anweisungen der Lehrperson.

**Meilenstein 1:** Von jeder 3er Gruppe erhält die Lehrperson ein Projektjournal zur Einsicht. Hier soll jeder Gruppe, in Bezug auf ihre Überlegungen zur Wirkung & Absicht, ein formatives Feedback gegeben werden.

Die LP entscheidet ob mit diesen Überlegungen weitergearbeitet werden kann.

*Ist die angestrebte Wirkung realisierbar?*

*Passen die Absicht und die gewünschte Wirkung zusammen?*

*Wichtig: Lehrperson entscheidet auch ob das ausgewählte Produkt für das Werbevideo verwendet werden darf (altersgerecht? Nicht passend wären zB: Zigaretten, Alkohol)*

## Schritt 3: Dreharbeiten

Die SuS bereiten ihr Material vor, welches sie für die Dreharbeiten brauchen. Alle Materialien werden in der Set-Liste festgehalten (Projektjournal S.5) und der Ablauf der Dreharbeiten wird im Drehbuch ebenfalls schriftlich festgehalten (Projektjournal S.4). Die Lehrperson agiert in der Rolle eines Coachs. Für diesen Arbeitsschritt sollte genügend Zeit eingeplant werden. Es ist möglich, dass sich Gruppen auch noch außerhalb der Unterrichtszeit treffen und ihre Video- und Audioaufnahmen fertig stellen.

**Meilenstein 2:** Von jeder Gruppe erhält die Lehrperson das Rohmaterial (Videoaufnahmen) als ZIP-Ordner auf WeTransfer. Ebenfalls senden sich die Gruppen untereinander das Rohmaterial zu.

Die Lehrperson begutachtet dieses Rohmaterial der einzelnen Gruppen und teilt ihnen mit, ob sie mit dem erarbeiteten Material weiterarbeiten können.

*Kann mit diesem Rohmaterial ein Werbevideo erstellt werden?*

*Ist es möglich mit diesem Rohmaterial mit Kinemaster zu arbeiten?*

*Weisen die Videoaufnahmen eine gewisse Qualität auf?*

Kann mit dem Rohmaterial einer dieser Punkte nicht erfüllt werden, so muss dies der Gruppe mitgeteilt werden und die Gruppe muss nochmal Schritt 3 (Dreharbeiten) bearbeiten, sprich weitere oder neue Videoaufnahmen erstellen. Dieses neue Rohmaterial wird der Lehrperson noch einmal zur Einsicht per WeTransfer zugesendet.

#### Schritt 4: Werbevideo erstellen (Learning View, Kinemaster)

Bevor die Schülerinnen und Schüler in Einzelarbeit mit dem Arbeiten auf Learning View und Kinemaster beginnen, wird empfohlen im Klassenunterricht das Kriterienraster (letzte Seite im Projektjournal) zu lesen und zu besprechen.

Während der Einzelarbeit mit Learning View und Kinemaster liegt der Fokus auf der selbstständigen aktiven Medienarbeit der SuS und die Lehrperson agiert als Coach und steht für individuelle Fragen zur Verfügung.

**Meilenstein 3:** Die SuS werden angewiesen ihre bisherige Arbeit per WeTransfer der Lehrperson zu senden.

Die Lehrperson gibt ein formatives Feedback:

*Sind verschiedene Videoaufnahmen vorhanden?*

*Sind verschiedene Ebenen vorhanden?*

*Wird die Zeitvorgabe eingehalten?*

*Ist die bisherige Arbeit bezüglich Absicht und Wirkung zielorientiert?*

#### Learning View Aufgabe 3: Video auf YouTube laden

Die Lehrperson stellt der Klasse den YouTube Kanal mit dem Anmelde-Login zur Verfügung. Der YouTube Kanal ist nicht gelistet, heisst nur wer den Link zum Kanal besitzt kann sich die Werbevideos ansehen.

*YouTube Kanal    E-Mail: [ihrewerbungstehthier@gmail.com](mailto:ihrewerbungstehthier@gmail.com)  
Passwort: HkiWs\_PMu121*

#### Abgabe Werbevideo:

Die Lehrperson kann auf dem YouTube Kanal nun alle Werbevideos der einzelnen SuS einsehen. Ebenfalls geben die SuS ihr Projektjournal der Lehrperson ab. Mit dem Kriterienraster wird die Projektarbeit summativ beurteilt.

In die Beurteilung muss die Lehrperson alle Tools und Dokumente, welche die Klasse während des Projekts benutzt hat, einbeziehen.

Folgende Dokumente und Tools fliessen in die summative Beurteilung:

- Bearbeitetes Projektjournal
- Learning View Aufgaben
- Checkliste (Fokus darauf ob nach den formativen Feedbacks eine Überarbeitung erfolgte)
- YouTube Kanal (Ist das Werbevideo auf dem Kanal zu finden und lässt es sich abspielen)

## Theoriebezug

SAMR-Modell:

Unser Projekt ordnen wir in die Stufe Modification ein. Die SuS präsentieren ihr Produkt nicht wie meistens in einem normalen Vortrag, sondern nutzen dazu ein Medium (YouTube). Wir können also die Aufgabe, wie die SuS ihr Produkt präsentieren, dank den Medien neugestalten.

Die aktive Medienarbeit der SuS ist gegeben, weil alle SuS mit dem Medium Kinemaster arbeiten. Ebenfalls wird die Präsentation der Produkte mit Medien abgehalten, wobei die SuS aktiv mit den Medien arbeiten. Der Grad der Kreativität in unserem Projekt soll hoch sein, denn wie bereits erwähnt erstellen am Schluss alle SuS ihr eigenes Werbevideo. Der Grad der Eigenständigkeit ist weniger hoch, weil die SuS in Gruppen Videoaufnahmen erstellen, können sie aber danach individuell bearbeiten.